

Phylum des secrets de l'arche d'Eon

Ce Phylum propose d'explorer les secrets du monde animal et la manière d'influencer et de modifier sa nature et ses manifestations. La légende veut que ce Phylum ait été découvert et accompli par un Nommeur nommé Eon. Guidé par une vision, ce grand maître des Arts Etranges voulait constituer un sanctuaire, une arche qui regrouperait toutes les espèces animales qu'il jugeait vertueuses. Durant toute sa quête, Eon s'est ainsi employé à modifier le monde animal autour de lui jusqu'à faire don de la conscience à ses protégés. Malheureusement, la légende dit aussi que les créatures engendrées par le Nommeur se sont retournées contre leur géniteur et qu'elles ont quitté l'Arche pour rejoindre leur monde. Eon aurait ainsi été taillé en pièces et l'Arche abandonnée puis oubliée. Certaines rumeurs affirment que les créatures d'Eon continuent de marcher dans les étendues sauvages du Continent.

PARTICULARITÉ DU PHYLUM

L'ensemble de ces Sortilèges n'affectent que les créatures du règne animal d'origine non loomique. Ils n'affectent pas les Transients ou les Hommes, pas plus que les créatures constituées de loom pur. Certains de ces Sortilèges dotent des créatures de loom définitivement et en font alors des créatures loomiques qui répondent aux règles correspondantes. D'autres Sortilèges affectent des animaux sans que le loom ne se fixe en eux.

Sortilège final : Le don du défaiseur				
Apparition de la Chimère Impossible	→	Rappeler à la vie Impossible	Eveil de la conscience Impossible	Source de Loom Impossible
Mutation animale Extrême	Contrôle Extrême		Don de parole Extrême	Eclosion de Loom Extrême
Chainon	Influence Très difficile	Protection Très difficile	Langue primordiale Très difficile	Réceptacle de Loom Très difficile
	Apprivoisement Difficile	Main qui nourrit Difficile	Langue essentielle Difficile	Essence légendaire Difficile
	Dressage Facile		Langage animal Facile	Etincelle de Loom Facile
	Lustrage Très facile	Empathie Très facile	Apaisement Très facile	Identification animale Très facile

TRES FACILE

• LUSTRAGE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE heures
Aire d'effet : un animal
Portée : toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Ce Sortilège permet d'augmenter temporairement la beauté et la majesté d'un animal. Comme la plupart des Sortilèges similaires puisés dans le loom violet, il ne modifie pas l'apparence réelle de la cible, mais plutôt la manière dont elle est perçue. Pour rendre effectif Lustrage, le Nommeur doit caresser et flatter l'animal visé, ce qui est parfois difficile avec des animaux hostiles. Ce sortilège peut éventuellement donner un bonus de + 1 sur un jet de négociation pour le détenteur de l'objet.

• EMPATHIE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 6 PA
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très facile
Loom : 3

Grâce à ce Sortilège, il est possible de lire les émotions simples d'une créature non humanoïde, même loomique. Pour entrer en empathie avec la créature visée, le Nommeur doit s'approcher assez près de sa cible de manière à accrocher son regard. Certaines émotions telles que la peur ou l'hostilité, lorsqu'elles sont intenses, peuvent être difficiles à maîtriser et certains Nommeurs non avertis peuvent réagir de manière aussi instinctive que l'animal qui les manifeste.

• APAISEMENT

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 5 mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Ce Sortilège permet de dire les mots qui vont apaiser un animal. S'il est apeuré, il ne tentera plus de fuir et se laissera même approcher par le Nommeur, tant qu'il n'est pas touché. D'autre part, si l'animal est hostile, il ne cherchera plus à agresser ceux qu'ils considéraient comme une proie ou une

menace. Plutôt que rester dans les environs du Nommeur, ces animaux quitteront les lieux pour chercher leur proie ailleurs. Pour lancer efficacement Apaisement, le Nommeur doit se diriger lentement et seul vers l'animal visé. Bien sûr, en cas d'échec devant un animal agressif, ce mouvement l'expose à une attaque.

