

Phylum des sentiers oubliés

Ce Phylum propose au Nommeur qui s'y consacre de renouer avec les forces de la nature par le dialogue avec les éléments qui la compose. Au fur et à mesure de sa progression, il lui sera ainsi possible d'entrer en contact avec les éléments qui l'entourent pour percevoir et influencer son environnement. Le Phylum des Sentiers perdus est largement répandu parmi les Nommeurs Kheyza qui l'ont étudié jusqu'aux Sorts les plus avancés. Cet attrait pour les Sentiers Oubliés viendrait d'un besoin de renouer avec leurs racines alors qu'ils n'ont pas de territoire propre en tant que nomades. Pour eux, le monde est un sanctuaire qui ne se révèle qu'à celui qui sait en découvrir les accès. Nombreux sont ceux qui l'ont oublié et ce Phylum en est une des clefs. Si un Nommeur vient à envisager cette voie, il devra tôt ou tard rencontrer des Nommeurs mystérieux qui gardent les Sentiers Oubliés. Quiconque trahit leur idéal peut devenir la cible de leurs représailles.

Sortilège final : Sanctuaire élémentaire					
Cairn <i>Impossible</i>	Habiter la prairie <i>Impossible</i>	Se fondre dans la pluie <i>Impossible</i>	Devenir le vent <i>Impossible</i>	Chainon	Communion élémentaire <i>Impossible</i>
Pluie de pierre <i>Extrême</i>		Dissocier l'essence de l'eau <i>Extrême</i>			Fragmentation prismatique <i>Extrême</i>
Parler aux pierres <i>Très difficile</i>	Parler aux plantes <i>Très difficile</i>	Parler à l'eau <i>Très difficile</i>	Parler aux vents <i>Très difficile</i>		Amitié élémentaire <i>Très difficile</i>
Modeler la pierre <i>Difficile</i>		Changer la nature de l'eau <i>Difficile</i>			
Vent des sables <i>Facile</i>	Croissance végétale <i>Facile</i>	Rosée bénéfique <i>Facile</i>	Mémoire du vent <i>Facile</i>		Echo <i>Facile</i>
Pierre signal <i>Très facile</i>	Révélation végétale <i>Très facile</i>	Sculpter l'eau <i>Très facile</i>	Apaisement <i>Très facile</i>		Identifier <i>Très facile</i>

TRES FACILE

• PIERRE DE SIGNAL

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : jusqu'à ce que la pierre rejoigne le Nommeur

Aire d'effet : une pierre qui tient dans la main

Portée : pas de limite

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut se lier à une pierre qu'il tient en main. Tant que dure ce lien, toute personne à qui la pierre a été confiée peut la lancer en prononçant un mot de pouvoir pour qu'elle apparaisse immédiatement dans la poche du Nommeur, quelle que soit la distance entre eux. Ce sortilège d'apparence anodine est souvent utilisé comme système d'alerte entre Nommeurs opérant dans le même groupe. Pendant la durée du Sortilège, la pierre est considérée comme un Artefact.

• RÉVÉLATION VÉGÉTALE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : définitif

Aire d'effet : une plante

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur est en mesure de comprendre les mots simples formulés au sein d'une plante toujours en terre dont il caresse les feuilles. Une fois le contact établi, il est alors en mesure d'en connaître les principes actifs immédiats de manière générale, qu'ils soient toxiques ou bénéfiques.

• SCULPTER L'EAU

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : un volume d'eau d'AE litres

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Grâce à ce Sortilège, l'eau peut devenir un matériau malléable à l'image d'une terre glaise. Pour que le Sortilège soit effectif, le volume d'eau désigné pour être modelé doit être extrait de son corps d'origine. Lorsque le loom est correctement canalisé, l'eau affecte alors la forme d'une sphère tremblotante qui répond aux sollicitations des mains du Nommeur qui la sculpte. Ce dernier doit alors faire un test Artisanat difficulté Facile pour produire une forme conforme à ses souhaits.

• APAISEMENT

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes par tranche de 10 Km

Séquence : --

Durée : Tant que le Nommeur accomplit les gestes

Aire d'effet : le lanceur

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

La pratique de ce Sortilège constitue la première étape des entretiens avec le vent. Il s'agit, en effet, de commencer à entrer en communion avec l'air en effectuant des mouvements synchronisés avec les courants puis d'accorder sa respiration avec eux. Cela fait, le Nommeur peut apaiser un vent en accomplissant en ralentissant ses mouvements et sa respiration. Le rituel est ainsi d'autant plus long que le vent est fort. Ensuite, les vents éviteront de malmener le Nommeur. Il n'aura aucun des désagréments liés à la tourmente, vêtements qui battent, chapeau qui s'envolent, cheveux au vent etc.

