

# Phylum des astres éternels

On sait à quel point les Ulmeqs adorent les Feux-du-Ciel, les deux soleils de Cosme. Cette fascination va de pair avec La connaissance de Nocte, l'autre du monde des rêves qui lui donne son nom. Il est donc normal que Les Oniromanciens de cette Maison soient parvenus à repérer un Phylum qui est en rapport avec Les pouvoirs des astres qu'ils aiment tant. La particularité de ce Phylum est La singularité du fonctionnement de chaque Sortilège. Chacun d'entre eux possède un effet différent le jour et La nuit. Souvent, un Sortilège destiné à être Lancé le jour aura une puissance moindre s'il est pratiqué de nuit. Pour certains, Les effets sont inversés lorsqu'ils ne sont pas utilisés au bon moment. D'autres encore ne fonctionnent que le jour ou La nuit. Enfin, Lorsque rien n'est précisé, ils fonctionnent indifféremment de jour comme de nuit.

Sortilège finale : Bénédiction Astrale					
<div>La chaleur de l'astre père <i>Impossible</i></div>	<div></div>	<div>La vision lunaire <i>Impossible</i></div>	<div></div>	Chainon	<div>La colère des feux du ciel <i>Impossible</i></div>
<div>Les nimbes de l'amour <i>Extrême</i></div>		<div>La malédiction des dames blanches <i>Extrême</i></div>			<div>Les pierres bénies des astres <i>Extrême</i></div>
<div></div>		<div>Le fils des étoiles <i>Très difficile</i></div>			<div>Pluie d'étoiles <i>Très difficile</i></div>
<div>La nuit et le jour <i>Difficile</i></div>	<div>La nuit sans lune <i>Difficile</i></div>	<div></div>	<div>L'éclipse solaire <i>Difficile</i></div>		<div>Le passage de la comète <i>Difficile</i></div>
<div>Les murmures du crépuscule <i>Facile</i></div>	<div>L'attraction céleste <i>Facile</i></div>	<div>Les étoiles salvatrices <i>Facile</i></div>	<div>Le masque lunaire <i>Facile</i></div>		<div>Le manteau de lune <i>Facile</i></div>
<div>L'offrande au soleil <i>Très facile</i></div>	<div>La lecture de la lune <i>Très facile</i></div>	<div>Le soleil bienfaiteur <i>Très facile</i></div>	<div>La poussière d'étoile <i>Très facile</i></div>		<div>Au zénith majestueux <i>Très facile</i></div>

## TRES FACILE

### • L'OFFRANDE AU SOLEIL

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** le lanceur  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

De jour : Ce Sortilège permet de se sustenter et de ne pas boire pendant la journée, car il offre son repas aux soleils. L'Oniromancien a la langue verte pendant la durée d'effet.  
 De nuit : le Sortilège fait apparaître une miche de pain blanc et un gobelet d'eau dans la main de l'Oniromancien que lui seul peut consommer.

### • LA LECTURE DE LA LUNE

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif/pour une prédiction  
**Aire d'effet :** le lanceur  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

De jour : Ce Sortilège permet de prédire le nombre de lune de la nuit suivante. Devant l'Oniromancien apparaît une illusion constituée des trois astres en réduction avec lesquels il jongle pendant la durée du Sortilège jusqu'à ce que les lunes disparaissent ou non, pour former le nombre

définitif. Un petit jet de Jongler difficulté « Facile » qui se solderait par un échec empêche le Sortilège de s'effectuer. Si un autre magicien pratique le même rituel le même jour il obtiendra une réponse similaire.  
 De nuit : le Sortilège indique le nombre de lune actuellement dans le ciel

### LE SOLEIL BIENFAITEUR

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 1 PA 1(PA par point de vie rendu)  
**Aire d'effet :** une personne/un animal  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

De jour : L'Oniromancien peut soigner une personne blessée quand elle est touchée par les rayons des soleils (il faut donc qu'il y ait du soleil...). À cet effet, l'Oniromancien doit disposer trois surfaces réfléchissantes, des miroirs par exemple, en triangle. La première se reflète dans la seconde qui se reflète dans la troisième et le rayon lumineux viendra toucher le blessé dépouillé de ses vêtements et placé au milieu du triangle. Les blessures chauffent et se referment alors comme cautérisées par la chaleur. La personne à soigner regagnera 1 PV par PA. Il est possible de soigner plusieurs personnes si l'Oniromancien est puissant et que la personne blessée se dépêche de céder sa place à la

suivante. Ce remplacement de cible prend inévitablement 1 PA.  
 De nuit : Si les lunes sont dans un ciel sans nuages, le Sortilège fonctionne à l'inverse en faisant perdre des points de vie selon le même principe.