• COMPRÉHENSION ANIMALE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 15 mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

En se concentrant sur un animal, le Nommeur peut comprendre sa place dans l'univers animalier. Plutôt qu'un discours avec l'animal, des images naissent alors dans l'esprit du Nommeur, esquissant ainsi les représentations du monde perçu par l'animal. Il voit une fraction de seconde par les yeux de sa cible et entend par ses oreilles. Compréhension Animale ne permet pas de dialoguer avec les animaux. De plus, le Nommeur doit établir un lien symbolique avec l'espèce animale dont il veut percevoir les

sensations. Si c'est un animal volant, ses pieds ne doivent pas toucher le sol, si c'est un animal aquatique, il doit s'immerger au moins jusqu'à la taille ; si c'est un animal terrestre, il doit se mettre à quatre pattes - ou se coucher, s'il se sent ridicule dans cette position. Il ne peut pas imposer sa volonté à l'animal pour autant et ce dernier à droit à un jet de résistance.

Chainon

• IDENTIFICATION ANIMALE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Le pouvoir du loom violet permet d'appréhender la forme vitale des êtres et donc de les identifier pour ensuite les nommer. Grâce à ce pouvoir, il est ainsi possible de comprendre le fonctionnement et les besoins d'un être. En incorporant la première phrase de ce Phylum, le Nommeur peut donc nommer mais aussi connaître les besoins d'un animal pour le soigner ou tout simplement le mettre en confiance et le satisfaire. Grâce à ce Sortilège, un Nommeur peut par exemple savoir qu'un animal a été empoisonné, qu'il faut telle nourriture pour le mettre en confiance, etc.

FACILE

• RÉSISTANCE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE heures
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6

La nature est souple et malléable et il est facile pour celui qui maîtrise le loom violet d'en modifier les manifestations. Grâce à ce Sortilège, il est possible d'augmenter la capacité physique de résistance d'un animal. Ainsi, un cheval pourra galoper une très longue distance sans ressentir les effets de la fatigue, un oiseau volera plus vite pour porter un message, etc. Durant le lancement du Sortilège, le Nommeur doit être en contact avec l'animal visé et le flatter d'une manière appropriée. Une fois le Sortilège terminé, l'animal qui aura dépassé ses limites physiques devra tester sa Résistance contre une difficulté Difficile. S'il échoue, il meurt d'un arrêt cardiaque.

• DRESSAGE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 45 minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 5 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6

Les animaux domestiques et eux seuls sont sensibles à l'influence des humains et les Nommeurs savent trouver les mots et les gestes pour qu'ils deviennent fidèles et obéissants. Grâce à ce Sortilège, le Nommeur devient le maître évident de l'animal domestique visé. Celui-ci est dès lors dévoué et prêt à servir de son mieux pour la durée du Sortilège. En termes techniques, tout jet impliquant l'animal bénéficie d'un + 2.

• LANGAGE ANIMAL

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 15 minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6

Bien souvent, les humains ignorent tout des messages de la nature. Pourtant, les Nommeurs étudiant le loom violet savent qu'il est possible de dialoguer avec les espèces animales les plus évoluées. Ainsi, grâce à ce Sortilège, il devient possible de dialoguer avec un animal capable de communiquer par des sons intelligibles pour une oreille humaine. Seul le Nommeur sera en mesure de comprendre et de répondre à l'animal ciblé. L'intérêt de tels dialogues dépend bien sûr de l'espèce contactée et de son intérêt pour l'humanité en général et le Nommeur en particulier. Les oiseaux, par exemple, témoignent souvent d'un babillage frivole sans grand intérêt. Les animaux sauvages se désintéressent souvent des affaires des hommes et certains d'entre eux, comme les renards, sont enclins à jouer des tours aux humains. Toutefois, il est bien connu qu'un petit cadeau délie les langues et les animaux se satisfont d'un rien.

Chainon

• ÉTINCELLE DE LOOM

Temps d'incantation : Rituel 3 heures
Séquence : --
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6

La plupart des animaux ne possède aucune étincelle de loom en elle. Grâce

à ce Sortilège, le Nommeur peut faire don d'une partie du loom qu'il porte en lui pour en faire profiter l'animal de son choix. Cette étincelle ne permet pas encore l'éveil d'une conscience ou d'une âme comparable à un être humain, mais c'est un premier pas qui sensibilise l'animal à des influences qui lui échappaient jusqu'alors. Pour que le Sortilège soit effectif, le Nommeur doit tenir contre son cœur (ou embrasser, si sa taille ne le permet pas) un animal consentant pendant toute la durée du lancer. Malgré les effets du Sortilège, l'animal visé reste libre de son destin et peut tout à fait ne jamais revoir le Nommeur si la rencontre est occasionnelle. Cependant, il semble que les animaux ainsi touchés sentent qu'ils doivent quelque chose à celui qui leur fait un don dont ils ne comprennent pas les implications à ce stade.

