

Phylum des grands algemmistes

L'algemie consiste à partir en prospection en Nocte pour y trouver ce que les Oniromanciens nomment les gemmes de Nocte. L'Oniromancien manifeste leurs pouvoirs en les encastrant dans des ustensiles ou simplement en les manipulant brutes de taille, et même en les distillant en potions et liqueurs. Défait, les gemmes sont si diverses qu'elles recèlent toujours des propriétés inconnues. Ce Phylum est en une succession de filons de gemmes : l'Oniromancien les découvre progressivement, comme un filon de minerai. Les algemmistes sont une caste très importante au sein de l'Art Onirique. Ils sont aussi des gens fétichistes qui considèrent leurs gemmes parfois mieux qu'une vie humaine.

LES GEMMES ET LEURS POUVOIRS

Les pouvoirs des gemmes ne sont pas permanents. La longévité d'une gemme dépend pour une grande part des compétences de l'Oniromancien. On distingue trois types de durée.

- La première indique une durée fixe de fonctionnement qui prend effet dès l'apparition de la gemme et pendant laquelle la gemme est active en permanence.
 - La seconde permet d'utiliser les pouvoirs de la gemme un nombre fois donné, le Sortilège sert uniquement à faire apparaître la gemme. Son utilisation requiert parfois un jet de dé particulier et l'utilisateur doit dépenser 1 point de loom vert chaque fois qu'il en fait usage.
 - La troisième permet une seule utilisation de la gemme.
- Lorsqu'une gemme perd ses pouvoirs, elle se délite, perd de sa consistance et retourne dans le monde de Nocte. Il arrive aussi qu'elle se transforme en une autre pierre qui peut être précieuse ou sans noblesse. Enfin, il arrive qu'elle explose, se fragmente, se liquéfie. Les gemmes de Nocte sont des Objets loomiques plus apparentés aux Reliques qu'aux Artefacts mais dotés de pouvoirs particuliers. Une gemme ne peut être enchantée. Toute tentative pour placer un Tour un Sort ou un Sortilège dans une gemme se solde par un échec. Elles sont constituées de loom pur qu'il n'est pas possible de récolter sauf à l'aide d'un pouvoir particulier issu d'un Sortilège final de Phylum. Les créatures loomiques ne peuvent pas se nourrir du loom contenu dans les gemmes, mais les créatures de pur loom sont elles toujours très attirées par ces objets beaux et « appétissants ». L'Oniromancien qui l'a produite est seul en mesure d'augmenter la durée d'un Sortilège lié à une gemme ou de réactiver son pouvoir.

AUGMENTER LA DURÉE DE VIE D'UNE GEMME

Pour augmenter la durée des effets loomiques d'une gemme ce dernier ne doit pas avoir expiré, donc être encore actif. L'Oniromancien doit dépenser autant le point de loom vert que le coût initial du Sortilège et doit toucher la gemme. Un jet de dé est requis pour vérifier si le pouvoir de la gemme est en mesure d'être reconduit. L'Oniromancien joue un test d'opposition d'Art sémantique la difficulté étant celui du Sortilège à l'incantation, s'il réussit le pouvoir de cette dernière est reconduit pour autant de temps que sa durée initiale. Si l'Oniromancien échoue, la gemme perd son pouvoir instantanément et se vaporise. Quoi qu'il arrive, le loom est dépensé.

La taille d'une gemme varie selon le niveau de maîtrise de L'AE de l'Oniromancien qui prospecte en Nocte :

AE	Taille de la gemme brute en carat (0,2g)
1	5-15 carats
2-3	15-30 carats
4-	30-50 carats
5-6	50-70 carats
7	70-100 carats

Les gemmes de Nocte ont cette particularité d'être sans défauts et de conserver, pour certaines, une valeur marchande une fois dépouillées de leurs pouvoirs. Une gemme taillée perd 2/10 de son poids de départ. La valeur marchande éventuelle brute de taille des gemmes est indiquée en guilders de corail, d'écumé ou de sable par carats. Certaines d'entre elles sont très recherchées et peuvent rendre l'Oniromancien riche s'il les négocie correctement.

