

Phylum de Linus le sanglant

Linus le Sanglant n'est que le redécouvreur de ce Phylum dont les sagas Gehemdales gardent de nombreuses traces. Linus s'est donc contenté, comme disent ses détracteurs, de retrouver dans les traces de loom rouge, les Sortilèges des Anciens dont parlent les récits héroïques des temps glorieux où l'Empereur Métallique régnait sur les Rivages. Ces accusations provoquèrent la colère de Linus qui tua tous ses accusateurs lors d'un carnage qui reste dans toutes les mémoires Gehemdales. Linus est devenu lui-même un personnage légendaire souvent évoqué dans les veillées et utilisé comme croque mitaine par les parents. La légende est devenue telle au 'on ne sait plus exactement quelle fut la vraie vie de Linus Eriksson si ce n'est qu'il mourut en 88 dans son lit, à sa plus grande surprise. Son phylum est un des plus grands avancements militaires et guerriers depuis la découverte des armes à feux et les Gehemdales rêvent tous de pouvoir l'utiliser afin de renouer avec les temps légendaires et repartir à l'assaut du monde

Sortilège final : Salve et tue				
	Unis contre le monde Impossible	Persévère mon fils Impossible		C'est un beau jour pour mourir Impossible
Vengeur noir Extrême		Guerre sainte Extrême	Le sang des rois Extrême	Les soldats de la mort Extrême
	Le secret de l'Armor Très difficile	Hymnes de bataille Très difficile	Mort aux ennemis du métal Très difficile	Cœur d'acier Très difficile
L'armée des immortels Difficile	Vent noir, feu et Rallgar Difficile		Galope comme le vent Difficile	Ange de la mort Difficile
Par le pouvoir de mon épée Facile		Violence et effusion de sang Facile		
Flèches noires Très facile	Tue avec puissance Très facile	Gants de métal Très facile	Guerriers de métal Très facile	Poings vers le ciel Facile
				Charge héroïque Très facile

TRES FACILE

• LES FLÈCHES NOIRES

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : Pour une utilisation par flèche
Aire d'effet : AE flèches
Portée : Toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 1 par flèche

Le lanceur enchantera des flèches à pointe d'Armor pur qui deviennent plus précises et dont le vol est accompagné d'un long hurlement strident. Les flèches ainsi enchantées procurent un bonus de AE aux jets de toucher ainsi. Les pointes de flèches doivent être en Armor pur et pèsent en général 25 g chacune. Elles peuvent conserver leurs pouvoirs autant de jours que le score en AE du Métalliste après avoir été enchantées.

• TUE AVEC PUISSANCE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1
Durée : AE x 6 PA
Aire d'effet : Une arme en Armor
Portée : AE mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Toute arme possédant au moins 100 g d'Armor en elle, est enchantée par ce Sortilège et permet de porter des attaques en force sans dépense de points de sheï et donne un bonus de + 2 en attaque.

• LES GANTS DE MÉTAL

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE minutes
Aire d'effet : Une personne humaine
Portée : AE mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Le bénéficiaire du Sortilège doit avoir à sa disposition suffisamment de Silien sous forme de fines feuilles ou de poudre pour en couvrir entièrement ses mains. Le Sortilège transforme en effet le Silien en une seconde peau métallique qui recouvre les mains du bénéficiaire comme des gants très fins mais méchamment cloutés. Grâce à ses gants, le bénéficiaire peut saisir n'importe quoi sans crainte de se brûler, se couper, se geler les mains ou s'électrocuter, etc. De plus, tout coup de poing donné voit ses dégâts augmenter d'un niveau de blessure. Les 50 g de Silien utilisés par ce Sortilège disparaissent quand celui-ci se termine.

• LES GUERRIERS DE MÉTAL

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 6 PA
Aire d'effet : AE x Guerriers volontaires
Portée : AE x 3 mètres
Difficulté : Très facile

Loom : 3 points par guerrier

Tous les bénéficiaires de ce Sortilège, qui doivent tous porter au moins 10 g de Silien sous quelque forme que ce soit, se voient protéger par le pouvoir de ce métal et gagne une armure magique et invisible procurant un bonus de défense de 2. Cette protection vient en plus de toute autre et se cumule avec les Tours, Sorts et l'armure. L'objet en Silien utilisé par chacun des bénéficiaires est consumé par le Sortilège.

