

Phylum des sources

LOOM JAUNE

Ce Phylum fut trouvé par les premiers magiciens ayant pris part à l'exploration des grands déserts du Continent. D'abord vu que d'un point de vue utilitaire, ces magiciens se rendirent compte rapidement que ce Phylum représentait un des quatre éléments fondamentaux de la magie élémentaire des Venn'dys. Certains pensent que ce Phylum est lui-même un fragment d'un méta-Phylum, une vague dans l'immense océan loomique du Continent. Le chapitre loomique de la Guilde des nautes stellaires, très ancienne Guilde noyautée par la Maison Venn'dys s'est faite une spécialité de la recherche de ce méta-Phylum d'eau. Petite particularité de ce Phylum, plusieurs Sortilèges permettent d'invoquer des entités issues des plans élémentaires de l'eau. Ces dernières semblent plus enclines que leurs homologues du feu ou de l'air à pactiser avec les humains.

Sortilège final : Je commande à l'eau							
Je fais tomber la pluie				J'invoque le Kraken			
Je noie l'ennemi		Je noie l'ennemi		J'invoque le Kraken		J'invoque une Méduse	
Extrême	Impossible	Extrême	Impossible	Extrême	Impossible	Extrême	Très difficile
Je noie l'ennemi		Je noie l'ennemi		Je marche sur les eaux		Je noie l'ennemi	
Extrême		Extrême		Très difficile		Extrême	
Je fabrique la potion des limbes		Je marche sur les eaux		Je fige les liquides		Je noie l'ennemi	
Très difficile		Très difficile		Difficile		Extrême	
J'efface les cicatrices	Je fabrique la grenade de glace	J'efface les cicatrices	Je fabrique la grenade de glace	J'efface les cicatrices	Je fabrique la grenade de glace	J'efface les cicatrices	Je fabrique la grenade de glace
Difficile	Difficile	Difficile	Difficile	Difficile	Difficile	Difficile	Difficile
J'apaise par l'onction	Je fabrique une potion d'antidote	J'apaise par l'onction	Je fabrique une potion d'antidote	J'apaise par l'onction	Je fabrique une potion d'antidote	J'apaise par l'onction	Je fabrique une potion d'antidote
Facile	Facile	Facile	Facile	Facile	Facile	Facile	Facile
Je détecte les sources d'eau	Je suis étanche	Je détecte les sources d'eau	Je suis étanche	Je détecte les sources d'eau	Je suis étanche	Je détecte les sources d'eau	Je suis étanche
Très facile	Très facile	Très facile	Très facile	Très facile	Très facile	Très facile	Très facile

TRES FACILE

- JE DETECTE LES SOURCES D'EAU

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : La source est désignée à l'issue du rituel
Aire d'effet : AE x 25 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Le magicien doit posséder une baguette en bois de forme fourchue. Lorsqu'il lance le Sortilège, la baguette le conduira vers la source d'eau potable la plus proche et la plus importante dans l'Aire d'effet du Sortilège, même si cette dernière est à plusieurs mètres sous terre.

- JE SUIS ETANCHE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : le magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Ce Sortilège permet au magicien de protéger de toute chute d'eau et de l'humidité ambiante ce qui est en contact avec sa peau. Une immersion totale le laissera aussi sec qu'une

promenade en plein désert, mais ne lui permet pas pour autant de respirer sous l'eau. Attention, pendant la durée du Sortilège, le magicien ne peut absorber aucun liquide.

- JE POSSEDE LA GOURDE MAGIQUE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : Définitif
Aire d'effet : un récipient de bois pour AE x 20 cl
Portée : Toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Lorsque le magicien lance ce Sortilège, il peut remplir n'importe quelle gourde en bois ou en écorce d'une eau claire et vivifiante. Le récipient doit en effet être d'origine végétal pour que le Sortilège fonctionne. La quantité d'eau produite est au maximum de AE x 20 cl. Elle est utilisable pas le magicien et lui seul. Il peut la boire, mais aussi s'en servir pour nettoyer une blessure ou se rafraîchir en s'aspergeant. Il peut aussi la donner à boire à une autre personne mais il est seul à pouvoir manipuler le récipient sans provoquer une brusque disparition de l'eau.