DIFFICILE

• BESTIALITÉ

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Mêlée
Durée : AE x 10 minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Grâce à ces mots, il est possible d'exacerber la Bête tapie dans un animal. Lorsque Bestialité est efficacement lancée, l'aspect d'un animal devient plus inquiétant voire effrayant. De plus, si l'animal visé est doté d'armes naturelles causant au moins une blessure légère, celles-ci sont augmentées d'un niveau de blessure. Ainsi, les griffes d'un tigre deviennent redoutablement longues et acérées tandis que les cornes d'un taureau deviendront pointues et longues. L'armure naturelle de l'animal, s'il en possède une, est doublée pendant la durée du Sortilège. Faire monter la Bête à la surface implique que le Nommeur excite l'animal pendant la lancer de ce Sortilège. Les animaux ainsi modifiés deviennent souvent incontrôlables et peuvent même se retourner contre le Nommeur.

• APPRIVOISEMENT

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : AE jours
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Ce Sortilège permet d'apprivoiser un animal sauvage non loomique sans autre effort. L'animal visé se sent alors en confiance pour la durée du

Sortilège. Bien sûr, il reste libre de ses actions et peut toujours prendre la fuite si le Nommeur esquisse un geste jugé agressif. L'animal se laissera approcher et même toucher mais il reste incapable d'exécuter un ordre. Cependant, il sera poussé instinctivement à défendre le Nommeur en cas d'agression, comme si ce dernier était son petit, ou un membre de son espèce sous sa protection. Sitôt le Sortilège terminé, l'animal s'enfuit en proie à une angoissante interrogation sur ses agissements forcés.

• MAIN QUI NOURRIT

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Mêlée
Durée : Pour un ordre
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 15 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Ce Sortilège permet de communiquer avec un animal domestique comme s'il se trouvait aux côtés du Nommeur au moment du lancer du Sortilège. Le degré de communication possible est ensuite fonction de l'intelligence de l'animal. Le Nommeur prononcera l'ordre qu'il souhaite voir exécuter par l'animal comme s'il était à côté de ce dernier mais rien ne force l'animal à exécuter l'ordre. Tout dépend en fait du lien entre l'animal et le Nommeur. L'exécution de ce Sortilège nécessite que le Nommeur porte sur lui un attribut de l'animal visé (griffe, touffe de poils, etc.) et que celui-ci porte un objet appartenant à son maître (par exemple, un collier, un harnachement, un ornement...). L'animal n'a pas besoin d'être en vue du Nommeur pour pouvoir être contacté.

• LANGUE ESSENTIELLE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Mêlée
Durée : AE x 20 minutes
Aire d'effet : une créature/un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

NOMBREUSES sont les langues de Cosme ainsi que les barrières entre les peuples. Pourtant, s'il doit exister un point commun entre toutes les créatures douées de parole, c'est leur conscience d'être et de vivre. Grâce à l'étude du loom violet, il est possible d'apprendre la langue essentielle qui lie les êtres à la création. Ainsi, toute parole quelque soit langue dans laquelle elle est exprimée par un animal ou une créature peut être comprise par le Nommeur, même si l'être rencontré n'est pas de ce monde. Cependant, il ne peut pas répondre. En général, comprendre autrui grâce à la langue essentielle implique un geste universel de bienveillance tel qu'une poignée de main, une caresse ou un contact physique.

Chainon

• ESSENCE LÉGENDAIRE

Temps d'incantation : Rituel 3 heures
Séquence : --
Durée : AE x 3 jours
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9

Par un seul mot, le Nommeur peut révéler l'essence primordiale d'un animal familier auparavant doté d'une étincelle de loom. En cas de réussite, il prend alors l'apparence et développe les capacités physiques d'un animal légendaire associé à son espèce pour la durée de ce Sortilège mais pas ses capacités intellectuelles.

Malheureusement, à l'expiration de l'effet, la transformation laisse des séquelles graves à l'animal visé. À moins de réussir un jet de Résistant contre une difficulté « Très Difficile », il meurt du désordre provoqué par l'effet du Sortilège dans son organisme. Quelle que soit l'issue de ce test, l'étincelle de loom se consume et disparaît. Voici quelques exemples : un cerbère pour un Chien ; une licorne ou cheval ailé pour un cheval ; un chat à 5 queues ou un Sphinx pour un chat ; un Auroch ou un taureau ailé pour une vache ou un taureau.