Toutes les gemmes sont « fragiles » elles peuvent être taillées sans que cela n'affecte leur pouvoir (qui restera toujours dans le plus gros fragment résultant d'un travail de joailler). Elles peuvent aussi être brisées comme n'importe quelle pierre précieuse traditionnelle auquel cas elles perdent instantanément leurs pouvoirs. Lorsqu'elle est la cible d'une opération loomique, d'un Sort ou Sortilège, (elle n'est pas affectée par les Tours) une gemme effectue un jet de résistance sur la table suivante.

RÉSISTANCE D'UNE GEMME DE PHYLUM

La destruction de la gemme nécessite 2 conditions :

- La réussite de l'incantation du Sort ou Sortilège
- La réussite de jet d'opposition de la gemme par rapport au sortilège sachant que la difficulté est la difficulté d'incantation de la gemme lors de sa création.

Exemple : Pour une gemme de vision solide qui à une difficulté « Difficile » pour son lancement, si le Maître étrange désire la détruire, il faut que le lancement du Sort ou Sortilège soit supérieur à la difficulté de celui-ci MAIS AUSSI supérieure à la difficulté de lancement du Sortilège de la gemme qui est ici de 9 car difficulté « Difficile » pour la gemme de vision solide.

- Si les deux conditions sont remplies :

L'effet magique affecte la gemme dans une certaine mesure. En réalité, le Sortilège déployé ne se réalise pas mais il empêche tout fonctionnement du pouvoir de la gemme pendant la durée du Sortilège (qu'il ait ou non un caractère permanent). Sitôt l'effet magique arrivé à son terme, la gemme reprend son activité sans avoir été altérée outre mesure. S'il s'agissait d'une Baraka, l'effet magique affecte la gemme qui subit l'intégralité des effets du Sortilège. De plus, elle perd instantanément ses vertus toomiques comme si le Sortilège l'ayant produite arrivait à son terme.

- Si par contre c'est un échec :

L'effet magique ne prend pas effet, la gemme n'est pas endommagée. En cas de Skoumoune, l'effet magique ne prend pas effet la gemme n'est pas endommagée. Si le loom du Sortilège contré est vert, la gemme absorbe la totalité du loom dépensé qui s'additionne au sien. Ainsi revigorée, la gemme se restaure instantanément et apparaît comme si elle venait d'être produite avec le double de sa longévité habituelle. (Ne fonctionne pas sur les gemmes à usage unique).

Sortilège final : Les pierres lumières Youn					
		Gemme des expériences interdites <i>Impossible</i>			Gemme prison <i>Impossible</i>
Gemme explosive <i>Extrême</i>	Gemme étincelante <i>Extrême</i>		Gemme de puissance <i>Extrême</i>	Chainon	Gemme d'antimagie <i>Extrême</i>
Gemme de message <i>Très difficile</i>		Gemme de visions lointaines <i>Très difficile</i>	Gemme de commandement <i>Très difficile</i>		Gemme de communication <i>Très difficile</i>
Gemme de vision solide <i>Difficile</i>	Gemme d'éclair <i>Difficile</i>		Gemme du monde parfait <i>Difficile</i>		Gemme d'alarme <i>Difficile</i>
Gemme d'écho <i>Facile</i>	Gemme de paralysie <i>Facile</i>	Gemme de vie <i>Facile</i>	Gemme de détection des créatures loomiques <i>Facile</i>		Gemme de l'invisible <i>Facile</i>
Gemme d'affection <i>Très facile</i>	Gemme de lumière <i>Très facile</i>	Gemme de présence <i>Très facile</i>	Gemme de vision nocturne <i>Très facile</i>		Gemme des maraudeurs <i>Très facile</i>

TRES FACILE

• GEMME D'AFFECTION

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : Pour autant de diagnostics que le score en AE de l'Oniromancien

Aire d'effet : La gemme

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Cette gemme incolore change de couleur selon l'affection dont souffre la cible quand on la pose sur elle : bleu pour du poison, vert pour une maladie, rouge lorsqu'elle est sous l'effet d'un Sortilège. Sitôt le Sortilège expiré, la gemme se change en un bout de cristal d'une valeur de 5 sables/carat.

• GEMME DE LUMIÈRE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : La gemme

Portée : Toucher

Difficulté : Très Facile

Loom : 3

Cette gemme jaune pailleté d'or produit une lumière de la puissance d'une torche. Elle s'opacifie et devient noire dès que Sortilège arrive à son terme. Elle possède alors une valeur de 8 sables/carat car elle peut aisément être confondue avec une hématite.