- JE PURIFIE LES LIQUIDES

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : Tir 1

Durée : Définitif

Aire d'effet : un récipient pour AE x 20cl

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Tous les liquides à base d'eau se trouvant dans un récipient contenant au maximum AE x 20 cl de ce Sortilège sont dégagés de toute impureté, maladies et poisons naturels. Ce qui les rend propres à la consommation. Les Potions loomiques ne sont pas affectées par ce Sortilège. Les boissons légèrement alcoolisées (bière, vin) voient leur taux d'alcool disparaître sous l'effet de ce Sortilège.

Chainon

- JE FAIS SORTIR UNE SOURCE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Aire d'effet : AE x 2 mètres

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Lorsque le magicien a localisé une source d'eau et qu'il l'a située dans le rayon d'action de ce Sortilège, il peut la faire jaillir du sol en pointant du doigt à la vertical de l'emplacement de la source. Les eaux perceront le sol pour sortir en un petit geyser si la profondeur de la nappe phréatique n'est

pas supérieure à l'Aire d'effet du Sortilège.

FACILE

• J'APAISE PAR L'ONCTION

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : Définitif

Aire d'effet : AE x 3 mètres

Portée : Athlétisme x 6 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Le magicien doit asperger la cible visée d'un volume d'eau au moins 10 cl d'eau pour que le Sortilège prenne effet. Celui-ci calmera alors immédiatement la victime. Pour Toucher, le magicien doit réussir un jet d'Athlétisme difficile Facile modifié par la situation du combat. L'eau ne peut être ni esquivée ni parée. Toute intention belliqueuse, colère, haine disparaîtra instantanément quelle que soit son origine. Le magicien pourra éventuellement tenter de discuter avec elle. En règle générale, la cible n'est apaisée que lorsque le magicien est seul face à elle, et la présence d'autres personnes réduit de manière informelle les effets du Sortilège. En situation de combat, la cible affectée par ce Sortilège n'attaquera pas le magicien en premier mais un de ses compagnons, sauf si ce dernier est seul et que les intentions premières de la cible sont violentes. Néanmoins elle n'aura pas l'initiative pour autant de PA que le score en AE du magicien.

• JE FABRIQUE UNE POTION D'ANTIDOTE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : une flasque d'eau pour une utilisation

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6 points par niveau de difficulté en moins

Le Sortilège enlève un volume d'eau contenu dans une flasque ou bien une bouteille et le transforme en une potion antipoison pour une personne (et ceci quel que soit le volume d'eau enchanté). Pendant sa durée, c'est à dire la période de temps pendant laquelle la potion conserve ses qualités, elle est considérée comme un Artefact. La personne qui absorbe cette potion joue immédiatement un jet de résistance au poison avec autant de niveau de difficulté en moins que le nombre de tranche de 6 points dépensé par le magicien avec un maximum de 3 niveaux de difficulté.

• JE FABRIQUE UNE POTION DE GUERISON

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : une flasque d'eau pour une utilisation

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

Le Sortilège enlève un volume d'eau contenu dans une flasque ou bien une bouteille et le transforme en une potion de guérison utilisable par une seule personne (et ceci quel que soit le volume d'eau enchanté). Pendant sa durée, c'est à dire la période de temps pendant laquelle la potion conserve ses qualités, elle est considérée comme un Artefact. La personne qui absorbe cette potion joue immédiatement un jet de résistance difficile Difficile

Skoumoune : L'étincelle de loom de la personne réagit à la potion loomique.

Elle perd immédiatement AE PV tandis que le loom ingéré est consumé par son étincelle.