Chainon

• CHARGE HÉROÏQUE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE minutes

Aire d'effet : Un harnachement de cheval

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Le cheval bénéficiaire de ce Sortilège et qui doit avoir au moins 1 kilo d'Ertilm dans son harnachement voit son pas devenir plus assuré lorsqu'il charge au combat. Il ne tombera pas, quelle que soit la nature du sol et on considérera que tous les jets de Chevaucher normaux seront automatiquement réussis. Les jets de Chevaucher ne seront lancés que pour les actions vraiment extraordinaires et héroïques (à partir d'une difficulté Difficile) mais avec un bonus de 6.

FACILE

• PAR LE POUVOIR DE MON ÉPÉE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 10 PA

Aire d'effet : Une épée contenant du Rallgar

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

L'épée enchantée par ce Sortilège devient une lame enflammée particulièrement impressionnante même si ses dégâts ne changent pas. Elle doit être en Rallgar pur. Son apparence est telle qu'elle inspire terreur aux animaux et sème la peur dans l'esprit des ennemis qui ont l'arme en vue. La réaction des gens et des

animaux dépend de la réussite de leur jet de résistance contre une difficulté Difficile:

Réussite : Apeuré par l'épée, attaqua la porteur que s'il en est forcé, avec un malus de - 2 à l'attaque

Baraka : Peut combattre sans malus le porteur de l'épée mais attaqua quelqu'un d'autre s'il le peut.

En cas d'échec : Effrayé par l'épée, cherchera à fuir le combat avec le porteur, ne l'attaquera pas et s'en défendra avec un malus de - 2.

En cas de Skoumoune : Lâche ses armes et fuit pour combattre un autre jour. N'a pas de malus à ses jets d'esquive. Les réactions des ennemis ne durent que le temps du Sortilège.

L'épée utilisée doit contenir au moins 100 g de Rallgar. De plus, le Rallgar contenu se consume et l'épée redevient une simple épée d'acier à l'issue du Sortilège.

• VIOLENCE ET EFFUSION DE SANG

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 6 PA

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Ce Sortilège est lancé sur un guerrier consentant qui devient le centre de l'Aire d'effet. Tous les coups portés dans la surface quels qu'en soient leurs auteurs voient leurs dégâts augmentés d'un niveau de blessure. Le bénéficiaire du Sortilège doit avoir sur lui plus de 100 g d'Armor.

Chainon

• POINGS VERS LE CIEL

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 3 minutes

Aire d'effet : AE x 4 guerriers

Portée : AE x 7 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6 par tranche de 2 guerriers

Ce Sortilège affecte un nombre important de guerriers volontaires du même camp. Ceux-ci doivent tous avoir de l'Ertilm sur eux (au moins 25 g) et lever le poing vers le ciel en hurlant lorsque le Sortilège commence son effet. Pendant toute sa durée, toutes leurs actions seront automatiquement coordonnées entre elles, quels que

soient leurs niveaux d'entraînement personnels. Ils agiront tous comme une troupe surentraînée se connaissant tous parfaitement. Les conséquences exactes du Sortilège sont laissées à l'appréciation du maître de jeu quand il affecte des PNJ. Dans le cas de personnages joueurs, cela leur permet de se concerter quelques secondes à haute voix entre eux avant chaque action de combat.

DIFFICILE

• L'ARMÉE DES IMMORTELS

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 15 PA

Aire d'effet : AE guerriers

Portée : AE x 6 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 6 + 3 par guerrier

Ce Sortilège affecte un nombre de guerrier égal à l'AE du Metalliste possédant au moins 1 kilo de Silien incrusté dans leurs armures. Pendant toutes la durée du Sortilège, ils ne sont pas gênés par les blessures que lorsque le Sortilège arrive à son terme. Chacun d'entre eux peut tomber en dessous de 0 points de vie pour autant que son score en Résistant. S'il est soigné avant la fin du Sortilège et repasse au dessus de 0, il survit, sinon il meurt. Une fois le Sortilège terminé les guerriers doivent lancer les jets de Résistance correspondant à leur état réel et être affectés en conséquence.

