

Phylum des vies nocturnes

Ce Phylum propose la rencontre d'une ribambelle d'habitants de Nocte, qui sont caractérisés par un nom et une fonction à laquelle l'Oniromancien fait appel. Pour autant que l'on sache, ce sont des êtres intelligents et autonomes, tout au moins suffisamment pour remplir leur office. Ce Phylum organise l'invocation logique de ces personnages, parmi tous ceux, qui peuplent le monde des rêves ; il est à parier que d'autres Phylum proposent défaire appel à des êtres ayant d'autres facultés, selon une autre famille logique : les artisanats, la guerre, etc.

PARTICULARITES DES CRÉATURES DE NOCTE

Leur point commun principal est d'être intangible.

Ils ne peuvent pas interagir avec le monde de Cosme car ils ne projettent que leur image sur celui-ci. Ils ont parfois la faculté de transporter des biens ou des objets qui sont, eux, parfaitement utilisables. Ils sont insensibles à la magie. Aucun acte loomique ne les affecte et ils n'ont pas conscience d'avoir été l'objet d'une opération magique.

Il en va de même pour les actes violents. Ils ne sentent pas les coups portés et les armes les traversent de manière surnaturelle. Cependant, dans un cas comme dans l'autre, la grande majorité d'entre eux n'aime pas être l'objet d'un comportement agressif. S'ils se rendent compte visuellement ou auditivement des agressions dont ils sont l'objet, ils repartent instantanément pour le monde de Nocte. Le maître mot de ces personnages est crédibilité. Ils soignent toujours leurs entrées et n'apparaissent et ne disparaissent jamais « comme ça ». Ils passent par la porte, tournent à l'angle de la rue ou descendent de la charrette la plus proche tout cela dans les limites de la portée du Sortilège. Une fois présents, la majorité d'entre eux est totalement autonome et agit uniquement dans les limites de la durée de son « contrat » (durée du Sortilège) et selon la nature de ce dernier. Bref, ils ne se font pas remarquer. Il convient aussi de préciser que ces apparitions prennent toujours grand soin de ne pas entrer en contact avec les objets de Cosme. Elles ont ce talent surnaturel de toujours éviter les objets, mouvements impromptus ou pièces de mobilier qui pourraient dévoiler leur nature sans effectuer aucun jet d'esquive. Elles ne sont pourtant pas à l'abri des effets de surprise et possèdent toutes un score en Vigilance (+ Observateur) à utiliser le cas échéant. Comme expliqué précédemment, elles partent sitôt démasquées. Ces généralités peuvent être contredites par certains Sortilèges dont les acteurs ont des facultés particulières.

Sortilège final : les maîtres rêveurs				
Emisolt l'encyclobijete Impossible	Zarobius Zibien et Gwen son assistante Impossible	Kalixt l'éloquent Impossible	Qubul le prince des Faë Impossible	Fulm le rouge (Le retour) Impossible
Les combattants du 6ème corps Extrême		Kalb et Balak et Labak Extrême	Sam le changeforme Extrême	Kolm et ses pantalonnades Extrême
Tolq le clairvoyant Très difficile	Pol le montreur de bêtes Très difficile		Les Sandestiens de Saldam Très difficile	Les peintures de Mascarpol Très difficile
	Solilom le sage Difficile		Kubuln le sentencieux Difficile	Nolsor l'enquêteur Difficile
Les druitines fantasques Facile	Le bureau des interprètes Facile	Les pyrotechnies féériques Facile	Les naïades de la mare Facile	La fête du pont des Ulms Facile
Aldamar le lyrique Très facile	Bolg le nain Très facile	Sulf le nauséieux Très facile	Mutine et clotine Très facile	Fulm le rouge Très facile

TRES FACILE

• ADALMAR LE LYRIQUE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : Adalmar

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Adalmar est un être grand et filiforme, au port élégant et au visage fin. Son regard semble voir loin, son menton perpétuellement levé ainsi que l'une de ses mains, bref, il a tout de l'acteur lyrique emphatique. Il ne possède pas le trousseau du parfait acteur, et les rôles de composition lui demandent nécessairement parfois des accessoires qui sont hors de sa portée. Il peut ainsi à la demande incarner un fier conquistador Venn'dys mais sans son armure ni ses

crache feux. Lorsqu'on lui demande d'incarner un personnage muni d'une épée, il apparaît invariablement avec la même rapière émoussée reconnaissable entre toutes. Il a le désagréable défaut de proposer des déguisements ridicules qu'il abandonne à l'issue d'une longue discussion en ronchonnant. Bref, à défaut de matériel, il fait preuve de beaucoup de bonne volonté, peut-être un peu trop. Lorsque l'Oniromancien le fait venir, Adalmar accepte de se lancer dans une tirade qu'il prétend être l'un de ses plus grands succès. En vérité, l'Oniromancien lui demande d'interpréter une scène à sa convenance, qui doit exprimer un argument ou un sentiment dont il a besoin pour influencer l'assistance. Car Adalmar, malgré l'emphase ridicule de sa scène, parvient souvent à faire forte impression. Ses compétences d'acteur sont les suivantes : Comédie OO,