TRÈS DIFFICILE

• INFLUENCE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Mêlée
Action Durée : Pour un sentiment
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 15 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

L'esprit animal est simple et il est facile de l'influencer lorsqu'on sait le lire, le comprendre et qu'on peut lui parler. Grâce à ce Sortilège, il est possible de susciter un état instinctif simple chez l'animal visé. Les Nommeurs habitués à ce genre de manipulations disent ainsi qu'ils manipulent les humeurs des animaux. Dans ces humeurs simples, on compte donc la peur, l'agression, la faim, la soif et le désir.

• PROTECTION

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : AE jours
Aire d'effet : un animal
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Les animaux sont souvent désarmés face aux influences loomiques. Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut faire bénéficier un animal de son choix d'une protection magique contre une atteinte magique. En termes techniques, l'animal visé a droit à une réduction de trois niveaux de difficulté pour tous ses jets de résistance contre un effet loomique et ce, pour la durée du Sortilège seulement. Pour une parfaite efficacité du Sortilège il est nécessaire d'être en contact avec l'animal visé durant le lancer.

• LANGUE PRIMORDIALE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Mêlée
Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : une créature
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Personne ne peut se vanter de connaître toutes les langues de l'univers mais le Nommeur vole sa vie à la compréhension d'une seule : celle de la création. Au delà des paroles échangées, un quelconque idiome, il reste la vibration de l'énergie loomique. Grâce à ce Sortilège, le Nommeur accède à l'usage de cette véritable langue. Pourtant, rares sont ceux qui peuvent l'utiliser sinon les créatures nées du loom même. Lorsqu'il est en contact avec une telle créature apparentée au loom violet, le Nommeur peut utiliser son souffle et ses gestes pour converser en modelant le loom qu'il a utilisé pour ce Sortilège. Plus couramment, le Nommeur peut utiliser cette langue pour parler avec toute créature vivante suffisamment intelligente pour formuler des pensées d'une façon ou d'une autre. Seul le Nommeur est en mesure de comprendre et de répondre à une créature avec qui il entretient une discussion en langue primordiale.

Chainon

• RÉCEPTACLE DE LOOM

Temps d'incantation : Rituel 3 heures
Séquence : --
Durée : AE x 2 jours
Aire d'effet : une créature
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Grâce à ce Sortilège, un animal déjà doté d'une étincelle de loom peut devenir un réceptacle de cette même énergie. Les Nommeurs qui procèdent à ce genre de rituel considèrent souvent cet animal comme leur familier, désormais capables de leur apporter une aide dans le cadre de la pratique de leur art. Le Loom ainsi stocké peut être égal à l'AE x 3. Malheureusement, le don rendu possible par Réceptacle de Loom n'est pas encore stable. L'animal

visé perd en effet 1 point par semaine, mais cette réserve peut être renouvelée par simple contact entre l'animal et le guildeur du Nommeur. Bien sûr, seul le Nommeur ayant lancé le Sortilège est en mesure d'utiliser le loom contenu dans l'animal qu'il suffit alors de toucher de la main.

EXTRÊME

• MUTATION ANIMALE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 30 minutes

Aire d'effet : un animal

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

En accomplissant ce Sortilège, le Nommeur peut désigner un animal qu'il transforme par la puissance de son discours mais temporairement en un autre. Cela dit, l'animal ainsi transformé garde son poids et sa taille initiale, ainsi que ses caractéristiques. De même, le comportement de l'animal n'est pas affecté. Ainsi, s'il est possible de transformer un Éléphant en tigre de taille imposante, celui-ci continuera de brouter paisiblement l'herbe alentour, à moins d'être excité pour passer à l'attaque. Il ne songera pas à se servir de ses crocs ou de ses griffes mais tentera de piétiner son adversaire ou de le bousculer avec la trompe qu'il n'a plus

• CONTRÔLE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 10 minute

Aire d'effet : un animal

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Les mots de l'esprit animal peuvent être lus facilement par le Nommeur qui maîtrise le Phylum des Secrets de l'arche d'Eon à ce niveau.

Mieux que cela, il en connaît les clefs et peut prendre le contrôle de l'esprit de n'importe quel animal non loomique pour la durée de ce

Sortilège. Malgré tout, le Nommeur qui réussit à s'insinuer dans l'esprit de l'animal ne peut pas forcer celui-ci à agir contre sa propre survie.