### LA POUSSIÈRE D'ÉTOILES

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 45 minutes  
**Aire d'effet :** une surface d'AE x 75 cm²  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Les mains de l'Oniromancien produisent une poudre dorée, qui se dépose telle une pellicule sur une zone et la protège de toute intempérie pour la durée du Sortilège. Un véritable microclimat s'applique à l'Aire d'effet, et il ne pleut ni ne neige plus, même au plus fort de l'hiver. Par contre, elle n'est pas épargnée par le vent ni par le froid et la chaleur.

Chainon

### • AU ZÉNITH MAJESTUEUX

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 15 minutes  
**Aire d'effet :** le lanceur  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3



De jour : L'Oniromancien se touche le front où il trace du doigt un soleil. Aussitôt il dégage une impressionnante autorité, et peut commander une troupe ou un groupe en bénéficiant d'un +1 à tout jet de Commandement et de Vigilance tant que la Sortilège est actif. De nuit : L'Oniromancien se touche le front où il trace du doigt un croissant de lune. Il bénéficie maintenant d'un +1 à tous ses jets de Déguisement et de Discretion tant que le Sortilège est actif.



## FACILE

### • LES MURMURES DU CRÉPUSCULE

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Jusqu'au prochain crépuscule  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** illimitée  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Ce Sortilège permet de communiquer une phrase comportant autant de mots que le score en AE de l'Oniromancien. Elle doit être prononcée à l'aube face au soleil levant et sera entendue par son destinataire, et lui seul, au crépuscule sous la forme d'un murmure. Ce dernier doit alors voir le coucher de soleil d'une façon ou d'une autre (par une fenêtre...). Le maître de jeu peut considérer que le crépuscule dure 10 minutes. Passé ce délai, si le destinataire n'a pas assisté même brièvement au coucher du soleil, le message est perdu.

### • L'ATTRACTION CÉLESTE

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE heures  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

De jour : Avec ce Sortilège, la force d'attraction se modifie en augmentant : la cible est sous l'influence des feux du ciel et est écrasée par le poids de leur chaleur. Pendant toute la durée du Sortilège, la cible subit les désagréments d'un niveau de difficulté de plus pour toutes les actions impliquant le mouvement, hormis le combat, pour toute la durée du Sortilège.

De nuit : Avec ce Sortilège, la force d'attraction se modifie en décroissant : la cible et seulement elle est sous l'influence des astres nocturnes, et peut se déplacer comme si elle était sur la lune. Elle bénéficie à ce titre d'un niveau de difficulté de moins pour

toutes les actions impliquant le mouvement, hormis le combat, pour toute la durée du Sortilège.

### • LES ÉTOILES SALVATRICES

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

De jour : Le Sortilège permet d'augmenter la qualité d'une préparation culinaire en conférant à celui qui la prépare un bonus de +3 au jet de Cuisine, lors de sa préparation. De nuit : Le Sortilège permet de purifier des aliments gâtés, pourris ou empoisonnés en les laissant sous la lumière des astres nocturnes pendant AE minutes. La nourriture ou boisson ainsi traitée est égale à AE x 1 kg.

### • LE MASQUE LUNAIRE

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 2 minutes  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** AE x 2 mètres  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

De jour : Le Sortilège confère à l'Oniromancien un bonus temporaire de +1 en Observateur. De nuit : Le Sortilège est lancé sur lui-même par l'Oniromancien. Dès lors, les gens ayant vu le visage de l'Oniromancien tandis qu'il est sous l'influence du Sortilège ne s'en souviennent plus. S'ils le revoient pendant la durée d'effet, ils ne le reconnaissent pas. Par contre, ils se souviennent éventuellement de ses vêtements, de sa mise générale et de ses actes. Toute personne tentant de suivre l'Oniromancien (Filature) subit un malus de deux niveaux de difficulté.