• VENT NOIR, FEU ET RALLGAR

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 10 PA

Aire d'effet : AE +x 10 kilomètres

Portée : AE x 50 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 15

Ce Sortilège nécessite au moins cinq kilos de Rallgar, sous forme de minerai poudreux, qui est perdu. Le lanceur projette la poudre dans l'air qui se transforme en vent rouge enflammé se dirigeant dans la direction voulue par le lanceur. La tempête de feu magique et de vent est telle qu'elle occasionne un malus de - AE à tous les jets de combat de ceux qui sont pris dedans sans

toutefois causer de dégâts. De plus, la portée des armes de jets et de trait ainsi que leurs dommages allant contre le vent est diminué de deux niveaux de blessures.

• GALOPE COMME LE VENT

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 15 minutes

Aire d'effet : Un cheval

Portée : AE mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Le cheval bénéficiaire du Sortilège, et dont les sabots doivent être en Ertilm pur, voit sa vitesse de déplacement doublée. À la fin du Sortilège, les sabots sont entièrement détruits et le cheval doit se faire réparer. À titre indicatif, quatre fers à cheval pèsent en moyenne 2 kilos.

Chainon

• ANGE DE LA MORT

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 5 minutes

Aire d'effet : Une personne

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Ce Sortilège nécessite une armure de plaques en Armor Pur pour 5 kilos minimum. Une fois le Sortilège lancé, l'armure vide s'anime et obéit fanatiquement aux ordres simples donnés par le Métalliste. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Fort 10 / Agile 6 Art Guerrier 8

Toutes les compétences d'armes de contact à Initié

Points de vie : 30

Armure : égale à son armure majorée de 2 points.

Elle est insensible à tous les Sortilèges et effets psychologiques et les points de vie qu'elle a sont le nombre de points de dégâts qu'elle peut encaisser avant de redevenir une simple armure. Elle ne peut cependant se déplacer vite et est incapable de courir. Elle ne possède pas de seuil de blessures.

TRÈS DIFFICILE

• LE SECRET DE L'ARMOR

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE questions

Aire d'effet : Une lame en Armor pur

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Ce Sortilège doit être lancé sur une lame en Armor pur. Pendant toute la durée du Sortilège, si la lame est plongée et retirée vivement du corps d'une personne que l'on accuse d'une faute, elle réagira en fonction de la culpabilité de la victime. Si elle boit le sang de l'accusé c'est qu'il est coupable, sinon il est innocent. Les dégâts occasionnés par la « question » sont les dégâts normaux de la lame en question majorés d'un niveau de blessure en cas de succion.

• HYMNES DE BATAILLE

Temps d'incantation : Rituel 5 heures

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : AE x 15 guerriers

Portée : AE x 75 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Chacun des bénéficiaires du Sortilège doit participer au lancement en chantant avec force et conviction les divers hymnes guerriers indispensables à ce Sortilège. Tous les bénéficiaires du Sortilège, y compris le lanceur, obtiennent pour la durée du Sortilège des bonus pour combattre. Ils ont tous une cohésion plus grande entre eux et ont un bonus de AE à tous les jets de résistance à des effets psychologiques nuisibles (terreur, peur, etc.) Ils combattent tous avec une vigueur accrue et se voient doté d'un bonus de AE points de vie fictifs pour la durée du Sortilège. Les AE premier points de dégâts qu'ils subissent sont donc ignorés. Chaque bénéficiaire doit avoir sur lui un médaillon en Ertilm pur pesant au moins 25 g. Ce médaillon est consumé par le Sortilège.

• MORT AUX ENNEMIS DU MÉTAL

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 15 PA

Aire d'effet : AE x 2 mètre

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Tous les ennemis désignés par le Sortilège et qui ne possèdent aucun objet contenant du métal sacré sont maudits par l'Art Métallique. Toute personne ayant du métal sacré sur elle et qui les frappera se verra accorder un bonus de + 2 au jet de Toucher pour la durée du Sortilège. Les attaques doivent être au contact et non magiques pour bénéficier du bonus. Le lanceur et les bénéficiaires doivent porter au moins 25 g de métal sacré, quelle que soit sa forme, pour que le Sortilège prenne effet.