Echec : La personne gagne

immédiatement AE -2 PV

Réussite : La personne gagne

immédiatement AE PV

Baraka : La personne gagne

immédiatement 2 x AE PV

• JE RESPIRE L'EAU

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 2 minutes

Aire d'effet : La cible

Portée : AE mètres

Difficulté : Facile

Loom : 7

En lançant ce Sortilège, la cible peut respirer sous l'eau comme si elle se trouvait à la surface. En revanche, elle subira les autres désagréments de la progression sous l'eau (la pression, les difficultés de communication et de déplacement). Le Sortilège conserve son activité pendant toute la durée, la cible peut donc sortir de l'eau puis y retourner sans problème.

Chainon

• JE GELE LES LIQUIDES

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Jusqu'à la fonte de la glace

Aire d'effet : une surface d'eau calme d'AE x 2 mètres

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

À l'issue de ce rituel, le magicien désigne une surface d'eau qui gèle en surface comme en plein hiver. La couche de glace ainsi produite sera suffisamment solide pour supporter un poids d'AE x 15 kg. Si le Sortilège est formulé sur une surface d'eau plus petite, comme une gourde, un baquet, un pichet, une bouteille, l'intégralité du liquide gèle subissant la dilatation propre à ce genre de phénomène. Les cours d'eau, rivières et fleuves ne sont pas affectés par ce Sortilège qui, au mieux, produit de petits glaçons immédiatement emportés par le courant. Tout animal partiellement pris dans la glace subit une Egratignure. En cas de prise totale dans la glace, l'animal doit réussir un jet de Résistance difficile Très Difficile pour ne pas mourir. S'il survit, il est « cryogénisé » et reprendra ses fonctions vitales lors de la fonte. Il n'est pas possible de prendre complètement un humain dans la glace de cette façon.

DIFFICILE

• J'EFFACE LES CICATRICES

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : une cicatrice liée à une blessure

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Le magicien verse une goutte d'eau sur une cicatrice du corps d'un être vivant. Cette cicatrice qui doit être le produit d'une seule blessure disparaîtra quelles que soient sa taille et sa forme. En revanche, le Sortilège ne peut pas faire repousser un membre mutilé.

• JE FABRIQUE LA GRENADE DE GLACE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : Pour une grenade

Aire d'effet : AE mètres

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Ce Sortilège transforme une fiole d'eau en une grenade qui explose en plusieurs éclats tranchants comme du verre, au contact de la cible. Ces morceaux infligent aux victimes présentes dans l'Aire d'effet une blessure « Grave ». Au-delà de l'Aire d'effet le niveau de blessure est réduit d'un niveau par mètre. Cependant, pour pouvoir centrer correctement le projectile, le magicien doit réussir un jet en Athlétisme de difficulté variable selon la distance visée : Force du lanceur x 1 mètre : Très facile Force du lanceur x 3 mètres

: Facile Force du lanceur x 6 mètres : Difficile En cas de réussite, la grenade tombe à l'endroit voulu. En cas d'échec, le maître de jeu peut utiliser la table de dispersion des bombes (Cf les Venn'Dys p. 173) ou déplacer la grenade de 1 d6 m par rapport à l'endroit visé. Quoi qu'il en soit, la grenade explose sitôt qu'elle touche une surface solide. L'armure est efficace contre ce type de projectile.

• JE FAIS TOMBER LA GRÈLE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 5 minutes

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 6 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Ce Sortilège fonctionne uniquement en plein air. Le magicien fait tomber dans l'Aire d'effet un orage de grêle très violent. Le magicien peut déplacer (à la vitesse de AE x 10 km/h) cet orage de grêle à sa convenance dans la limite de la portée du Sortilège. Toute personne présente dans l'Aire d'effet devra ajouter un niveau de difficulté à ses actions physiques et toutes se feront de base Difficile. Le magicien doit dépenser les points de loom indiqués pour invoquer l'orage, après quoi il peut prolonger les effets de ce dernier d'autant de PA que son score en AE par tranche de 5 points de loom qu'il dépense. Pour déplacer l'orage, le magicien doit consacrer toute son attention et ne pas avoir d'autres activités pendant ce temps.