Chainon

### • LE MANTEAU DE LUNE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 45 minutes/jusqu'à épuisement de l'armure  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

De jour : Voir ci-dessous. L'armure ne protège que pour un total initial d'AE + 5 en suivant les règles ci-dessous. De nuit : Ce Sortilège crée un manteau pâle et légèrement lumineux, à peine visible. C'est une armure à l'épreuve des armes qui protège la totalité du

corps sauf la tête et les mains. Elle procure un bonus de défense d'AE/2 arrondi au supérieur et peut être cumulée à l'armure normale. Sa capacité de résistance n'est pas limitée dans le temps, mais par rapport au nombre de points de dommages qu'elle peut encaisser. Chaque coup qu'elle absorbe est soustrait de son total initial de AE + 10. Chaque fois que l'Oniromancien prend un coup, un halo de lumière argentée s'élargit à partir du point d'impact, et forme des cercles concentriques comme un caillou lancé dans un lac.



## DIFFICILE

### • LA NUIT ET LE JOUR

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 7 minutes  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

De jour : Les yeux de l'Oniromancien deviennent intégralement verts. Il gagne un bonus temporaire de +1 en Observateur et +1 en Orientation, Pister, Vigilance, et Filature pour la durée du Sortilège. Il est aussi capable de percevoir tous les objets se déplaçant à très grande vitesse comme une balle de crache feu et peut à ce titre tenter d'esquiver un projectile comme une flèche, un carreau, parer une balle s'il dispose d'un bouclier. De nuit : Le Sortilège est lancé par l'Oniromancien sur ses propres yeux, qui dès lors luisent d'un éclat jaune lumineux. Il est capable de voir en pleine nuit comme en plein jour. Dans un lieu fermé et sujet à une obscurité totale mais non magique, il a l'impression qu'une lumière passe à travers les murs, de façon légère mais suffisante pour repérer les objets. Il ne subit aucun des malus liés à la nuit. Cependant, dans un lieu dos totalement dépourvu de lumière, il ne distingue que les objets totalement immobiles. Toute personne ou objet en mouvement, aussi infime soit-il, n'est pas perceptible et à ce titre invisible.

### • LA NUIT SANS LUNE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 7 PA  
**Aire d'effet :** AE mètres  
**Portée :** AE x 7 mètres  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

De jour : Ce Sortilège permet de créer une aire dans laquelle une lumière éblouissante empêche quiconque est à l'extérieur de la zone de voir ce qui se passe à l'intérieur. De l'intérieur de la zone, le Sortilège est imperceptible. Un



tir au hasard depuis l'extérieur de la zone vers l'intérieur se fait à Extrême pour espérer toucher quelqu'un. De nuit : Ce Sortilège plonge une zone ciblée dans une obscurité totale. Au-delà de la zone, on ne voit pas que le Sortilège est effectif : la zone paraît claire. Mais à l'intérieur, on en voit plus ce qu'il y a dehors.

• L'ECLIPSE SOLAIRE

**Temps d'incantation** : instantané

**Séquence** : Mêlée

**Durée** : AE x 15 PA

**Aire d'effet** : une personne

**Portée** : AE mètres

**Difficulté** : Difficile

**Loom** : 9

Ce Sortilège est lancé par l'Oniromancien sur lui ou une autre personne. Il permet de devenir quasiment invisible lorsqu'on se trouve en plein soleil (il ne fonctionne pas la nuit). Dès que l'on retourne à l'ombre, la visibilité revient. Si quelques rayons de soleil passent sur le corps de la cible, seuls ces endroits sont invisibles. L'invisibilité se communique aux vêtements et aux objets portés en cotât avec l'Oniromancien (armes...). Dans le cas d'une invisibilité partielle, le maître de jeu juge combien de niveaux de difficultés s'ajoutent au jet de Vigilance. Lorsque l'Oniromancien est en plein soleil, le jet de scruter d'un éventuel garde se fait à Extrême.

Chainon

• LE PASSAGE DE LA COMÈTE

**Temps d'incantation** : instantané

**Séquence** : Mêlée

**Durée** : AE x 2 minutes

**Aire d'effet** : une personne

**Portée** : AE x 2 mètres

**Difficulté** : Difficile

**Loom** : 9

Ce Sortilège est lancé par l'Oniromancien sur lui ou une autre personne de jour comme de nuit. La cible gagne un bonus de +1 en Agile et + 2 aux compétences Courir, Grimper, Athlétisme, Bagarre, Art martial, Esquive, Équilibre mais pas dans les compétences de combat qui requièrent une arme. Dans le sillage de la cible, suivent de fines traînées blanches et des étincelles témoignant de l'effet loomique auquel il est soumis.