Chainon

• CŒUR D'ACIER

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : AE personnes

Portée : AE x 4 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Les bénéficiaires du Sortilège se voient dénués de toute compassion, humanité et scrupules pendant la durée du Sortilège. Ils peuvent, s'ils le désirent, et totalement volontairement, commettre les pires atrocités sans la moindre hésitation et sans cas de conscience. Plus aucune morale ou amitié ne les gêne et ils sont libérés de tous les problèmes de loyauté, d'affection et d'amour. Une fois le Sortilège fini, ils réalisent pleinement et selon leur morale ce qu'ils ont fait. Chaque bénéficiaire doit avaler une pièce ronde d'Armor pur pesant au moins 10g pour que le Sortilège prenne effet. La pièce est digérée par le Sortilège.

EXTRÊME

• VENGEUR NOIR

Temps d'incantation : Rituel 5 heures

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Le bénéficiaire de ce Sortilège doit participer à tout le long rituel qui consomme 1 kilo de Silien. Le métal est en effet incrusté de manière

magique sur le crâne et sur les bras du bénéficiaire en de longs tatouages runiques (un jet d'Art pictural peut aider). Une fois le rituel achevé, le bénéficiaire est protégé à vie de toute mauvaise mort. S'il meurt tué par quelqu'un autrement qu'en combat singulier, il reviendra sous forme de Vengeur Noir pour punir son meurtrier. Le vengeur noir a les mêmes caractéristiques que le bénéficiaire du Sortilège, il est habillé d'une grande armure de plaques noires, armé de son arme favorite et chevauche un cheval fait d'ombre matérialisée. Le vengeur noir essaiera de manière rapide et intelligente de tuer le meurtrier au moment où celui-ci est le plus vulnérable et s'y attend le moins. Cela peut prendre des années voire des décennies mais le Vengeur noir viendra un jour, chevauchant son cheval des enfers. Les tatouages d'Armor qui sont la marque des protégés de ce Sortilège sont particulièrement connus et redoutés chez les Gehemds qui font très attention de ne jamais agresser une personne les arborant.

• GUERRE SAINTE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 2
Durée : AE heures
Aire d'effet : AE x 10 personnes
Portée : AE x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 15

Une fois le Sortilège lancé, le Métalliste doit faire un discours convainquent afin de persuader son auditoire de la justesse de la guerre qu'il entend mener. Réussir un jet de Charmeur / Commandement difficulté « Facile » est nécessaire. Toutes les personnes visées par le Sortilège et qui ratent leur jet de résistance adhèrent au combat qu'est celui du discours du Métalliste et acceptent de prendre les armes contre l'ennemi désigné. Ils ne le feront que s'ils ont des chances raisonnables de gagner et si leur caractère est naturellement belliqueux. Le lanceur du Sortilège doit porter en évidence un bijou en Yielix d'au moins 100 g.

• LE SANG DES ROIS

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 15 minutes
Aire d'effet : AE x 10 personnes
Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Toutes les personnes victimes de ce Sortilège se voient investies d'une haine viscérale contre les dirigeants en général et des monarques en particulier. La révolte contre toutes les autorités sera leur unique raison de vivre et ils feront tout pour jeter à bas et tuer leurs dirigeants ou ceux de leurs ennemis. Ce Sortilège ne peut convaincre de fidèles sujets de se révolter, il ne sert que pour exacerber des sentiments latents. Le lanceur du Sortilège doit avoir sur le front lors du discours une couronne en Armor pur d'au moins 1 kilo qui disparaîtra à la fin du Sortilège.