• JE FIGE LES LIQUIDES

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 10 PA

Aire d'effet : AE mètres

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Le magicien est capable de figer toute matière à l'état liquide qui se trouve dans le rayon d'action du Sortilège. Ces liquides (eau, vin, alcool de toutes natures, huile, sang...) deviennent comme une glu, très visqueuse mais n'atteindront jamais l'état de solide. Il faut que le magicien puisse voir les liquides qu'il veut figer. Ainsi, le sang d'une victime doit couler à la vue du magicien pour que celui-ci puisse le figer ou qu'une barrique ait répandu son contenu au sol. La glu ainsi produite est particulièrement collante et nécessite un jet de Fort difficulté « Très difficile » pour s'en défaire et la rendre inopérante. Ce Sortilège est souvent utilisé pour créer des pièges et des chausses trappes... Le liquide visé reprend sa consistance naturelle à l'issue du Sortilège et perd ses propriétés adhésives. Une personne

devant se battre au corps à corps les pieds rivés au sol voit tous ses jet effectués à Difficile au minimum tandis que ses esquives se font à Extrême par défaut.

Chainon

• J'INVOQUE LES FILS DES VAGUES

Temps d'incantation : Rituel 15 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 1/2 jour

Aire d'effet : un élémentaire

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Sortilège permet au magicien d'évoquer un petit élémentaire d'eau appelé un ondin. C'est une étrange créature humanoïde bleutée et cristalline ressemblant à un bibendum constitué d'eau. Elle ne parle pas mais elle obéira aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège ou bien jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Elle est autonome et 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 5, Fort 6, Observateur 5, Résistant 7. AG 5, Vie AE x 3. Compétences : Courir OO, Grimper OO, Lancer OO, Orientation OO, Bagarre OO (elle gèle instantanément ses membres pour créer une arme contondante qui fait une blessure Moyenne), Esquive OO, Scruter OO, Vigilance OO, Equilibre OO.

• Elle est polymorphe et capable de se créer des pseudopodes supplémentaires et de faire varier sa taille de 80 cm à 1 m40.

• Cette créature est peu sensible aux armes traditionnelles et ne subit que 1/4 des dommages produits par ce type d'arme. Les armes contenant du loom sont parfaitement efficaces et font l'intégralité de leurs dommages.

TRES DIFFICILE

• JE FABRIQUE LA POTIONS DES LIMBES

Temps d'incantation : Rituel 15 minutes

Séquence : --

Durée : Jusqu'à ce que la fiole soit bue

Aire d'effet : Une fiole/séquence de souvenirs de AE minutes

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Le magicien doit se munir d'une petite fiole contenant de l'eau. Le Sortilège lui permet d'implanter dans le liquide les souvenirs personnels de son choix. Lors de l'opération, le magicien effectue un second jet d'AE difficulté Facile. Si le jet réussit, les souvenirs sont dupliqués dans la potion. S'il rate ils sont effacés de sa mémoire et transvasés dans la potion. Par la suite, cette potion peut être bue par n'importe qui. Le buveur pourra alors récolter l'ensemble des souvenirs du magicien qui y sont contenus et se souviendra de scènes comme s'il les avait vécues. Les souvenirs inscrits peuvent être faux, mais le buveur pourra alors tenter un jet d'AE + Empathie/Difficile pour se rendre compte de la supercherie. C'est dans le liquide que sont inscrits les souvenirs. S'il est dilué, répandu, ou qu'il s'évapore, les souvenirs sont perdus. A ce titre, le liquide est considéré comme un Artefact.

• JE MARCHE SUR LES EAUX

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 5 minutes

Aire d'effet : le magicien

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Il est désormais possible pour la personne ciblée par le Sortilège de se déplacer sur toutes les surfaces liquides (même la lave, mais elle devra se protéger de la chaleur). Le magicien progresse sur la surface dure comme de la pierre en posant les pieds dessus.