Chainon

• IDENTIFIER

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : Définitive

Aire d'effet : une pierre ou un lac ou un vent etc...

Portée : AE 5 mètres

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Lorsque le Nommeur commence à comprendre l'agencement des choses et des éléments qui ordonnent l'univers, il peut, grâce à ce Sortilège, affirmer si un vent, une pierre ou une étendue d'eau est d'origine naturelle ou bien si elle est le produit d'une influence loomique récente d'au moins AE x 5 jours. Il suffit alors au Nommeur d'être en contact avec l'élément visé pour en sentir l'essence.



FACILE

• VENT DE SABLE

Temps d'incantation : Instantané

Durée : AE x 5 PA

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Pour que ce Sortilège soit efficace, le Nommeur doit se trouver en contact avec un sol poussiéreux ou sablonneux à l'air libre et au sec. Si ces conditions sont remplies, il suffit de prélever deux poignées de sable et de les projeter dans l'air pour qu'une bourrasque tourbillonnante se forme et soulève le sable dans toute la zone d'effet du Sortilège. Dans l'Aire d'effet, les environs sont baignés dans un nuage aveuglant de poussière augmentant les tests de perception pour voir dans la zone d'autant de niveaux que l'AE/2, et gênant l'usage des armes à distance d'autant. D'autre part, les personnes prises dans la bourrasque souffrent d'un niveau de difficulté supplémentaire à toutes leurs actions à moins de réussir un jet de Résistant difficulté Facile à chaque PA.

• CROISSANCE VÉGÉTALE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes par mois simulés

Séquence : --

Durée : une fois la croissance stabilisée AE x 5 minutes

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

C'est la capacité du Nommeur à dialoguer avec ce qui pourrait être comparé à l'âme des plantes. Ce Sortilège lui permet de les persuader de mobiliser son énergie pour pousser à une vitesse extraordinaire. Toutes les plantes situées dans l'Aire d'effet du Sortilège sont touchées et poussent autant en une minute qu'en un mois. Cette croissance peut à l'extrême avoir

pour effet de faire croître les plantes visées au maximum d'un an en 12 minutes. Cependant, cet effort détruit la plante une fois le Sortilège expiré. Ce genre de manipulation n'incite pas les plantes alentour à écouter les requêtes du Nommeur par la suite.

• ROSÉE BÉNÉFIQUE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : un humain ou un animal

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

Ce Sortilège nécessite de recueillir des gouttes de rosée baignées par les premiers rayons de soleil d'une nouvelle journée. Par la suite, la réalisation de ce Sortilège permet de restaurer AE + 1D6 points de vie à toute personne dont les blessures ont été ointes de la rosée récoltée le matin même. L'intégralité de la récolte doit être utilisée sur une seule et même personne pour avoir de l'effet,

• MÉMOIRE DU VENT

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : Une question du Nommeur une réponse

Aire d'effet : AE kms

Portée : loucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

Malgré son intangibilité physique et sa personnalité inconstante le vent est capable de garder en mémoire certains événements et tout particulièrement les manipulations loomiques. Le Nommeur qui accomplit ce Sortilège peut ainsi partager l'excitation du vent qui porte toujours la résonance du loom utilisée pour alimenter un Sortilège. Ainsi, toute opération magique effectuée dans l'Aire du Sortilège jusqu'à AE heures auparavant est toujours ressentie par le vent qui en parle au Nommeur. Le vent est par contre incapable de préciser la couleur ou la puissance de l'effet loomique.

Chainon

• ÉCHO

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : Un appel

Aire d'effet : AE x 30 mètres

Portée : toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

Plus le Nommeur progresse dans sa connaissance de ce Phylum, plus les éléments qu'il comprend et influence lui sont liés. Ainsi, en accomplissant ce

Sortilège, il est possible de crier le vrai nom d'un élément pour que ses manifestations lui répondent en écho dans toute l'Aire d'effet du Sortilège. Quelle que soit la distance, la voix des éléments parvient instantanément aux oreilles du Nommeur. Ainsi, un Nommeur qui cherche une pierre, un passage d'air, de l'eau ou un principe végétal obtiendra la certitude de sa présence dans l'Aire d'effet sans avoir d'indication précise de son emplacement.



