

# Phylum des miracles aériens

LOOM JAUNE

C'est le Phylum le plus courant du loom jaune et le favori des magiciens Venn'dys qui le pratiquent et en maîtrisent souvent de nombreux morceaux. Il est aussi certain que les fragments de loom contenant des informations liées à l'air sont les plus courants en général par rapport aux autres Phylum élémentaires. Celui-ci fut découvert très rapidement (avant la révolution Loomique) et conservé secret par les Venn'dys qui pensaient y trouver une solution à la Langueur. Mais cette piste n'aboutit pas et la logique expansionniste des Guildes força les Venn'dys à partager leur secret.

Sortilège final : JE SUIS LA FOUDRE				
	Je vole dans les airs Impossible		Je foudroie l'importun Impossible	Je déclenche la tempête Impossible
Je cours comme un éclair Extrême		←→	J'invoque le brouillard Extrême	Je suis une fumée Extrême
	Je parle aux oiseaux Très difficile			Je décale ton image Très difficile
Je suis un nuage Difficile	Je prévois le temps Difficile	Je solidifie l'air Difficile	Je ferme le poing désintégrant Difficile	J'invoque les esprits de l'air Difficile
Je choque par les mains Facile	Je rends transparent les choses Facile	Je suis la brume Facile	Je crée de l'air Facile	Je lance des éclairs Facile
Je fais flotter Très facile	Je bande l'arc électrique Très facile		Je bondis dans les airs Très facile	Je commande aux vents Très facile

## TRES FACILE

### • JE FAIS FLOTTER

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE PA  
**Aire d'effet :** un objet de Phylum x 100 grammes maximum  
**Portée :** AE mètres  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 3

Le lanceur de ce Sortilège peut faire léviter à la verticale, à 2 mètres du sol sur lequel il se trouve tout objet (et non des créatures vivantes) pesant moins de Phylum x 100 g.

### • JE BANDE L'ARC ÉLECTRIQUE

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 2 PA  
**Aire d'effet :** le magicien  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Facile Loom : 3

Le magicien fait apparaître entre deux doigts d'une même main, un puissant arc électrique, un mini éclair. Cela lui permet de procéder à des soudures de mauvaise qualité entre certains métaux (cuivre, bronze, fer, argent) ou bien à réveiller instantanément quelqu'un tombé dans le coma. La personne dans le coma doit réussir un jet de Résistance difficulté « Difficile » pour revenir à elle.

### • JE BONDIS DANS LES AIRS

**Temps d'incantation :** Instantané

### Séquence : TIR 1

**Durée :** Pour un saut  
**Aire d'effet :** le magicien  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège doit être lancé avant que le magicien ne tente de franchir un obstacle en le sautant. Il continue alors à psalmodier les phrases de son Sortilège pendant le saut et voit ainsi la difficulté de celui-ci réduit de 3 niveaux. Il lui est donc possible de tenter des franchissements impossibles et de parcourir des longueurs surprenantes.

Chainon

### • JE COMMANDÉ AUX VENTS

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence --**  
**Durée :** AE x 10 PA  
**Aire d'effet :** AE mètres  
**Portée :** AE x 4 mètres  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 3

Le magicien peut changer le sens du vent sous lequel il se trouve et ceci quelle que soit la puissance du vent. Le changement de direction ne dure que pendant la durée du Sortilège et dans l'Aire d'effet de ce dernier mais ne crée aucune bourrasque supplémentaire.

FACILE

### • JE CHOQUE PAR LES MAINS

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** Pour un choc  
**Aire d'effet :** une cible vivante  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Le magicien produit un violent choc électrique par le biais de ses mains. En touchant la peau d'une cible, il peut alors lui infliger ce choc électrique s'il réussit un jet d'opposition en utilisant la compétence Bagarre ou Art martial. Si le jet réussit les dommages éventuels du coup de poing sont considérés comme blessure « Légère » et la cible doit réussir un jet de Résistance difficulté « Difficile » pour ne pas être choquée pendant autant AE tours et subir un niveau de difficulté supplémentaire à toutes ses actions pendant cette période.