Chainon

• J'INVOQUE UNE MÉDUSE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : Une méduse

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Ce Sortilège permet au magicien d'évoquer un élémentaire d'eau appelé méduse qui répondra aux ordres du magicien. Pour le faire apparaître, le magicien doit disposer d'une surface d'eau quelle que soit sa taille. L'élémentaire franchira la distance qui sépare son plan de celui de Cosme par ce passage. Cet élémentaire en dépit de son patronyme prend de préférence l'apparence d'un humanoïde de taille humaine à la couleur bleuâtre laissant derrière chacun de ses pas une trace visqueuse et humide. Cette femme aux yeux intégralement noirs et à la chevelure d'un bleu profond ne parle qu'au magicien et à lui seul dans la langue de ce dernier et s'obéit qu'à ses demandes qui doivent être formulées avec politesse et déférence. Elle

l'assistera en tout pour la durée du Sortilège. Elle ne craint pas la mort physique sur ce plan d'existence et se battrra volontiers pour défendre l'invocateur mais ne provoquera aucun combat de son propre chef. Ses caractéristiques sont les suivants : Agile 7, Fort 4, Observateur 7, Résistant 5, Charmeur 7, Rusé 3, Savant 1, Talentueux 6, AG 5, AE 7. Points de vie AE x 3 . Acrobatie OO, Chant OOO, comédie O, Danse OOO, Musique O, Courir OO, Grimper OO, Lancer O, Chercher O, Orientation O, Pister O, Bagarre OO, Esquive OOO, Scruter OO, Vigilance OO, Armes de contact O, Armes à distance O, Discréption O, Filature O, Equilibre O, Nage OOO, Empathie O.

- Cette créature est presque insensible aux armes qui ne lui causent que 1/5 des dommages normaux. Les Artefacts font la moitié des dommages tandis que ceux enchantés par le loom jaune font l'intégralité des dégâts. Dans tous les cas, elle n'est pas sensible à la douleur.
- Elle est insensible aux maladies, poisons et plus généralement à la magie excepté les Tours, Sorts ou Sortilèges produisant de la chaleur ou des flammes ainsi qu'aux feux normaux.
- Elle sait lire, écrire et parler dans la langue de son invocateur mais ne le fera qu'à sa demande.
- Elle possède la capacité de se liquéfier, donc de prendre la forme d'une flaque d'eau mais ne peut se déplacer sous cette forme. Ce pouvoir n'est pas communiqué aux éventuels objets qu'elle transporte.
- Elle peut paralyser une personne qu'elle touchera et qui ratera son jet de Résistance difficile Difficile pour une durée de 1 d6 PA.
- Elle ne respire pas et peut évoluer sous l'eau sans problème.
- Elle peut donner des ordres à n'importe quel élémentaire d'eau d'un rang inférieur, quel que soit son invocateur.
- Elle ne combattrra jamais un autre élémentaire d'eau qu'elle serait amener à rencontrer, mais discutera courtoisement avec dans leur langue commune.
- Enfin, elle apparaît nue et sans équipement.

EXTRÊME

• JE GÈLE LES EAUX

Temps d'incantation : Rituel 15 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : AE x 3 mètres
Portée : AE x 10 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 15

Le magicien gèle l'ensemble des eaux (seulement les étendues d'eau salées et douces) qui se trouvent dans la zone

d'effet du Sortilège. Des immenses plaques de glaces apparaissent très rapidement en de retentissants craquements titanescques épais de AE x 2 cm, la glace supporte des poids allant jusqu'à AE x 100 kg. Cette glace résiste aux intempéries et aux températures extérieures de toutes les saisons jusqu'à l'issue du Sortilège. Elles commencent alors à fondre et disparaissent à une vitesse variable selon la saison et les températures extérieures. Néanmoins, On peut les faire fondre prématurément à l'aide feux magiques ou de Sortilèges manipulant la chaleur. Il est aussi possible de geler des cours d'eau ou des cascades ainsi que le contenu de tonneaux, gourdes, bouteilles...