• GEMME DE PRÉSENCE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 2 minutes

Aire d'effet : AE x 10 mètres

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Cette gemme vert sombre émet des pulsations de couleur verte en fonction de la présence de créatures non loomiques et dont la taille est supérieure à 30 cm, en mouvements dans une aire de AE x 10 mètres. Elle détecte tous les mouvements à travers n'importe quel matériel. Elle se transforme en une fausse émeraude qui produit une légère lumière en permanence. Elle possède alors une valeur de 1 écumé/carat.

• GEMME DE VISION NOCTURNE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 30 minutes

Aire d'effet : la gemme

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Cette gemme noire amplifie la lumière et permet de voir dans la pénombre (une nuit avec au moins une lune par exemple) mais pas dans l'obscurité totale. Il faut regarder directement dans la gemme, et donc la porter devant les yeux, comme une loupe. Tout ce que verra alors l'Oniromancien sera en noir et blanc mais son jet de perception Vigilance sera minoré d'un niveau de difficulté. La gemme se vaporise sitôt les effets du Sortilèges terminés.

Chainon

• GEMME DES MARAUDEURS

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : Jusqu'à ce que la gemme change de couleur dans un délai maximum de AE x 5 jours

Aire d'effet : une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Cette gemme permet de savoir si une personne s'est introduite dans vos rêves en changeant de couleur. En effet, si c'est le cas, elle devient jaune pour un Oniromancien des Rivages, rosé pour une créature de Nocte, rouge pour un Oniromancien originaire du Continent ou tout autre être de ce type non identifié... Elle ne permet pas de connaître la nature des actes qui ont été menés dans les rêves. Une fois utilisée, son pouvoir disparaît mais la gemme garde sa couleur qui peut aisément être utilisée comme pierre ornementale semi-précieuse. Elle possède alors une valeur de 5 sables/carat.



FACILE

• GEMME D'ÉCHO

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 7 minutes

Aire d'effet : AE mètres

Portée : Toucher puis AE x 75 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Cette gemme blanche restitue la conversation qui a eu lieu dans Aire d'effet. L'Oniromancien doit la placer à l'endroit souhaité, et elle se mettra à fonctionner sitôt apparue. Il entendra alors tout bruit ou conversation comme s'il y assistait, même si elle est murmurée, comme s'il écoutait dans un coquillage. S'il récupère la gemme, après que la magie ait cessée de fonctionner, il peut monnayer la gemme à hauteur de 2 sables/carat.

• GEMME DE PARALYSIE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Autant d'utilisation que le niveau d'AE de l'Oniromancien.
Aire d'effet : une cible
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6

Cette gemme couleur de roche basaltique aux reflets d'hydrocarbures paralyse une forme de vie contenant du loom vert, par exemple une créature de loom vert (mais pas de loom pur), tant que la cible reste dans le reflet qu'elle projette. Pour savoir si la cible est captée dans le faisceau du reflet, l'Oniromancien doit réussir un jet en Vigilance difficulté « Facile », modifié par les mouvements de la cible. Pour subir les effets du Sortilège, la cible doit être en contact avec un Artefact ou un guildier possédant du loom vert. Elle effectue alors un jet classique de résistance au Sortilège. Si elle échoue, la cible reste consciente mais ne peut plus bouger durant une PA. Elle peut tenter de résister au Sortilège avec un niveau de difficulté supplémentaire à chaque PA ou elle est paralysée, ceci tant que le reflet ne l'a pas quittée. Lorsque l'Oniromancien change de cible, on considère que c'est une nouvelle utilisation de la gemme. La pierre n'a aucune valeur.