### • JE RENDS TRANSPARENT LES CHOSES

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 4 PA  
**Aire d'effet :** un objet pesant moins de Phylum x 100 g.  
**Portée :** AE mètres  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Le magicien rend invisible (mais toujours présent physiquement) tout objet pesant moins de AE x 100 g et se trouvant dans la portée du magicien. Cependant, si l'objet est ou rentre en

GUILDES

SUR LES ROUTES DE COSME

contact avec la peau de n'importe quelle créature vivante, il produit une gerbe d'étincelles accompagnée d'un arc électrique qui attire l'attention des personnes présentes.

#### • JE SUIS LA BRUME

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** AE x 3 PA

**Aire d'effet :** le lanceur

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Le corps du magicien et tout ce qu'il porte prend temporairement la consistance d'une épaisse brume qui se déformerà lorsque celui-ci prendra des coups portés par tous les types d'armes. Cette forme lui confère une armure qui divise par une valeur égale au score en Phylum du magicien tous les dommages (arrondis à l'inférieur) subis pendant la durée du Sortilège. Mais cet effet n'est pas cumulatif avec l'armure qu'il porte normalement, puisque celle ci fait maintenant partie de la brume et ne fonctionne pas durant le Sortilège.

#### • JE CRÉE DE L'AIR

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** AE minutes

**Aire d'effet :** le magicien ; AE x 75 cm

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Le magicien modifie son processus métabolique et produit de l'oxygène en brûlant de l'azote. Il peut donc respirer dans une atmosphère faible en oxygène mais comportant un tant soit peu d'Azote. Au bout de 4 PA de fonctionnement du Sortilège les personnes présentes dans l'Aire d'effet bénéficieront de deux niveaux de difficultés en moins pour tout jet de résistance lié à une asphyxie.

Chainon

#### • JE LANCE DES ÉCLAIRS

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** Pour un éclair

**Aire d'effet :** une cible

**Portée :** AE x 6 mètres

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Le magicien peut lancer un éclair foudroyant s'il réussit un jet d'Observateur difficulté « Très Facile » (la difficulté peut être modifiée par la situation). La cible ne peut ni esquiver ni parer, cependant, si elle possède un lien métallique quelconque entre sa peau et le sol ou bien si elle est pieds nus, le Sortilège ne lui infligera aucun dégât. Pour que le Sortilège

fonctionne pleinement, la cible doit porter sur elle des éléments métalliques tels que boucle de ceintures, gros bijoux, armure... Plus la masse métallique portée par la cible est grande mieux le Sortilège fonctionne. On utilise alors le barème suivant pour connaître l'efficacité du Sortilège :  
• Vêtements normaux/de cuir : Légère  
• Armure de cuir cloutée : Moyenne  
• Cotte de mailles/Armure de plaque : Grave  
Les armures ne fonctionnent pas dans la mesure où ce sont leur conductibilité qui rend son porteur vulnérable au Sortilège.

## DIFFICILE

#### • JE SUIS UN NUAGE

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Mêlée

**Durée :** AE x 3 minutes

**Aire d'effet :** le lanceur

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Difficile

**Loom :** 9

Le corps du lanceur prend la consistance cotonneuse d'un nuage. Tout projectile quelle que soit sa nature (magique ou normale) qui le traversera de part en part sans rencontrer de résistance sera sans effet sur lui. En revanche tous les autres types d'armes lui infligeront des dégâts normaux.

#### • JE PRÉVOIS LE TEMPS

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

**Séquence :** --

**Durée :** Définitif

**Aire d'effet :** le lanceur

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Difficile

**Loom :** 9

Ce Sortilège permet au magicien de connaître les variations de temps pendant AE jours à l'avance avec certitude. S'il y a, durant cette période, un changement de saison basé sur un cycle, il sera capable aussi de le déceler les signes avant courre.