Chainon

• LES SOLDATS DE LA MORT

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 15 minutes
Aire d'effet : AE x 10 personnes
Portée : AE x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 15

Toutes les victimes du Sortilège n'auront plus qu'un seul but lors des combats : tuer leurs ennemis. Elles agiront normalement et selon les ordres de leurs supérieurs, mais elles achèveront toujours les blessés et ne feront jamais de prisonniers. Cette manie sera effective même si elle va à l'encontre de tous leurs principes et morales. Les bénéficiaires du Sortilège doivent porter de l'Armor en n'importe quelle quantité.

IMPOSSIBLE

• UNIS CONTRE LE MONDE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 2
Durée : Un combat
Aire d'effet : AE x 10 personnes
Portée : AE x 5 mètres
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Tous les bénéficiaires du Sortilège doivent avoir sur eux un morceau de Yielix et partager les mêmes opinions concernant un ennemi commun. Pendant toute la durée d'un combat contre l'ennemi en question, ils bénéficieront de substantiels bonus. Ce

combat doit avoir lieu dans la journée qui suit le lancement du Sortilège. Les bénéficiaires se voient dotés d'un moral d'acier qui leur permettra de ne se rendre et de reculer que s'ils le veulent, jamais de manière forcée. Ils auront un bonus d'AE à tous leurs jets de combat contre l'ennemi en question et n'auront aucune pitié pour aucun des ennemis.

• PERSÉVÈRE MON FILS

Temps d'incantation : Rituel 5 jours

Séquence : --

Durée : Jusqu'à l'achèvement de sa quête

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Le bénéficiaire de ce Sortilège doit avoir profondément envie d'accomplir une action héroïque et grandiose comme par exemple se venger des assassins de ses parents, défendre les habitants d'une cité, exterminer les membres d'une tribu ou d'une Guilde etc. Grâce à ce Sortilège, il se verra aider par les Dieux dans sa noble, mais pas forcément juste, cause. Il aura pour toutes les actions directement en rapport avec cette cause un bonus de AE aux jets de dés et ce, jusqu'à la fin de sa vie ou l'accomplissement de sa quête. Son combat passera avant toute autre considération et il ne s'occupera que de cela, négligeant tout le reste. La cause n'a nul besoin d'être bonne, seulement d'être clairement définie. Au moment du lancement du Sortilège, le bénéficiaire doit se faire poser des bracelets en Yielix pur, pesant au moins 500 g chacun, qu'il devra garder pendant toute la durée du Sortilège pour qu'il soit efficace.

Chainon

• C'EST UN BEAU JOUR POUR MOURIR

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Jusqu'à la prochaine apparition des feux du ciel

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Le bénéficiaire de ce Sortilège, qui doit être consentant, devient une bête de combat jusqu'à sa mort qui arrivera forcément avant le prochain changement des feux du ciel (lever ou

coucher). Il bénéficiera d'un apport de + Phylum de sheï par PA, qu'il pourra cumuler jusqu'à son maximum normal de sheï. De plus, il n'aura plus de seuil blessé ou coma, aura un bonus de + Phylum aux dégâts et pourra descendre en dessous de 0 points de vie jusqu'à - AE x 2 mais sera sûr de mourir avant la prochaine apparition des feux du ciel. Le bénéficiaire doit être touché par le lanceur par l'intermédiaire d'un objet en Yielix et doit porter une arme en Armor pur.

Sortilège FINAL

•SALUE ET TUE

Temps d'incantation : Rituel 5 jours

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 30

Le bénéficiaire du Sortilège se voit investi d'une puissance mythique digne des dieux lui permettant de tuer un ennemi de manière quasi certaine tant qu'il porte une amulette en Armor. Il doit passer une 10 - AG PA entière à saluer de manière rituelle et à haute voix son ennemi sans l'attaquer mais en ayant le droit de s'en défendre avec néanmoins son niveau d'arme, de bouclier ou d'esquive à - 2. Ceci fait, il peut donner un coup avec une arme en Armor pur contre l'ennemi qu'il a salué. Le coup bénéficie d'un bonus de 6 pour Toucher et tuera de manière certaine la victime s'il occasionne au moins un point de dégâts passant l'armure (si la victime prend au moins une égratignure). Le bénéficiaire peut utiliser ce pouvoir autant de fois par jour que le niveau du Métalliste en Phylum au moment où le Sortilège a été lancé.