• GEMME DE VIE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes
Séquence : --
Durée : Jusqu'à ce que AE x 2 points de vie aient transités
Aire d'effet : un corps/un corps différent
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6

Cette gemme couleur saphir peut faire passer de la vie d'un corps à un autre, (indifféremment humain ou animal). Il suffit de poser la gemme sur le front de la première personne et la gemme prélève autant de points de vie qu'elle peut en contenir. Puis, placée sur une autre personne, elle lui communique la totalité des points de vie dont le blessé a besoin. Le nombre de points de vie que peut contenir la gemme est égal au niveau à AE x 2 de l'Oniromancien. Dans tous les cas, le transfert est instantané, avec les conséquences bonnes et mauvaises qui y sont liées. N'importe qui peut faire usage de la gemme. On peut même envisager de prélever de force (avec néanmoins un jet de résistance) la vie d'une personne. Attention ! Lorsqu'elle est vide ou partiellement pleine, la gemme ne peut pas donner des points de vie, elle ne fait qu'en prélever automatiquement, accumulant la vie jusqu'à ce qu'elle soit à son maximum. Si l'utilisateur se trompe et trouve une gemme dont il ne sait pas si elle est pleine ou non, il risque fort de se « vampiriser » par mégarde (il a droit à un jet de

résistance s'il souhaite résister à la ponction). De plus, la gemme ne fonctionne pas deux fois de suite avec la même personne. Il n'est donc pas possible de prélever sa propre vie et se la restituer aussitôt... Bien sûr, la gemme ne peut pas rendre la vie à un corps mort, elle peut par contre provoquer la mort en prélevant la totalité des points de vie d'un animal ou d'une personne. Lorsque le total des points de vie qui auront transités par la gemme arrivera à AE x 5, la gemme se brisera en centaines de petites esquilles scintillantes.

• GEMME DE DÉTECTION DES CRÉATURES LOOMIQUES

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : Autant d'utilisation que le niveau en AE de l'Oniromancien
Aire d'effet : une créature loomique
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6

Cette gemme semble remplie d'un liquide transparent, qui se colore de son propre chef dès qu'il est mis en présence d'une créature loomique. La couleur qu'il manifeste est celle du loom détecté. Selon la quantité de loom, la teinte est plus ou moins forte, permettant à l'Oniromancien de l'évaluer grossièrement. Une fois que la magie a quittée la gemme, elle peut être vendue à titre de curiosité pour 3 sables/carat.

Chainon

• GEMME DE L'INVISIBLE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 15 minutes
Aire d'effet : une créature/personne invisible
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6

Cette gemme bleutée permet de percevoir automatiquement les créatures loomiques invisibles en général, et plus précisément les spectres, poltergeists et autres créatures défuntées. Lorsque l'Oniromancien regarde à travers la gemme, il les voit comme si leurs corps étaient constitués de cristal. Cette gemme ne permet pas de percevoir systématiquement les créatures rendues invisibles à l'aide d'un Tour, Sort ou Sortilège. Dans ce cas précis, le maître de jeu lance secrètement un test de Loom/Observateur contre la difficulté du Sortilège à l'origine de l'invisibilité. En cas de réussite l'Oniromancien perçoit la silhouette, sinon il ne voit rien. La gemme est précieuse peut être vendue sous le nom de « invisible » à hauteur de 5 écumes/carat.

DIFFICILE

• GEMME DE VISION SOLIDE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Mêlée
Durée : AE minutes
Aire d'effet : la gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Cette gemme rouge permet de voir à travers un objet solide à travers une épaisseur d'AE x 20 cm. Elle doit être appliquée contre l'objet et l'Oniromancien regarde dans la gemme comme s'il s'agissait d'un œilleton. Ce qui ne dispense pas l'Oniromancien d'effectuer un jet en observateur majoré d'un niveau de difficulté à cause de la couleur rouge qui nimbe tout ce qu'il peut voir (et de l'absence de son). La gemme se consume sitôt le Sortilège expiré, ne laissant d'elle qu'un morceau de charbon incandescent.

• GEMME D'ÉCLAIR

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Mêlée
Durée : Temporaire/usage unique
Aire d'effet : AE x 4 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Cette gemme instable dans le monde de Cosme provoque un flash lumineux, une lumière blanche et très vive qui ne dure qu'une seconde mais suffit à aveugler toutes les personnes (alliés y compris) qui n'ont pas pris la précaution de porter leur regard ailleurs. Toute personne qui se trouve dans l'Aire d'effet et qui rate un jet de Vigilance contre une difficulté « Difficile » ou « Très facile » lorsqu'on est prévenu ; voit toutes ses actions pendant la prochaine PA majorées de 2 niveaux de difficultés, puis de 1 niveau de difficulté pour la PA suivante. Il ne reste de la gemme ayant explosée qu'une fine poussière rependue sur le sol.