#### • JE SOLIDIFIE L'AIR

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Mêlée

**Durée :** AE x 5 PA

**Aire d'effet :** AE mètres

**Portée :** AE mètres

**Difficulté :** Difficile

**Loom :** 9

Ce Sortilège permet au magicien de durcir l'air dans l'Aire d'effet du Sortilège. Il peut donner la forme qu'il souhaite à ce mur d'air mais celui-ci ne peut pas être déplacé. Ce mur invisible a la solidité d'un bon mur en pierre et ne peut être abattu normalement. Il est

totalement transparent et s'il protège totalement des projectiles, il ne protège en aucun cas des opérations loomiques ou des projectiles magiques. Si une créature vivante ou un objet se trouve à l'emplacement où le mur doit apparaître, le Sortilège ne s'effectue pas mais les points de loom sont quand même perdus.

#### • JE FERME LE POING DÉSINTÉGRANT

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

**Séquence :** --

**Durée :** Pour un objet

**Aire d'effet :** un objet (ou une partie d'un objet) dans le poing fermé du magicien

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Difficile

**Loom :** 9

Ce Sortilège permet de désintégrer immédiatement tous matériaux (que le magicien saisit dans son poing). Les Artefact lancent un jet de résistance et les Reliques ne sont pas affectées. Pour que le Sortilège fonctionne, il faut que les quatre phalanges soient en contact avec la cible, car c'est en ces points précis que la désintégration se produit. Le poing du magicien est alors environné d'éclairs tandis qu'une forte odeur d'ozone sature l'air. Les effets d'un tel Sortilège ne fonctionnent que sur les matières inertes et pas sur les tissus vivants.

Chainon

#### • J'INVOQUE LES ESPRITS DE L'AIR

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

**Séquence :** --

**Durée :** AE x 1/2 jour

**Aire d'effet :** un élémentaire

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Difficile

**Loom :** 9

Ce Sortilège fait apparaître un élémental de l'air appelé un sylphe. C'est une étrange créature humanoïde translucide de 1 mètre, possédant des ailes et capable de voler. Elle apparaît en prononçant ces simples parole « tu m'as appelé, frère ! ». Ce sont d'ailleurs les seules paroles que le magicien entendra puisqu'elle ne parle pas plus. Cette créature obéira aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège. Elle est autonome et réagit aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège ou bien jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Elle est suffisamment intelligente pour comprendre à peu près n'importe quel ordre pour peu qu'il soit clairement formulé. Par contre, si aucun ordre ne lui est donné dans les deux minutes suivant l'invocation, elle repart sur son plan en considérant sa

mission terminée. Elle possède les caractéristiques suivantes. Agile 7, Fort 3, Observateur 7, Résistant 4, AG 4, Vie AE x 2. Compétences : Athlétisme OO, Voler OOO, Grimper OO, Lancer OO, Orientation OO, Bagarre OO (son souffle cause une blessure Légère et porte à 10 mètres), Esquive OO, Vigilance OO, Equilibre OO.

- Ces créatures sont invulnérables aux armes à distance, les projectiles les traversent de part en part sans effet.
- Elles sont peu sensibles aux armes traditionnelles et ne subissent que la moitié des dommages produits par ce type d'arme. Les armes contenant du loom sont parfaitement efficaces et font l'intégralité de leurs dommages.

## TRÈS DIFFICILE

### • JE PARLE AUX OISEAUX

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 10 minutes  
**Aire d'effet :** AE x 5 mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Ce Sortilège permet de comprendre le chant de tous les oiseaux entendu pendant la durée du Sortilège. Cela permet d'apprendre ce que peuvent voir les volatiles et aussi de leur demander d'effectuer des actions simples qui ne peuvent pas être agressives. Les actions demandées doivent être sifflées en autant de mots que le score en AE x 2 du magicien. Les oiseaux ont des esprits simples et inconstants qui rendent tout commerce avec eux délicat et peu sûr.