**TRÈS DIFFICILE**

• LES FILS DES ÉTOILES

**Temps d'incantation** : instantané

**Séquence** : Mêlée

**Durée** : AE x 15 minutes

**Aire d'effet** : AE x 4 mètres

**Portée** : AE x 5 mètres

**Difficulté** : Très difficile

**Loom** : 12

Le Sortilège est lancé face au ciel et exclusivement de nuit : l'Oniromancien présente ses paumes aux astres, et dans ses mains se déposent des petites particules lumineuses, qu'il peut dès lors envoyer sur une surface, pour l'illuminer. La lumière produite est dispersée en petites granules palpitantes mais vives, comme celles de guirlande blanches. Elle est suffisante pour n'importe quelle activité.

Chainon

• PLUIE D'ÉTOILES

**Temps d'incantation** : instantané

**Séquence** : Mêlée

**Durée** : Définitif/une utilisation

**Aire d'effet** : une cible

**Portée** : AE x 5 mètres

**Difficulté** : Très difficile

**Loom** : 12

De jour comme de nuit, ce Sortilège fait apparaître une poignée de projectiles semblables à de microscopiques aéroolithes, devant les mains tendues de l'Oniromancien ou en suspension autour de lui. À son ordre, les projectiles se lancent en sifflant sur une cible (une seule) et occasionnent une blessure Grave (l'armure compte). On résout l'attaque avec AE/Art onirique, comme si les missiles étaient mus par leur propre intelligence. Ils peuvent être parés uniquement avec un bouclier (opposition) et ne peuvent être esquivés. Si la cible est combustible (paille, tissus...) elle commence à prendre feu sur un succès spécial lors de l'attaque des projectiles.



**EXTREME**

• LE NIMBE DE L'AMOUR

**Temps d'incantation** : instantané

**Séquence** : Tir 2

**Durée** : AE x 20 minutes

**Aire d'effet** : une personne

**Portée** : AE x 2 mètre

**Difficulté** : Extrême

**Loom** : 15

De jour : Ce Sortilège est lancé par l'Oniromancien sur lui-même. Il permet d'augmenter ses dons de charmeur. Un très léger halo fascinant l'enveloppe, et son score de Talentueux est augmenté de + 2 pour toute la durée du Sortilège. Il bénéficie d'un + 2 en Arts Picturaux, Chant, Comédie, Contes, Danse, Musique, Jonglerie, Cuisine, Diplomatie, Discours, Négocio, Empathie.

De Nuit : Ce Sortilège est lancé par l'Oniromancien sur lui-même. Il permet d'augmenter ses dons de charmeur. Un très léger halo fascinant l'enveloppe, et son score de Charmeur est augmenté de

+ 2 pour toute la durée du Sortilège. Il bénéficie d'un + 2 en Chant, Comédie, Contes, Danse, Dressage, Déguisement, Diplomatie, Discours, Négocio, Empathie.

• LA MALÉDICTION DES DAMES BLANCHES

**Temps d'incantation** : instantané

**Séquence** : Tir 2

**Durée** : AE x 4 nuits

**Aire d'effet** : une cible

**Portée** : AE x 10 mètres

**Difficulté** : Extrême

**Loom** : 15

Le Sortilège est lancé sur une cible, qui dès lors subira des blessures quand elle entrera en contact avec la lumière de la lune. Il peut néanmoins tenter un jet de résistance au début de chaque nuit pour savoir s'il sera blessé cette nuit là ou pas. Sous l'influence des lunes, des spectres de femmes blafardes escortent la victime et la blessent avec des lames lumineuses. Les blessures sont Moyennes est au nombre de lunes présentent dans le ciel. La cible peut se protéger en s'abritant, mais par une nuit claire, il est impossible de se déplacer en extérieur sans être blessée.

Chainon

• LES PIERRES BÉNIS DES ASTRES

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

**Séquence** : --

**Durée** : AE semaines

**Aire d'effet** : une pierre

**Portée** : toucher

**Difficulté** : Extrême

**Loom** : 15

Ce Sortilège permet de bénir au nom du soleil de la lune et des étoiles une pierre de la taille d'un œuf au maximum. À l'issue du rituel, la pierre est un Artefact qui possède les mêmes vertus qu'une pierre Ulmeq. Elle permet à un magicien qui ne possède pas en lui cet élément indispensable de pratiquer la magie Ulmeq pendant toute la durée d'activité loomique de la pierre et tant qu'il est en sa possession.