• GEMME DU MONDE PARFAIT

Temps d'incantation : Rituel 1 heure
Séquence : --
Durée : AE x 2 semaines
Aire d'effet : la gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Cette gemme où dansent des lucioles a un merveilleux pouvoir : elle permet de donner une apparence magnifique à l'environnement. Tout semble idéal : le vieux paraît neuf, le triste drôle, le laid beau etc. Il convient de couper cette gemme en deux et de la monter sur une

paire de binocle. Un bon artisan peut même en faire des lentilles que l'on place directement sur ses yeux. C'est un produit d'agrément très prisé dans certaines cours de la noblesse Urbis continentale, des systèmes sociaux entiers semblent établis sur l'usage et le partage de telles gemmes. Une fois que le loom a cessé d'être actif dans cette gemme, les lucioles meurent et la disparition des splendeurs illusoire provoque des accès de mélancolie pour les utilisateurs réguliers.

Chainon

• GEMME D'ALARME

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Mêlée
Durée : AE jours
Aire d'effet : AE x 5 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Cette gemme jaune avec des incrustations de grenats flamboie dès qu'une personne ayant des intentions belliqueuses rentre dans son Aire d'effet et rate un jet de résistance au Sortilège. Cependant, le manipulateur doit regarder la gemme pour percevoir le signal. La valeur de cette pierre est de 1 écumé/carat.



TRÈS DIFFICILE

• GEMME DE MESSAGE

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : Jusqu'à ce que le message soit délivré
Aire d'effet : la gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 12

Cette gemme est orangée et abrite un nuage scintillant. Elle permet à l'Oniromancien d'enregistrer dedans un message, comportant le son et l'image. Lorsque la gemme arrivera plus tard dans les mains du destinataire, et de lui seul, son nuage restituera la scène dans ses moindres détails, depuis le point de vue de la gemme. La durée du message est au maximum de AE minutes. Une fois le message délivré, la gemme perd son pouvoir mais conserve son apparence qui lui confère une valeur moyenne de 8 sables/carat.

• GEMME DE VISION LOINTAINE

Temps d'incantation : Rituel 1 heure
Séquence : --
Durée : AE x 5 utilisations de AE minutes chaque
Aire d'effet : AE x 150 kms
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile

Loom : 12

Ce sont deux gemmes jumelles, noires et blanches. Il faut les utiliser deux à deux : la première permet d'observer à distance le lieu où se trouve la deuxième. Il suffit pour cela de porter devant son œil la gemme blanche pour voir ce qui se trouve dans son champ de perception. La personne qui regarde dispose de l'image mais pas du son. Une fois la durée du Sortilège révolue, les pierres permutent leurs couleurs pour une durée équivalente.

L'Oniromancien dispose donc d'une pierre qui émet l'image tandis que l'autre la reçoit. Enfin lorsque le Sortilège cesse définitivement il ne reste que deux billes de marbre sans valeur.

• GEMME DE COMMANDEMENT

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 2 semaines
Aire d'effet : l'Oniromancien/une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 12

Ce sont deux gemmes jumelles, rouge et bleues. Le porteur de la rouge qui est obligatoirement l'Oniromancien peut commander et donner des ordres à celui qui porte la bleue. Le porteur de la gemme bleue doit avoir accepté librement la gemme de la main de l'Oniromancien pour être sous l'emprise du Sortilège (il peut toutefois effectuer un jet de résistance). Il obéira dorénavant mécaniquement à son maître, sans avoir le sentiment d'être manipulé. Il effectuera toutes les actions qui lui seront ordonnées sauf si elles mettent directement sa vie en péril (jette toi par la fenêtre...). Il ne peut se défaire de sa gemme de son propre chef, et ne le désire pas. Pour le libérer de sa servitude il faut la lui enlever... Mais il refuse ! À l'issue du Sortilège les gemmes deviennent l'une un rubis d'une valeur de 3 écumes/carats, l'autre un saphir d'une valeur de 2 écumes/carats.