DIFFICILE

• MODELER LA PIERRE

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : se référer au Phylum de l'alliance des faiseurs

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur est capable de modeler à sa convenance une pierre tenant dans ses mains. Une fois le Sortilège effectif, le Nommeur peut ainsi lui donner la forme qu'il désire comme s'il s'agissait d'argile de potier. Il doit donc à ce titre effectuer un test sous Artisanat poterie difficulté Facile pour produire ce qu'il souhaite. Pour tout témoin, ce modelage n'apparaît pas comme un travail mais plutôt comme si la pierre répondait à l'image souhaitée par le Nommeur. Cette transformation dure le temps de l'effet du Sortilège, après quoi la pierre reprend sa forme originelle.

• CHANGER LA NATURE DE L'EAU

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : AE x 2 litres

Portée : AE x 2 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut concentrer un volume d'eau au maximum égal à AE litres. Une fois, le Sortilège réussi, l'eau n'occupe plus qu'un cinquième de son volume initial. Ainsi, pour la durée de l'effet, elle apparaîtra comme une sorte de gélatine cohérente qu'il est possible de découper en tranches. Cette matière garde les propriétés désaltérantes de l'eau.

TRÈS DIFFICILE

• PARLER AUX PIERRES

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : AE x 200 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Ce Sortilège permet d'entrer en contact auditif avec les manifestations de la terre que sont les pierres. Pour que la communication s'établisse, le Nommeur doit s'allonger sur le sol, puis faire le vide dans son esprit, pour faire corps avec la terre. Si cette méditation est bien menée, le Nommeur commence à entendre les murmures des pierres alentour. Petit à petit, il peut ainsi s'accorder au brouhaha et faire entendre sa voix. S'il est impossible de converser avec une pierre en particulier, il peut toutefois extraire les sentiments partagés du milieu minéral. À force d'efforts, le Nommeur peut alors obtenir des renseignements sur les modifications ressenties par l'ensemble des pierres. Elles peuvent ainsi dire si elles ont été dérangées, si le sol a été creusé autour d'elles, si quelqu'un a marché auprès d'elles (jusqu'à + de 100 ans en arrière). Par contre, les pierres n'ont pas conscience du temps et elles sont incapables de donner des renseignements précis sur les êtres vivants (pas de distinction hommes/animal).

• PARLER AUX PLANTES

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : AE x 100 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Grâce à ce Sortilège, il est possible d'entrer en communication avec les végétaux qui entourent le Nommeur. Pour que la relation s'établisse, il doit s'enterrer les pieds puis rester immobile comme s'il voulait prendre racines. Cela fait, il peut entendre les plantes communiquer entre elles et s'immiscer dans leur conversation. Il est ainsi possible d'entrer en contact avec une espèce végétale particulière alors que les plantes ressentent un fort esprit de clan. Aussi, en choisissant de parler à une telle essence végétale, il deviendra impossible pour le Nommeur de communiquer avec une autre, auprès de laquelle il sera considéré comme un étranger, un rival. Même si elles sont plus alertes que des pierres, les plantes n'en sont pas moins limitées dans leur

conversation. Il est toutefois possible d'obtenir d'elles qu'elles indiquent le passage récent (une semaine) d'un être mobile qu'elles peuvent identifier comme un humanoïde ou un animal. De manière plus précise, elles peuvent indiquer au Nommeur ce qui se trouve sous le sol en fonction de la profondeur de leurs racines (minéraux, eau, objets enterrés, corps en décomposition etc.).

• PARLER À L'EAU

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : AE x 300 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Ce Sortilège offre la possibilité au Nommeur d'entrer en communication avec une étendue d'eau courante ou une surface calme. Pour entrer en contact avec l'élément désigné, le Nommeur doit donc s'immerger au maximum puis s'abandonner à la perception des flux et des courants portant la connaissance et la mémoire de l'eau. Cela fait, le Nommeur peut obtenir de cet élément des renseignements selon l'origine de l'eau. Ainsi, un cours d'eau pourra renseigner son interlocuteur sur les lieux qu'il traverse, sur les êtres qui sont en train d'y puiser ou s'y baigner, etc. Par contre, obtenir un renseignement d'une eau courante est très difficile, comme si elle se dérobait toujours, ou qu'on n'avait jamais à faire au même interlocuteur.