• JE RENDS TRANSPARENT LES CHOSES

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : AE x 3 mètres

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Le magicien est capable avec ce Sortilège de donner la transparence de l'eau pure à tous les objets se trouvant dans l'Aire d'effet. Ces objets inanimés restent tangibles mais permettent de voir à travers sans aucun malus pendant la durée du Sortilège. Les effets n'affectent pas les Artefacts ni les Reliques.

Chainon

• JE NOIE L'ENNEMI

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 2

Durée : Une PA reconductible par la dépense de loom

Aire d'effet : une personne ou un animal

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Extrême

Loom: 15 par PA

Le magicien est capable de remplir les poumons (ou tout autre organe de respiration) d'une créature vivante se trouvant dans sa vue. La cible est alors victime d'une noyade si elle rate son jet de résistance au Sortilège. Elle subit une blessure Légère par PA durant laquelle le magicien soutient le Sortilège. L'armure ne compte pas.

IMPOSSIBLE

• JE FAIS TOMBER LA PLUIE

Temps d'incantation : Rituel 15 minutes
Séquence : --

Durée : AE x 1/2 jours

Aire d'effet : AE x 10 km

Portée : Toucher
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Le magicien est capable de faire tomber la pluie dans une Aire d'effet de AE x 15 km et ceci sans interruption jusqu'à ce que le magicien le décide ou bien que la fin du Sortilège arrive. De plus, aucune condition climatique ou bien de saison est nécessaire à l'exécution de ce Sortilège. Cependant, la pluie se transformera en neige dans une zone glaciée tandis qu'elle mouillera peu le sol dans une zone désertique. La pluie diluvienne occasionne un niveau supplémentaire de difficulté à toute action physique, et deux niveaux pour tout jet d'Orientation, Pister, Scruter, Vigilance, Météo. Faire du feu à l'extérieur par un pareil temps relève de l'Impossibilité.

Chainon

• J'INVOQUE LE KRAKEN

Temps d'incantation : Rituel 1 heure

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : Un Kraken

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Ce Sortilège permet au magicien d'évoquer un élémentaire d'eau appelé Kraken qui répondra à ses demandes. Pour le faire apparaître, le magicien doit disposer d'une surface d'eau quelle que soit sa taille. L'élémentaire franchira la distance qui sépare son plan de celui de Cosme par ce passage. Cet élémentaire très particulier prend les apparences d'un humanoïde doté d'un visage rouge grouillant de tentacules similaires à celles d'un poulpe. Le Kraken ne parle qu'au magicien et à lui seul dans la langue de ce dernier et n'obéit qu'à ses demandes qui doivent être formulées avec politesse et déférence. Il l'assistera en tout pour la durée du Sortilège. Il ne craint pas la mort physique sur ce plan d'existence et se battrra volontiers pour défendre l'invocateur mais ne provoquera aucun combat de son propre chef sauf contre ses homologues inférieurs. Détail curieux, il passe beaucoup de temps à regarder le ciel et les étoiles...

Ses attributs sont les suivants : Agile 8, Fort 8, Observateur 5, Résistant 8, Charmeur 2, Rusé 6, Savant 2, Talentueux 6, AG 7, AE 7. Points de vie AE x 3 . Acrobatie O, Courir OOO, Grimper OOO, Lancer OOO, Chercher OOO, Orientation OOO, Pister OOO, Bagarre OOO, Esquive OOO, Scruter OO, Vigilance OOO, Armes de contact OOO, armes à distance O, Architecture O, Biologie O, Ingénierie OO, Intendance O, Discréption O, Astronomie OO, Equilibre OO, Météo O, Nage OOO, Empathie O.