Outre cette restriction, tout est possible, dans la limite des capacités de l'animal.

• DON DE PAROLE

Temps d'incantation : Rituel 3 heures

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : un animal

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême
Loom : 15

On dit parfois d'un animal qu'il ne lui manque que la parole... Ces oubliés de la nature peuvent toutefois être comblés par les mots terribles des Nommeurs qui se consacrent à l'étude des pouvoirs du loom violet. Ce Sortilège permet ainsi de donner la parole à un animal. La créature visée peu alors converser dans la même langue maternelle que le Nommeur à condition d'être dotée d'un organe le lui permettant et cela de manière plus ou moins pertinente en fonction de son intelligence. D'autre part, l'animal peut comprendre cette même langue mais aussi la lire pour peu qu'il en ait l'intelligence et qu'on le lui apprenne.

Chainon

• ÉCLOSION DU LOOM

Temps d'incantation : Rituel 5 heures

Séquence : --

Durée : définitif

Aire d'effet : un animal

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Grâce à ces syllabes, un Nommeur peut transformer un animal en créature loomique. Pour ce faire, il doit faire ingurgiter à l'animal voulu une substance contenant du loom violet qui ira nourrir une étincelle de la même couleur générée auparavant par le rituel approprié. Cela fait, l'étincelle grandit jusqu'à embrasser le corps entier pour ne plus s'éteindre. Bien sûr, les caractéristiques et l'apparence de l'animal transformé sont souvent visibles et spectaculaires. Un chat prendra un pelage violet, un chien aura des reflets mauves dans les yeux etc. On considère alors que la créature ainsi révélée a autant de points de loom violet qu'elle a de points de vie. Elle est une créature de loom Violet et répond aux règles sur les créatures de loom.

IMPOSSIBLE

• APPARITION DE LA CHIMÈRE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : un animal

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Ce Sortilège doit être lancé sur un animal d'un des types suivant : chien, serpent, ou félin. L'animal se transmute alors en chimère de loom. Cette dernière est la manifestation de l'animal légendaire censé avoir régné un temps sur les animaux. Cette dernière possède

les attributs traditionnels de l'animal mythique : des ailes membraneuses, un corps léonin et une queue en forme de tête de serpent. Elle comprend parfaitement tout type de langage et se met au service du Nommeur. Elle peut le transporter, le défendre... Ses caractéristiques sont les suivantes : Fort 8 Agile 7 Résistant 10 Observateur 5 Art-Guerrier 8 Vie : 45 Armure naturelle procurant un bonus de défense de +2 Courir OO Grimper O Voler OOO Esquive OOO Vigilance OOO Griffes/crocs OOO (Blessure Légère), tête de serpent OO (Blessure Moyenne + poison : test résistant contre une difficulté Très Difficile en cas d'échec une blessure Grave en plus) Elle est complètement insensible à toute forme de Magie, le loom ne l'affecte donc pas. Lorsque le Sortilège s'achève, l'animal d'origine est tué par le chaos engendré par le retour brutal à sa forme originelle qui le disloque littéralement.

• RAPPELER À LA VIE

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : un corps d'animal mort

Portée : AE x 2 mètres

Difficulté : Impossible

Loom : 18

La vie est comme une flamme vacillante au sein de la nature. Prompte à s'éteindre. Il est toutefois possible pour celui qui connaît les syllabes de Puissance de la Création de la ranimer. Ainsi, arrivé dans les hautes sphères de ce Phylum, le Nommeur peut redonner le souffle de vie à un animal non loomique mort depuis moins de 24 heures et dont le corps est toujours capable de fonctionner. Par exemple, il est possible de redonner la vie à un animal mort de maladie ou d'épuisement. Par contre, il est impossible de ressusciter un autre qui aurait été broyé par un rocher ou décapité. D'autre part, si un animal souffrant de blessures ouvertes est ramené à la vie, le Nommeur doit soigner l'animal le plus vite possible s'il ne veut pas assister à une seconde mort de la bête.