Chainon

### • JE DÉCALE TON IMAGE

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 5 minutes  
**Aire d'effet :** une cible humaine  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Ce Sortilège rend la cible Invisible aux regards de toutes créatures intelligentes qu'il rencontre mais pas auprès des animaux. Ses effets s'appliquent aussi aux vêtements et aux biens transportés par celui qui y est soumis. En revanche, il ne dématérialise pas la cible et cette dernière n'est pas à l'abri des Sortilèges ni des agressions physiques. Pendant toute la durée du Sortilège, le magicien est le seul à « voir » l'être invisible. Il sait que l'image n'est pas « gommée » mais qu'elle est en fait décalée dans le temps. En effet, l'image des actions effectuées tandis que la cible est

invisible se matérialisera 24 heures après que le Sortilège ait cessé de fonctionner. Les actions perpétrées se répéteront alors, visibles par tous.

## EXTRÊME

### • JE COURS COMME L'ÉCLAIR

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** AE x 3 PA  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

Ce Sortilège fait apparaître un éclair sous les pieds du lanceur. Celui-ci pourra alors se déplacer à la vitesse de 100m par Action en suivant tous les types de relief. Il ne peut que courir et devra à ce titre réussir un jet d'Athlétisme difficulté « Très facile » de base modifié par la disposition du terrain. Un échec indique qu'il ne peut parcourir que la moitié de la distance maximum. Une Skoumoune signifie qu'il tombe dans les premiers mètres du parcours et s'inflige une blessure Moyenne une telle vitesse, il disparaît presque aux yeux de ceux qui le regardent, il est impossible de l'arrêter mais ont peut lancer un projectile sur lui à difficulté extrême et sans bonus lié à la visée.

### • J'INVOQUE LE BROUILLARD

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 1/2 jour  
**Aire d'effet :** AE x 3 km  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

Le magicien fait apparaître une brume très épaisse sur AE km. Cette brume magique mettra 10 minutes pour atteindre sa densité maximum. Elle fait perdre le sens de l'orientation à ceux qui la traversent (qui doivent par conséquent jouer un jet d'orientation tous les 1/4 d'heure) et donne un malus de deux niveaux de difficulté en plus pour l'utilisation des compétences de Perception (Chercher, Orientation, Pister, Survie, vigilance, Arme à distance, Filature, Météo). Elle confère un bonus de deux niveaux de difficulté en moins pour l'utilisation des compétences de Discréption (Camouflage, Discréption).

Chainon

### • JE SUIS UNE FUMÉE

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 10 minutes

**Aire d'effet :** AE mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

Le magicien et lui seul (pas son équipement ni ses vêtements) devient vaporeux et est capable de se glisser dans tous les interstices et les trous. Il devient un gaz jaune légèrement lumineux et peut se compresser jusqu'à rentrer dans une bouteille. Dans cet état le magicien ne peut que voir, mais ni entendre ni se déplacer ailleurs que dans l'Aire d'effet du Sortilège. De plus, il est soumis aux vents et courants d'airs qui peuvent le gêner dans ses déplacements. Quelle que soit sa « répartition » et sa fragmentation, le magicien ne peut voir que par un seul point qu'il doit préciser au maître de jeu. Pour bien saisir ce qu'il observe il doit effectuer un jet de Vigilance difficulté « Facile ». Si le jet est raté, le magicien n'arrive pas à comprendre la scène qu'il observe à cause de l'altération de ses facultés de perceptions. Plus le magicien s'étend, plus il lui sera difficile de retrouver sa forme première. A l'issue du Sortilège, le magicien lance un jet pour savoir s'il a réussi à rassembler ou non sa forme gazeuse. Il faut un jet d'agilité difficulté « Facile ». En cas d'échec il subit une blessure Légère lors de sa retransformations. En cas de Skoumoune une blessure Grave. Si le magicien est coincé dans un endroit comme un faux plafond, une double cloison etc. à l'issue du Sortilège le maître de jeu peut choisir de faire mourir l'imprudent.

## IMPOSSIBLE

### • JE VOLE DANS LES AIRS

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 10 minutes  
**Aire d'effet :** le lanceur  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Ce Sortilège permet au magicien de se déplacer dans les airs à une vitesse maximum de AE 10 km/h en volant. Manœuvrer durant le vol se fait sur la base d'Agile difficulté « Facile » (la situation peut bien entendu modifier la difficulté). Le magicien esquivera les projectiles de manière traditionnelle. Il ne peut porter de charge au delà d'un emballage léger et ses bras doivent être libres pour qu'il puisse se diriger. Si le Sortilège prend effet alors que le magicien est encore en l'air, il tombe.