• PARLER AUX VENTS

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : AE x 300 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Grâce à une danse bondissante servant de support rituel à ce Sortilège, le Nommeur peut entrer en communication avec le vent qui souffle sur la région où il se trouve (une brise au minimum). Lorsque le Sortilège prend effet, les témoins du rituel peuvent voir le Nommeur exécuter sa danse sans plus toucher le sol. Dès lors, l'exécutant a atteint l'état d'esprit propice à la communication avec le vent. En fonction de la puissance de celui-ci, la conversation sera plus ou moins agitée, mais il est toujours possible d'obtenir des renseignements sur les terres survolées dans l'Aire d'effet par le vent interrogé. Cela dit, si les vents sont assez sensibles aux éléments de paysage, les individus ne les préoccupent pas beaucoup, à moins d'être rassemblés en foules, auquel cas ils deviennent perceptibles

Chainon

• AMITIÉ ÉLÉMENTAIRE

Temps d'incantation : Rituel 3 heures
Séquence : --
Durée : AE 1 jours
Aire d'effet : AE x 100 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12

Ce Sortilège est le fruit possible d'un Nommeur qui a, au préalable, tissé des liens positifs avec un élément support des Sortilèges de ce Phylum. Plus précisément, si le Nommeur a dialogué avec succès avec une plante, un vent ou une étendue d'eau, il peut concrétiser une relation amicale avec l'un de ces éléments. Ce Sortilège conclut ce nouveau lien par un pacte d'assistance mutuelle. Une fois scellée, l'amitié se traduit par une aide de la part de l'élément en fonction de ses possibilités naturelles (nourriture, messages, protection, etc.) en échange d'une protection et de considération de la part du Nommeur. De plus, une fois la relation établie, le Nommeur n'a plus besoin du Sortilège Parler avec... pour entrer en communication avec l'élément désigné pendant la durée du Sortilège (mais devra utiliser les paramètres du Sortilège pour entrer en contact avec l'élément). Ce Sortilège ne lie le Nommeur qu'avec les éléments de l'Aire d'effet au moment où il l'effectue. S'il sort de cette zone, il ne sera plus en contact avec l'élément cité.

EXTRÊME

• PLUIE DE PIERRES

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 2
Durée : Une rafale composée d'AE cailloux
Aire d'effet : AE x 1 cible
Portée : AE x 20 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 3 points de loom par pierre

Grâce à ce Sortilège, il est possible de transformer une poignée de petits cailloux en projectiles meurtriers. En effet, une fois lancés en direction d'une cible, les pierres consomment le loom investi dans le Sortilège pour atteindre une grande vitesse égale à celle des balles des crache feux Venn'dys. Le Nommeur doit réussir un jet d'Athlétisme difficulté Facile. La difficulté est majorée de 1 niveau par cible supplémentaire au delà de deux. En termes de règles, chaque caillou projeté peut infliger une blessure Légère 1 et le Nommeur peut répartir ces derniers sur autant de cibles dans son champ de vision que son score en AE.

• DISSOCIER L'ESSENCE DE L'EAU

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : AE x 2 litres

Portée : AE x 20 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut séparer un volume d'eau en ses principes gazeux - soit l'hydrogène et l'oxygène, connus sous le nom d'essences par les Nommeurs -. Si l'eau ainsi transformée est contenue dans un récipient hermétique et suffisamment grand pour supporter l'augmentation de volume (qui double), les gaz obtenus sont assez légers pour soulever des charges équivalentes au volume initial en kilos (mieux que l'Aérien Venn'dys!). Par contre, ce mélange est hautement explosif et détonne à la moindre étincelle. Si le Sortilège est effectué à l'air libre, le mélange se disperse dans l'air en autant de PA par litre d'eau. Dans ces conditions, il n'est réellement combustible que pendant les 5 premières PA.

Chainon

• FRAGMENTATION PRISMATIQUE

Temps d'incantation : Rituel 15 minutes

Séquence : --

Durée : Pour un déplacement

Aire d'effet : le lanceur : Pour les prismes AE x 100 Kms ; pour les Arcs en ciels 4D6 km/1D6 : 1 nord, 2 Sud, 3 Ouest, 4 Est, 5-6 relancer le dé.