- S'il immobilise un adversaire dans un combat après un jet de bagarre réussi et éventuellement un jet d'opposition en Force, il plaque le visage de son adversaire contre le sien et plonge une tentacule dans sa gorge qui dépose un chapelet de minuscules œufs en l'espace d'une PA. Ces œufs, qui résisteront à toute tentative d'extraction, écloront 3d6 jours plus tard en causant Une blessure Grave à leur « mère porteuse ». Des centaines de minuscules créatures proches de la pieuvre sortiront par la bouche du malheureux et se précipiteront vers le point d'eau le plus proche.
- Cette créature est presque insensible aux armes qui ne lui causent que 1/8 des dommages normaux. Les Artefacts font 1/4 des dommages tandis que ceux enchantés par le loom jaune font la moitié des dégâts. Dans tous les cas, Il n'est pas sensible à la douleur.
- Il est insensible aux maladies, poisons et plus généralement à la magie des Tours et des Sorts.
- Il est affecté par des Sortilèges produisant de la chaleur ou des flammes mais pas par les feux normaux.
- Il sait lire, écrire et parler dans la langue de son invocateur mais ne le fera qu'à sa demande.
- Il possède la capacité de se liquéfier, donc de prendre la forme d'une flaue d'eau mais ne peut se déplacer sous cette forme. Ce pouvoir n'est pas communiqué aux éventuels objets qu'elle transporte.
- Elle ne respire pas et peut évoluer sous l'eau sans problème.
- Elle peut donner des ordres à n'importe quel élémentaire d'eau d'un rang inférieur, quel que soit son invocateur.
- Il combattrra systématiquement un autre élémentaire d'eau d'une catégorie inférieure qu'il sera amener à rencontrer, et ce jusqu'à la « mort » de l'un ou l'autre. S'il croise un autre Kraken, il feindra de l'ignorer sans lui adresser la parole ni marquer aucun signe de reconnaissance.
- Enfin, Il apparaît portant une vaste tunique pourpre avec une étole dorée, portant un bâton de corail rouge qui cause Une blessure Moyenne.

volume d'eau prélevé dans un verre, une rivière ou la mer en lui donnant la forme qu'il souhaite et le faire se déplacer, agir selon son bon vouloir tout en restant soumise à la gravité. Le volume est de $AE \times 20$ litres. Ce volume d'eau n'est pas autonome, ne peut être volontairement dissocié et doit rester dans le champ de vision du magicien pour être sous contrôle. Il requiert toute l'attention du magicien lorsque ce dernier le fait agir, se déplacer ou changer de forme. Si ces conditions sont respectées, ce volume d'eau restera présent jusqu'à évaporation ou lorsque le magicien cessera d'exercer son contrôle ou la perdra de vue.

- L'eau garde ses propriétés naturelles, elle peut être érigée en mur et gêner ou dérouter les projectiles qui passent à travers, procurant alors un bonus de défense de 3 et absorbe un niveau de blessure pour les personnes se trouvant derrière elle.
- Mais elle peut aussi s'écartier temporairement (selon le débit) dans le lit d'une rivière pour laisser le passage à pied sec pour le magicien.
- Elle protège efficacement prodiguant un bonus d'armure de 3 et absorbe un niveau de blessure si elle est disposée au contact du corps du magicien.
- Elle ne peut se saisir d'objets à proprement parler, mais elle a la faculté d'enrober un objet de $AE \times 2$ kg et en agitant sa masse de créer un courant qui maintient celui-ci dans le tourbillon. Cela le rend Très Difficile à saisir pour tout autre que le magicien.
- Enfin, en consacrant toute son attention à cette action, le magicien peut tenter d'asphyxier une autre personne en manœuvrant l'eau. Il lui ordonne de se placer sur la tête d'une personne. Cette dernière devra alors lancer un jet de Résistance difficulté Facile par minute. Ce jet est augmenté d'un niveau de difficulté par tranche de 10 PA et cause une blessure Légère à la cible en cas d'échec. L'armure ne compte pas. Cette dernière peut malgré tout continuer d'agir mais ses actions seront toutes effectuées à Difficile.

Sortilège final

- JE COMMANDÉ À L'EAU

Temps d'incantation : Rituel 5 jours

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : le lanceur

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom: 35

À l'issue du Sortilège, le magicien est maintenant capable de se faire obéir par n'importe quel volume d'eau selon les principes suivants : Il peut animer un