Chainon

• GEMME DE COMMUNICATION

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE heures
Aire d'effet : AE x 200 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 12

Ce sont deux gemmes jumelles, vertes et violettes, qui permettent à leurs porteurs de communiquer à distance de l'une à l'autre et dans les deux sens. Les porteurs doivent chacun placer la

gemme dans leur bouche. Dorénavant, toute pensée formulée par l'un sera entendue par l'autre et vice versa. Mais ils ne peuvent plus parler à une tierce personne pendant ce temps. Si l'un des deux retire la pierre de sa bouche avant l'issue du Sortilège, il cesse immédiatement. Les pierres se dissolvent lentement dans la bouche des deux individus pour disparaître totalement.



EXTREME

• GEMME EXPLOSIVE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 2
Durée : Temporaire/une utilisation
Aire d'effet : AE x 3 mètres
Portée : jet lancer
Difficulté : Extrême
Loom : 15

Cette gemme rouge et vibrante explose telle une bombe sitôt chargée de loom. L'Oniromancien dispose de 10 secondes pour s'en défaire. L'Oniromancien doit effectuer un jet d'Athlétisme, la difficulté est déterminée par la distance à laquelle l'Oniromancien souhaite lancer la gemme : Force x 2 m = Très facile ; Force x 3 m = Facile ; Force x 4 m = Difficile etc. L'explosion émet une vive lumière rouge, des flammes et des éclats tranchants qui occasionnent une Blessure Grave dans l'Aire d'effet en suivant les règles des explosions (l'armure protège).

• GEMME ÉTINCELANTE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 2
Durée : Autant de charges que le score en AE de l'Oniromancien
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 6

Cette gemme émet des étincelles bleues et blanches et ne peut être manipulée sans danger uniquement que par l'Oniromancien. Elle produit un fort courant qui provoque une blessure Moyenne à celui qui s'en saisit. Elle se transforme en un morceau d'albâtre sans valeur sitôt la dernière charge émise. Le fait de porter des gants n'isole pas du choc électrique sauf s'ils sont en métal sacré.

• GEMME DE PUISSANCE

Temps d'incantation : Rituel 1 heure
Séquence : --
Durée : Autant de charges que le score en AE de l'Oniromancien
Aire d'effet : une cible
Portée : AE x 15 mètres maximum
Difficulté : Extrême
Loom : 18 puis 3 points de loom

Cette gemme est redoutable. Rouge comme un rubis, elle émet un rayon lumineux qui est une concentration de loom, qui se comporte comme un laser. Le manipulateur doit effectuer un jet sous Observateur difficulté « Facile » éventuellement modifié par la situation. Les effets destructeurs du loom ainsi concentrés ne peuvent être ni esquivés, ni parés. Elle provoque des Blessures Graves à une portée inférieure à AE x 5 mètres ; au delà et jusqu'à AE x 10 mètres des Blessures Moyennes, au delà, des Blessures légères. À Chaque utilisation, l'utilisateur doit dépenser 3 points de loom vert faute de ne pas réussir à déclencher l'effet. Au dernier coup tiré, la pierre explose en provoquant une Blessure Moyenne au manipulateur.

Chainon

• GEMME D'ANTIMAGIE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : Temporaire/capacité d'absorption limitée

Aire d'effet : une personne qui devient propriétaire

Portée : toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Cette gemme est fragile comme du cristal. Elle absorbe le loom qui est déployé contre la personne qui détient la gemme. Elle permet donc de résister à n'importe quel Sortilège avec 6 niveaux de difficulté de moins à son jet de résistance. Seul défaut, l'Oniromancien ne sait pas lorsque sa gemme absorbe le loom (en fait, elle le canalise vers le monde de Nocte et ne possède réellement que d'AE x 3 x 1D6 points de Loom). Le maître de jeu effectue la comptabilité pour le joueur qui ne sera averti de la fin de son Sortilège que lorsque la gemme se fragmentera. Attention, si le détenteur de la gemme ne peut plus être affecté par les Sortilèges qui lui sont destinés directement, il reste sensible aux illusions. Il ne peut plus pratiquer la magie tant qu'il sera en contact avec la gemme, sous peine de voir son loom absorbé par celle-ci. S'il se sépare volontairement ou non de la gemme alors qu'elle a déjà servi au moins une fois, elle disparaît. La gemme ne peut servir pour plusieurs personnes, si elle est transmise à une autre que celle à qui l'Oniromancien la remise, elle disparaît.