Contes O, Chant O, Danse O, Diplomatie O, Discours OO, Vigilance OO. Tous ses jets sont effectués avec Talentueux = AE, Observateur 5.

Aldémar parle toujours à son auditoire dans la limite des langues maîtrisées par l'Oniromancien. Par contre il est absolument et définitivement nul dans tous les autres domaines et ne tarde pas à proférer les pires inepties lorsqu'on lui demande d'endosser un rôle de Docte. Un autre de ses défauts est de ne jamais modifier son « jeu » de comédien et de ne jamais accepter d'autre travail que celui d'acteur. « Lorsqu'on est au sommet de son art, à quoi bon changer » est une phrase qu'il ne cesse de répéter. Le résultat est que, lorsqu'il endosse un rôle en présence d'un Oniromancien qui maîtrise ce Sortilège, le maître de jeu effectue pour lui un jet de Vigilance difficulté « Difficile ». Si le jet est réussi, Adalmar est reconnu par

l'Oniromancien qui peut choisir (ou non) de le démasquer. L'acteur percé à jour repartira dans Nocte avec un mouvement de cape, vexé d'avoir été reconnu.

• BLOG LE NAIN

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : Jusqu'à la fin de la négociation (qu'elle aboutisse ou non)
Aire d'effet : Blog
Portée : AE x 3 mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Blog est un nain joufflu, aux yeux perçants sous sa casquette verte, comme son habit. Il possède trois bras, qu'il agite en tout sens quand il cause. Sa voix est gouailleuse, comme celle des piliers de bar qui devisent dans les tavernes populaires des Rivages. Mais cet aspect ne doit pas tromper sur les réelles capacités de Blog : c'est un négociateur hors pair, qui peut se mettre au service de l'Oniromancien pour lui permettre d'obtenir quelque chose de son interlocuteur pour peu que la négociation aboutisse. Il se contente d'intervenir dans la discussion au titre «d'associer» en donnant son avis. En termes techniques, le gain lors de la négociation est de : + AE en Négoce, Prix et Discours au jet de l'Oniromancien. Blog possède les compétences suivantes : Vigilance O, Observateur 4. Lorsqu'il a obtenu ce qu'il voulait, Blog enlève sa casquette, et découvre la fente qui s'ouvre dans son crâne. L'Oniromancien doit y glisser une pièce (peu importe la valeur), qui fait gling ! Dans la tirelire de Blog.

• SULF LE NAUSÉEUX

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE minutes
Aire d'effet : centrée sur Suif AE x 1 mètres
Portée : AE x 2 mètres
(l'Oniromancien est dans l'Aire...)
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Suif est une sorte de gros rongeur, de la taille d'un ours, avec des petits yeux tristes plantés dans sa fourrure marron. Il lui suffit d'apparaître pour que, immédiatement, se dégage une odeur pestilentielle qui accable toute l'assistance. Forcément, Suif en conçoit une grande honte, alors que cette odeur est illusoire et ne provient pas de lui. Il s'agit d'une vilaine malédiction qui lui est attachée : c'est une minuscule bestiole rouge cachée dans son oreille gauche qui provoque l'illusion. L'odeur fait fuir les gens, qui, s'ils ratent un jet de Résistance difficulté « Facile », se mettent à vomir. En tout état de cause, Suif est invisible pour tous sauf pour l'Oniromancien qui l'appelle. C'est

pour cela que l'on se sert aussi de Suif que l'on place près d'une cible pour faire croire qu'elle dégage l'odeur elle-même.