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

À force de progrès et de découvertes quant à son environnement, le Nommeur arrivé à ce stade du Phylum a le pouvoir de scinder son être en autant de reflets qu'il y a de couleurs dans la lumière solaire. Il devient transparent et la lumière solaire qui le traverse projette sept images grandeur réelle de lui-même, soit une pour chaque couleur. Outre l'effet déstabilisant que provoque cette vision, ce Sortilège donne le pouvoir de se déplacer en chevauchant des arc-en-ciel, mais aussi à travers des petits prismes (qui ne sont pas des objets loomiques) que les Nommeurs adeptes de ce Sortilège portent avec eux ou déposent à des endroits stratégiques. Le déplacement par prismes fonctionne comme une téléportation à condition de savoir où se trouve le prisme d'arrivée et dans la limite de l'Aire d'effet du Sortilège. Le Nommeur déplace la projection diffractée de lui-même vers le Prisme de départ et ce dernier captera l'image diffractée tandis que le prisme a arrivée projettera à un mètre

de lui la même forme ; puis le Nommeur recomposera sa forme tangible devant le prisme d'arrivée en abandonnant derrière lui le prisme de départ. Si le prisme d'arrivée n'est plus à la place mémorisée par le Nommeur les images regagnent le corps sans se déplacer. Pour chevaucher les arcs en ciel, le Nommeur doit localiser le pied d'un arc en ciel naturel puis marcher dans la lumière de ce dernier sous sa forme diffractée. Il passera alors instantanément à l'autre extrémité de l'arc en ciel sans pour autant pouvoir choisir la direction ni la distance parcourue. On murmure cependant que certains Nommeurs sont restés bloqués dans des arcs en ciel d'origine loomique et n'en sont jamais ressorti. Un Nommeur sous forme prismatique ne peut pas agir physiquement ni magiquement tant que dure le Sortilège. Il peut être lui-même la cible d'une opération loomique ou d'une attaque physique et en subira les effets quel que soit son reflet ciblé.



IMPOSSIBLE

• CAIRN

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Jusqu'à ce que le Nommeur ressorte

Aire d'effet : un rocher au moins de la taille du lanceur

Portée : toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut désigner une pierre de taille assez importante pour contenir son corps et dans laquelle il peut s'introduire et se dissimuler. La pierre ainsi choisie devient un abri solide, insensible à toute agression physique et conférant au Nommeur 5 niveaux de difficulté de moins pour résister à toute magie. Cette enveloppe étouffe les sens humains. Tant que le Nommeur s'y trouve, sa seule perception du monde extérieur consiste en échos déformés et vibrations que lui décrira le maître de jeu. Le Nommeur peut demeurer autant de temps qu'il le souhaite au centre de la pierre mais ne peut bouger, parler ni se nourrir tant qu'il est à l'intérieur de celle-ci.

• HABITER LA PRAIRIE

Temps d'incantation : Rituel 1 heure

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : AE x 10 kms

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut se fondre dans l'âme d'une surface herbeuse jusqu'aux limites de l'Aire

d'effet. Ce faisant, il devient capable de ressentir tout ce que l'étendue végétale peut percevoir simultanément (nature et contenu des sous-sols, poids et vibration des créatures marchant à sa surface, babillage susurré des plantes et murmure des arbres etc.). Pour que ce Sortilège soit effectif, le Nommeur doit s'allonger au sol et ne plus bouger pendant toute la durée du Sortilège.

• SE FONDRE DANS LA PLUIE

Temps d'incantation : Rituel 1 heure

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : AE x 10 kms

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Grâce aux facultés de communications expérimentées à l'occasion de Sortilèges antérieurs de ce Phylum, le Nommeur est capable de fondre son esprit au sein d'une pluie naturelle à laquelle il est exposé. Pour que le Sortilège soit effectif, le Nommeur doit être entièrement nu et offrir la plus grande surface possible à la pluie. En cas de réussite, au fur et à mesure que le Nommeur fait le vide dans son esprit, sa perception des impacts des gouttes de pluie sur son corps s'étend jusqu'au sol alentour. C'est un véritable transfert qui s'accomplit alors que le Nommeur peut maintenant ressentir tout ce que la pluie touche dans l'Aire d'effet du Sortilège. Grâce à son esprit, il est capable de donner un sens aux informations ainsi recueillies (obstacles, abris, créatures vivantes, sensations tactiles etc.). Ces informations ne sont toutefois pas visuelles, le Nommeur n'est capable que de détecter des présences par le biais de ce Sortilège.