### • JE FOUDROIE L'IMPORTUN

**Temps d'incantation :** Rituel 1 minute  
**Séquence :** --

**Durée :** Un éclair  
**Aire d'effet :** une cible Portée : AE x 7 mètres  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Le magicien peut, grâce à ce Sortilège appeler la foudre sur n'importe quelle cible à sa portée. Le Sortilège ne fonctionne qu'à l'extérieur car la foudre tombera du ciel et occasionnera une blessure Critique. Le magicien peut choisir autant de cibles que son score en AE. La ou les cibles ne peut ni esquiver ni parer, cependant, si elle possède un lien métallique quelconque entre sa peau et le sol ou bien si elle est pieds nus, le Sortilège ne lui infligera qu'une Moyenne. Son armure peut aussi la protéger.

#### Chainon

#### • JE DECLENCHE LA TEMPETE

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

**Séquence :** --

**Durée :** AE x 1/2 jour

**Aire d'effet :** AE x 10 km

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Impossible

**Loom :** 18

Le magicien crée en une heure une tempête d'une grande amplitude. Pluie, vents, orages sont au rendez-vous. La tempête augmente d'un niveau de difficulté toute action tentée en plein air. De plus, l'usage des compétences Chercher, Dressage, Orientation, Pister, Survie, Armes à distance, Filature, Astronomie, Canotage, Nage, Navigation est augmentée de deux niveaux de difficulté.

statique ambiante. Le magicien capitalise ses points et les utilise comme bon lui semble pour les actions suivantes:

- Soins. Le magicien peut se soigner à raison de 1 PV par point de Foudre dépensé. Il regagne 1 PV par PA et est environné d'éclairs pendant le processus.

- Arc électrique. Le magicien peut produire un arc électrique avec les mêmes effets que le Sortilège « je bande l'arc électrique » en consumant des points de Foudre à la place du loom. Par cette méthode, il peut électrocuter une personne dont il touche la peau ou qui est en contact avec un métal conducteur pour lui infliger un choc électrique lui causant 1 PV de dégât par Tranche de 2 points de Foudre dépensé. Si la victime perd plus de 3 PV elle doit réussir un jet de Résistant difficulté « Difficile » pour ne pas s'évanouir pour 1d6 minutes.

- Foudroiemment. Le magicien peut concentrer l'électricité dans ses deux poings pendant 1 PA par 3 points de Foudre. Il dirige ensuite ceux-ci vers une cible en jouant Lancer difficulté « Facile » (modifié par les circonstances). Le foudroiemment ne peut être ni esquivé ni paré. La portée maximum est de AE x 5 mètres et les dommages sont de 1 niveau par tranche de 3 points investis dans la boulle.

Ces opérations sont maintenant des dons naturels pour le magicien qui ne s'apparente plus aux Sortilèges. De plus, le magicien n'est plus sensible aux Sortilèges faisant appel à la foudre et à l'électricité. Il convertit les Blessures qu'auraient dû lui occasionner de tels effets loomiques en points de Foudre qu'il assimile immédiatement.

#### Sortilège final

#### • JE SUIS LA FOUDRE

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

**Séquence :** --

**Durée :** Définitif

**Aire d'effet :** une cible humaine

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Impossible

**Loom :** 35

Le rituel achevé, le magicien se trouve doté de pouvoirs qu'il découvrira progressivement. En apparence rien ne change vraiment mais le magicien sent que son métabolisme intègre un nouvel élément : l'électricité. D'ailleurs ses yeux luisent en permanence d'une lumière bleutée très visible lorsque le magicien est « chargé ». Il dispose dorénavant d'un nouveau compteur qui indique le nombre de points Foudre dont il dispose. La quantité de point de foudre varie entre 0 et 3x AE du magicien au maximum. Il gagne naturellement un point de Foudre par jour qu'il puise dans l'électricité