• MUTINE ET CLOTINE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE heures
Aire d'effet : Mutine et Clotine
Portée : AE mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Ce sont deux petites fées lumineuses, de la taille d'un doigt, l'une brune, l'autre blonde, coiffées en chignon et vêtues de lierre rosé. Elles volettent en couple et produisent une lumière pailletée qui sert de lumignon de la puissance d'une torche pour éclairer son chemin, ou bien pour harceler une cible en les faisant danser sur son nez (les effets d'une telle attaque ne sont valables que pour les animaux qui peuvent prendre peur). Leurs ébats sont souvent accompagnés de petits rires cristallins, et elles n'hésitent pas à mettre à profit les vêtements de l'Oniromancien pour se reposer. Elles ne peuvent cesser d'émettre de la lumière volontairement et disparaissent siôt qu'elles sont enfermées ou attrapées d'une quelconque façon. Elles ne s'éloignent jamais au delà de la portée du Sortilège.

Chainon

• FULM LE ROUGE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 10 minutes
Aire d'effet : Fulm
Portée : toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Fulm est un superbe dragon, de plus de 10 mètres de long, son dos est hérisse de piquants et ses naseaux soufflent le feu et la fumée. Très coléreux, il s'énerve souvent pour un rien. La seule chose que l'Oniromancien peut lui demander c'est de garder. Il s'installe alors devant l'endroit où l'objet à protéger. Devant un intrus, Fulm croisera les bras, boudeur, et refusera le passage mais pas la conversation. D'autre part, il fera lui-même un beau discours pour expliquer que l'intrus ferait mieux d'aller se baigner dans la Mare aux Naïades ou se faire frire des schbukhs dans le cratère du volcan le plus proche. Bien entendu, il ne s'agit que de son image et Fulm ne possède aucun moyen de concrétiser ses éventuelles menaces. Cependant, avant qu'une quelconque action violente ne soit menée contre lui, il parlera des éventuelles «conséquences» lors d'une éventuelle rencontre ultérieure entre lui et les aventuriers.

FACILE

• LES DRUITINES FANTASQUES

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

C'est une troupe d'artistes musiciens, qui forment une fanfare amusante. Leur nombre varie en fonction du score en Phylum de l'Oniromancien, mais ils sont toujours au moins trois : Arsène, le chef d'orchestre (cheveux blancs et longs, nez pointu et baguette levée), Tarazim, le trompettiste (tignasse noire et touffue, habillé avec un sac et chaussé de Spartiates) et Ompf, la grosse caisse (petit et massif, rouge de devoir porter un instrument beaucoup trop lourd pour lui). Leurs compétences sont : Musique OO, Vigilant OO, Observateur 5, Talentueux 6. Les Druittines de maître Arsène improvisent à la demande de l'Oniromancien un morceau pétaradant qui durera autant que le Sortilège. Leur musique, bonne au demeurant, a le pouvoir de rendre sourds tous les assistants aux paroles de l'Oniromancien, sauf le ou les cibles choisies dans la limite de son score en AE. Ce qui lui permet de s'adresser à qui il veut sans que les autres ne l'entendent et ne s'en rendent compte, Toute personne tentant d'écouter ce qui se dit entre l'Oniromancien et ses amis devra préalablement à toute tentative lancer un jet de résistance au Sortilège.

• LE BUREAU DES INTERPRÈTES

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes
Séquence : --
Durée : AE x 10 minutes
Aire d'effet : Les trois interprètes
Portée : AE x 3 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6

Il est composé de trois créatures absolument non humaines, de taille décroissante, mais absolument identique : longilignes, cheveux mi-longs et frange tombant sur le nez, bouche en croissant extrêmement bavardes et oreilles décollées, elles sont vêtues de toges blanches comme des sénateurs romains. Elles sont capables de traduire n'importe quelle langue, pour peu qu'elle soit originaire des Rivages ou du Continent, avec plus de difficulté si la langue est très rare. Il convient de préciser qu'elles refusent systématiquement de s'entretenir avec des créatures composées de loom pur. Elles travaillent toujours comme suit : la première écoute celui qui parle, la

deuxième traduit simultanément, et la troisième... On n'a jamais su ce qu'elle faisait là. Leurs caractéristiques sont : Vigilance O, Observateur 5.

• LES PYROTECHNIES FÉRIQUES

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : les farfadets

Portée : AE x 15 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Des farfadets de 20 centimètres surgissent par dizaines et s'attellent à la réalisation d'un spectacle pyrotechnique. Seul l'Oniromancien les voit. Ils disposent de tout un attrail, de mallettes, de fusées, d'allumettes plus grandes qu'eux et de fleurs qui composent la base de leurs effets spéciaux. Aux ordres de l'Oniromancien, ils créent en quelques secondes des illusions à base de flammes, de feux d'artifices colorés. Les pissoirins deviennent des parachutent argentés et luminescents, les tournesols s'embrasent en soleils de flammes jaune... Ces petites explosions peuvent laisser croire à un début d'incendie, ou peuvent agrémenter des effets magiques un peu plats, ou faire croire à l'apparition de phénomènes loomiques... Elles sont malgré tout absolument inoffensives et ne risquent pas de brûler quoi que ce soit.