IMPOSSIBLE

• GEMME DES EXPÉRIENCES INTERDITES

Temps d'incantation : Rituel 1 heure

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : une personne

Portée : toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Cette gemme prélevée sur la lune de Nocte est vert glauque sans aucun éclat. L'Oniromancien qui la frotte longuement de manière à la réduire en poudre doit la distiller en la mélangeant avec un liquide. La potion ainsi produite peut être conservée AE x 4 jours. Lorsqu'une personne l'absorbera, elle lancera 1D6 pour en déterminer les effets : 1-3 augmentation de Caractéristique/ 3-5 augmentation de Compétence/ 6 augmentation des points de vie.

• Dans le cas d'une augmentation de caractéristique, on détermine aléatoirement s'il s'agit d'une caractéristique physique (paire) ou mentale (impaire). Ensuite, on détermine avec 1D6 la caractéristique concernée (relancer les 4 et 5). La « victime » gagne autant de points dans cette caractéristique que le score en AE/2 de l'Oniromancien (on recalcule éventuellement les AE ou AG et les PV).

• Dans le cas d'une augmentation de Compétences, on détermine aléatoirement à l'aide de 2d6 quel est le grand métier concerné. 1 -2 soigneur, 3 marchand, 4 bateleur, 5 malandrins, 6 guerriers, 7 communs, 8 explorateurs, 9 marins, 10 lettrés, 11 artisans, 12 Arts étranges. À chaque score de ces compétences, la victime ajoute une puce.

• Dans le cas d'une augmentation de points de vie, la victime multiplie ces derniers par le score en Phylum de l'Oniromancien. Voilà. Une fois nantis de ces capacités, le propriétaire à intérêt à vite en profiter car sitôt le Sortilège révolu, il devra faire un jet de résistance contre le Sortilège (sans modificateurs possibles) pour ne pas : Dans le premier cas perdre définitivement tous les points dans cette caractéristique qui se réduit définitivement à 1. Pour le second cas, perdre toutes les compétences (retour au défaut) dans ce grand métier. Pour le troisième, perdre la vie.

Chainon

• GEMME-PRISON

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : AE x 2 heures

Aire d'effet : une créature vivante

Portée : selon la force de l'Oniromancien

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Cette gemme est cubique dure et anguleuse, de couleur gris ardoise translucide. Elle permet d'emprisonner une créature vivante qui raterait son jet

de protection. Pour ce faire il faut lancer la gemme sur la cible. L'Oniromancien effectue un jet d'Athlétisme contre une difficulté « Facile » éventuellement modifié par la situation. S'il réussit, la créature semblera rapetisser à la taille du cube tandis que ce dernier tombera au sol avec un bruit mat. S'il rate, le cube tombe et se brise devant la créature qui n'est pas affectée. L'Oniromancien peut alors récupérer le cube et voir la créature minuscule incrustée dans la gemme. Si la gemme est détruite, le prisonnier est libéré, et se souviendra très exactement de l'Oniromancien qui l'avait enfermé. Sinon, il devra attendre la fin du Sortilège pour sortir de sa prison.



Sortilège FINAL

• LES PIERRES LUMIÈRES YOUN

Temps d'incantation : Rituel 5 jours

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : une personne

Portée : toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 30

Sitôt le rituel achevé, une gemme de la taille d'un œuf apparaît en lévitation au dessus de la tête de l'Oniromancien. Doucement ballottée au grès d'un vent invisible, elle commence doucement à graviter autour de la tête de l'Oniromancien. Cette gemme est merveilleusement belle : c'est un diamant bleu lisse et poli rempli d'étoiles mouvantes et lumineuses, qui diffuse une mélodie douce et rêveuse que seul entend l'Oniromancien qui possède la gemme. Elle permet de gagner un point de loom vert par jour. L'Oniromancien qui scrute la gemme Youn a l'impression de pénétrer à l'intérieur. Quand l'impression s'estompe, il perçoit la présence d'un point de loom vert supplémentaire dans son guildar. La pierre est visible de tous et l'Oniromancien ne peut la cacher. Elle est cependant insaisissable car elle gravite à cheval entre Nocte et Cosme. Elle est donc physiquement et magiquement inatteignable. Certains disent que les maîtres Algemmistes accomplis peuvent posséder plusieurs pierres Youn et qu'elles ne seraient pas totalement à l'abri des mauvaises intentions pour qui connaît leurs secrets.