**IMPOSSIBLE**

• LA CHALEUR DE L'ASTRE-PÈRE

**Temps d'incantation** : instantané

**Séquence** : Tir 2

**Durée** : AE x 2 minutes

**Aire d'effet** : AE x 2 mètres

**Portée** : AE x 10 mètres

**Difficulté** : Impossible

**Loom** : 18

De jour : L'Oniromancien désigne une zone dans laquelle la température augmente instantanément d'AE x 20 degrés. Toute créature vivante qui est



ou qui passe dans l'Aire encaisse automatiquement une blessure Grave. L'armure ne protège pas. La fournaise est perceptible uniquement par les phénomènes périphériques qu'elle engendre et les vagues de chaleurs (Vigilance difficulté « Difficile »). De nuit : Les effets du Sortilège sont inverses et la température baisse d'AE x 20 degrés en engendrant les mêmes désagréments.

#### • LA VISION LUNAIRE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** AE x 1/2 jours  
**Aire d'effet :** une cible  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

De jour : Le Sortilège est lancé sur une cible et affecte sa perception. De jour et à la lumière du soleil, elle est totalement aveugle. De nuit ou éclairée par une lumière artificielle : elle ne voit plus les couleurs ni les volumes. Sa perception visuelle est donc en noir et blanc et en deux dimensions (ex : la poignée d'une porte semble factice et dessinée sur la porte etc.). Tous ses jets en Observateur se font à difficulté Extrême avec un score en Observateur de 1. L'Oniromancien doit passer la main devant les yeux de la cible pour l'affecter.

Chainon

#### • LA COLÈRE DES FEUX-DU-CIEL

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** Une utilisation  
**Aire d'effet :** autant de cibles que le score en AE de l'Oniromancien  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Ce Sortilège n'opère que le jour. L'Oniromancien invoque la fureur des soleils. Aussitôt, autant de colonnes de flammes encadrent autant de cibles au maximum que le score en AE de l'Oniromancien. Les victimes sont donc au centre d'un cercle de feu où elles ne peuvent bouger sans se brûler. Alors, l'Oniromancien peut au choix :  
- Poser à chaque personne une seule question. Si une des cibles ment, tente de se libérer ou refuse de répondre, elle subit immédiatement autant de niveau de blessure que l'AE (l'armure est efficace) de l'Oniromancien. Si elle répond sans mentir, Elle sortira indemne du cercle de flamme  
- Où l'invocateur peut décider de brûler purement et simplement ses prisonniers en leur infligeant autant de niveau de blessure que son score en AE x 2 réparti entre les colonnes de feu d'armure est inefficace).

### Sortilège FINAL

#### • BÉNÉDICTION ASTRALE

**Temps d'incantation :** Rituel 5 jours  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** L'Oniromancien  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 30

À l'issue du Rituel, l'Oniromancien effectue une profession de foi vis à vis des Astres. Dorénavant, il devra effectuer un rite quotidien pour témoigner sa foi en saluant le soleil, les lunes et les étoiles. Le bénéfice de cette dévotion est l'accession à un champ supérieur de perception dans laquelle l'Oniromancien parvient toujours à situer sa place dans l'univers. Son apparence physique est maintenant gouvernée par l'activité des astres. Sa peau est dorée le jour tandis qu'il bénéficie d'un bonus de + 1 Savant, + 1 en Fort et +1 en Résistant. Sa peau est argentée la nuit qui lui confère un + 1 en Agile, + 1 en Charmeur, et + 1 en Talentueux. Enfin, noir piqueté de points blancs lumineux assorti d'un bonus de + 1 en Observateur et + 1 en Rusé les soirs de nuit sans lune. Il sait toujours l'heure exacte qu'il est en regardant simplement les astres. Il est toujours en mesure de se situer par rapport aux points cardinaux et n'est jamais perdu. Il peut se soigner en exposant son corps nu au soleil au rythme de 1 PV/1 minute. Une exposition à la lune de AE minutes annule les effets de tous poisons auquel il est soumis tandis que la contemplation des étoiles le soigne de toutes maladies (hormis la langueur).