• LES NAÏADES DE LA MARE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : les naïades AE x 5 mètres

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Lorsque ce Sortilège est effectué à proximité d'une surface d'eau, autant de naïades sortent des eaux que le score en AE de l'Oniromancien. Ce sont des jeunes femmes dodues, aux charmes rebondis, qui lavent leurs longs cheveux noirs en se regardant dans l'eau. Ce faisant, elles se mettent à chanter une complainte enchanteresse, qui subjugue ceux qui l'entendent (qui sont dans l'Aire d'effet) et qui ratent leur jet de Résistance au Sortilège. Les cibles sont captivées, stoppent leurs actions, et ne pensent plus qu'à aller tremper leurs pieds dans la mare. Certaines victimes s'y enfoncent et disparaissent jusqu'à la fin du Sortilège, sans autre dommage que d'avoir sali leurs vêtements et perdu leur temps. Toutefois, dans une situation de danger, ou de combat, les victimes du Sortilège ne se laisseront pas molester pour autant. Leur priorité sera simplement de se joindre au groupe de naïades. On a vu des armées entières

errer sur le Continent, dont les soldats tout boueux souriaient bêtement en chantonnant des « lalala » stupides.

Chainon

• LA FÊTE DU PONT DES ULMS

Temps d'incantation : Rituel 2 heures

Séquence : --

Durée : AE 1 heures

Aire d'effet : taille du pont AE x 4 mètres de long

Portée : spéciale en fonction des effets de chaque Sortilège

Difficulté : Facile

Loom : 6

Régulièrement, tous les individus des Sortilèges précédents (hormis le bureau des interprètes) se retrouvent au Pont des Ulms pour organiser un spectacle complet, réunissant chant, pyrotechnies, musique etc.

L'Oniromancien peut leur demander de se produire pour lui en un lieu ou, pour la durée du Sortilège, le Pont des Ulms apparaîtra dans le monde de Cosme. Il convient, pour l'Oniromancien de trouver une étendue d'eau, rivière, lac, bord de mer... Et d'attendre la nuit.

Sitôt le Sortilège accompli et surgissant de nulle part, la joyeuse compagnie onirique apparaîtra ainsi que le vieux pont des ulms aux piles de pierres moussues et aux montants de bois. Magnifiquement mis en valeur par les artificiers et leurs fleurs lumineuses, il est garni d'une estrade pour les druitines elle même couverte de fleurs. L'Oniromancien n'a plus qu'à fournir à boire et à manger.

Concrètement, les effets de chaque participant sont alors cumulés durant la soirée. De plus, cette fête est si réjouissante que les membres de l'assistance au tempérament belliqueux perdent toute agressivité le temps de la fête, remerciant l'Oniromancien d'avoir invité cette compagnie féérique. Enfin, si l'Oniromancien le désire, il peut forcer un membre de l'assistance à s'enrôler dans la troupe du Pont des Ulms, et à la suivre en Nocte durant la nuit suivante (un jet de résistance peut être tenté). Absent du monde de Cosme pendant cette durée équivalente à la durée normale du Sortilège, il reviendra au matin, exténué d'avoir dansé et chanté toute la nuit et devra dormir la journée suivante.

DIFFICILE

• SOLILOM LE SAGE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Une seule question en rapport avec ses connaissances

Aire d'effet : Solilom

Portée : AE x 5 mètre

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Solilom est un gnome vieux et fatigué, si fatigué ! (il passe son temps à le répéter...). Sa barbe blanche déroule ses circonvolutions sur sa tunique, qu'il n'a pas enlevée depuis son 237ème

anniversaire, passe dans sa ceinture et tapisse le sol de son bureau. Lorsqu'il apparaît à l'Oniromancien, il est assis derrière sa table, où sont empilés environ 2467 volumes, au format de gnome, à savoir 2 cm x 1 cm. Seul lui sait et peut les lire. Cela tombe bien, car il a une connaissance encyclopédique des arts et lettres. Il est capable de répondre à n'importe quelle question (mais une seule) ayant trait à un de ces sujets. Il possède les compétences suivantes : toutes les compétences des grands métiers des Bateleurs et des Lettrés au niveau en AE de l'Oniromancien + 1, ainsi que la compétence Vigilance à O. Il joue ses jets sous Savant 10 et Observateur 3. Il est spécialiste de la théorie et non de la pratique. Il peut décrire les mouvements nécessaires pour jongler avec douze assiettes mais est bien incapable de le faire lui-même.