• ÉVEIL DE LA CONSCIENCE

Temps d'incantation : Rituel 3 heures

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : un animal

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Plus que la parole, c'est l'âme qui manque à l'animal. Or, les Nommeurs les plus avancés dans l'étude du Phylum des Secrets de l'Arche d'Eon peuvent accomplir le miracle de l'éveil

de la conscience. Grâce à ce Sortilège, un animal dénué d'intelligence peut acquérir cette caractéristique et développer par la suite des compétences compatibles avec ses capacités naturelles (si un animal conscient peut apprendre des légendes, il lui sera difficile d'exercer la chirurgie sans mains...). D'un point de vue technique, l'Intelligence de l'animal ainsi doté est déterminée à l'aide d'1D6 par caractéristiques Mental (Charme/Rusé/Savant/Talentueux). En cas de résultat négatif, la pauvre créature subit un choc tel que sa conscience agit comme une explosion qui la transforme en véritable légume apathique. D'autre part, un résultat positif n'assure pas le Nommeur d'une quelconque loyauté. Un animal éveillé peut ainsi en vouloir à celui qui lui a fait ce cadeau souvent jugé empoisonné. Un animal ouvert à la conscience ne possède pas pour autant la parole, il est en mesure de l'apprendre au même titre qu'un être humain et à la même vitesse.

Chainon

• SOURCE DE LOOM

Temps d'incantation : Rituel 5 heures
Séquence : --
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : AE x 4 mètres
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Arrivé à ce stade de son dialogue avec le monde animal et de ses liens avec l'énergie loomique, le Nommeur peut modifier la structure d'un animal non loomique pour en faire un véritable familier de nature magique subtile. Ainsi, l'animal visé peut devenir une source de loom violet d'une valeur de 1D6 point par jour. Cependant, l'animal n'étant pas une créature loomique, il ne peut pas stocker ce loom de manière cumulative. Si le Nommeur ne récolte pas le loom produit, ce dernier ne s'additionne pas le jour suivant. Le Nommeur doit effectuer un test quotidien s'il désir savoir le nombre de point de loom produits. Ces points de loom générés par le familier peuvent être récoltés de manière traditionnelle et incorporés par le Nommeur à son guilder.

La manière dont se déroule cet acte quotidien est à déterminer par le meneur de jeu, en fonction de la nature de l'animal. On pourra ainsi déterminer si le loom est contenu dans une matière produite par l'animal (pelotes de déjection pour un rapace, musc pour un animal à fourrure, etc.) ou bien s'il suffit d'un contact à l'occasion d'une communion empathique.

• DON DU DÉFAISEUR

Temps d'incantation : Rituel 5 jours
Séquence : --
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : AE x 2 kms
Difficulté : Impossible
Loom: 35

Une fois le Phylum des Secrets de l'Arche d'Éon complété, un Nommeur peut apprendre la dernière phrase secrète qui fera de lui l'ami des créatures de loom violet. Où qu'il se trouve, il peut désormais sentir leur présence, mais aussi lancer un appel inaudible, auquel les créatures répondront si elles en ont la possibilité. Aucune d'entre elles ne tentera de s'approprier le loom violet dont le Nommeur dispose, mais il est bienvenu de la part de ce dernier d'offrir gracieusement un peu de celui-ci. Lorsqu'il est en contact avec de telles créatures, le Nommeur peut demander courtoisement un service qu'elles accompliront dans la limite de leurs capacités et s'il ne met pas leur vie en danger.

Les Créatures Uniques de loom pur se comporteront avec respect et déférence envers le Nommeur et ne chercheront pas à l'abuser pour s'approprier son loom. Par contre, elles ne se montreront pas spécialement coopératives avec lui et n'accepteront de l'aider que dans le cadre d'un accord bien défini. Pour que ces créatures deviennent réellement des alliés, le Nommeur doit prendre en considération leurs besoins et leur manière de voir le monde, se montrer généreux et compatissant et veiller à leur bien être sous peine de ne plus pouvoir faire appel à elles. Attention cependant, le Nommeur ayant acquis ce pouvoir ne possède pas la possibilité de communiquer librement avec les créatures de loom. Il doit toujours utiliser les Sortilèges nécessaires pour pouvoir avoir une discussion avec les créatures qui ne possèdent de langages ou qui ne parlent pas de langue des Rivages. L'ensemble des Sortilèges ici rassemblé ne concerne que les hommes ou les Transients. Ils n'affectent donc que les humanoïdes dotés d'une intelligence ou/et d'une conscience. En aucun cas les animaux sauvages ou domestiques pas plus que les objets, la matière inerte ou les créatures de loom pur ne peuvent être pris pour cible par ces Sortilèges.

Sortilège FINAL

GUILDES

SUR LES ROUTES DE COSME