• DEVENIR LE VENT

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : AE x 10 kms

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Ce Sortilège permet de transcender les effets des discussions avec les vents auparavant expérimentés par le Nommeur. Grâce à une méditation appropriée, il devient ainsi possible de transférer sa vision dans un courant d'air d'une force au moins égale à une brise. Comme précédemment, le Nommeur doit effectuer une danse en cohérence avec le rythme du vent qui l'environne : de la lente pavane à la gigue la plus folle. Dès lors, le Nommeur peut voir tout ce que le vent survole à la même vitesse. Il n'entendra cependant rien d'autre que les rires cristallins ou les grondements furieux des vents avec qui il déplace sa vision.

Cette capacité est toutefois limitée par la zone d'effet du Sortilège mais aussi par la vitesse de déplacement du courant d'air.

Chainon

• COMMUNION ÉLÉMENTAIRE

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : AE x 10 kms

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Arrivé à ce stade de pratique du Phylum, le Nommeur est capable de communier avec son environnement grâce à sa relation avec les différents éléments qui le composent. Ce Sortilège permet ainsi de fondre son esprit dans la nature, suite à une longue méditation. Si le Nommeur n'est pas dérangé dans son rituel, son esprit s'élargit pour s'immiscer dans la terre et s'élever dans les airs jusqu'à avoir une conscience globale de tout l'environnement jusqu'à la limite de portée du Sortilège. Il est ainsi possible de savoir instantanément qui se trouve dans la zone, quelles sont les espèces vivantes qui y poussent, qu'y s'y déplacent, etc. De même, le sous-sol peut révéler tous ses secrets par le biais des plantes qui y enfoncent leurs racines ou par les pierres qui s'y cachent. Cette expérience proche de l'omniscience est tellement envoi-ante que le Nommeur doit réussir un jet de résistance à son propre Sortilège à la difficulté Difficile s'il veut retrouver ses esprits à l'expiration du Sortilège. S'il rate son jet, il demeure dans la position qu'il a adopté et reste en transe jusqu'à ce qu'une autre personne l'aide magiquement en détruisant le Sortilège ou jusqu'à ce qu'il meurt, se fondant alors dans cette nature et devenant la conscience du lieu.



Sortilège FINAL

• SANCTUAIRE ÉLÉMENTAIRE

Temps d'incantation : Rituel 5 jours

Séquence : --

Durée : Définitif sous certaines conditions

Aire d'effet : AE x 10 Kms (centré sur le Nommeur mais compris dans une délimitation naturelle d'une zone de nature. Par exemple : une forêt, un marais, un massif montagneux etc.)

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 35

En arrivant au sommet du Phylum des Sentiers oubliés, le Nommeur est désormais capable de communier totalement avec les éléments naturels

d'une zone préalablement définie. En désignant un sanctuaire lors d'un rituel complexe visant à s'allier tous les éléments naturels de la zone, le Nommeur peut y accomplir les mêmes effets loomiques que tous les Sortilèges contenus dans le Phylum et plus encore. Comme si le sanctuaire était une extension de lui-même, le Nommeur peut étendre sa perception par le biais des éléments du paysage. De même, les éléments peuvent servir leur gardien en lui facilitant la tâche. Ainsi, le sol peut soulever sous les pas du Nommeur pour lui fournir l'élan nécessaire à sa course, les végétaux peuvent s'assouplir pour ne pas faire de bruit sous la pression des pas du Nommeur, le vent peut porter des sons, la nourriture se révèle, etc. Le maître de jeu peut librement manifester ces avantages comme il le souhaite en gardant à l'esprit que seule la puissance de la nature se manifeste alors et pas celle du loom. Par contre, l'édification d'un sanctuaire implique pour son gardien un entretien constant. Le Nommeur doit s'investir dans la communication avec les esprits naturels qui le constituent, il doit subvenir à leurs besoins, les entretenir et les protéger. De même, si le Nommeur s'éloigne de son sanctuaire, chaque semaine d'éloignement voit le sanctuaire dépérir et les esprits qui le composent nourrir un ressentiment envers leur protecteur. Si le Nommeur reste absent de ce domaine plus longtemps que AE semaines, le sanctuaire sera perdu et ses habitants auront un si fort ressentiment que l'endroit deviendra dangereux pour le Nommeur. Si le Nommeur vient à décéder dans le sanctuaire, les éléments pourchasseront sans relâche l'éventuel responsable de sa mort limité par la zone d'influence du Nommeur. Il arrive que ces éléments rendent hommage à cet ami humain en produisant un petit mausolée constitué d'arbres entremêlés, d'un gisant dans un cours d'eau sculpté par ce dernier dans une grande pierre complice etc.