• KUBLIN LE SENTENCIEUX

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Un message de AE x 10 mots

Aire d'effet : Distance parcouru par Kubuln : AE x 40 km

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 8 + 1 point par 10 mots

On appelle ce petit korrigan, nain portant un champignon géant sur la tête, pour lui demander de délivrer un message oral à quelqu'un. Il suffit de le lui confier, et il le répétera en imitant parfaitement la voix de l'Oniromancien. Seul l'Oniromancien pourra lui communiquer ce message qui comportera AE x 10 mots. Le seul problème est que Kubuln est tatillon et peu diligent : il délivrera le message en 15 minutes et il exigera que le destinataire lui prouve son identité avant de lui répéter celui-ci. Ce n'est pas toujours facile, et cela peut prendre... un certain temps.

L'Oniromancien qui le fait apparaître a donc fortement intérêt à donner tous les détails qui permettront au soupçonneux messager de reconnaître à coup sûr le destinataire. Si la description est trop vague ou que le destinataire n'est pas dans l'Aire d'effet du Sortilège, Kubuln disparaît sans avertir pour autant l'Oniromancien. Ses caractéristiques sont les suivantes : Vigilance OO, Observateur 5.

Chainon

• NOLSOR L'ENQUÊTEUR

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 5 minutes

Aire d'effet : Nolsor

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Il fume la pipe, Nolsor, et se gratte le chapeau lorsqu'un détail l'intrigue. C'est un troll, de trois mètres de haut, des pustules sur le nez, des sourcils broussailleux et une langue jaunâtre qu'il se passe sur le museau quand il réfléchit. Ses qualités sont excellentes en matière de repérage : chercher une piste, trouver un détail infime, relevé des empreintes avec de la farine qu'il fume ensuite, remarquer la présence d'un observateur dissimulé etc. Il se livrera à toutes les investigations demandées par l'Oniromancien durant toute l'invocation. Il a cependant la fâcheuse manie de conserver toutes les pièces à conviction qu'il découvre lors de ses enquêtes et de repartir avec quelle qu'en soit leur nature sauf s'il s'agit de Reliques. De plus, sa physionomie peu discrète le fait rarement passer inaperçu, ce qui n'est pas forcément pratique. Il ne prend ses ordres qu'àuprès de l'Oniromancien et peste perpétuellement contre ceux qui « piétinent les indices avec leurs gros pieds ! ». Ses compétences sont les suivantes : tous les Artisanats à O, Vigilance OOO, Orientation OOO, Pistage OOO, Lois O, toutes les compétences de Scarabe OO, Nœuds OO, Observateur = AE + 2, Rusé 7.

TRES DIFFICILE

• TOLQ LE CLAIRVOYANT

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE questions

Aire d'effet : Tolq

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Tolq est une fouine vêtue d'un manteau transparent. Elle ne parle pas mais fixe immédiatement la personne qui est l'objet de « l'interrogatoire ». À la demande de l'Oniromancien, elle ôte son œil droit et le jette sur la cible. L'œil semble pénétrer dans le corps de la cible (qui peut alors tenter un jet de résistance). Tolq est alors capable de détecter si la cible ment ou non. Elle mordra l'Oniromancien dès qu'elle détectera une mauvaise réponse à une question. Cette morsure ne cause bien entendu aucun dommage puisque Tolq est immatériel, ce qui semble énervier particulièrement ce dernier. Il s'enfuira à quatre pattes sitôt la dernière question

posée. Ses compétences sont les suivantes : Vigilance OO, Observateur 5.

• POL LE MONTREUR DE BÊTE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 15 minutes

Aire d'effet : Pol

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Pol est un colosse, une force de la nature, qui passe son temps à capturer les créatures les plus étonnantes de Nocte. À la demande de l'Oniromancien, il peut faire apparaître des bêtes en tout genre, mignonnes ou monstrueuses, aux formes délirantes, afin de produire un effet sur une cible, l'effrayer, l'attendrir, etc. Il sortira les créatures de ses poches, les fera entrer par la porte ou sortir de grandes malles qu'il emporte toujours avec lui. En cas de réussite simple, le public impressionné réagit dans le sens escompté par l'Oniromancien. En cas de Baraka, le public réagit au delà de toutes espérances, les femmes et les enfants s'enfuient à la vue des monstrosités présentés, les hommes sortent les armes ou fondent en larme, selon le spectacle.

Pol restera autant de temps que dure le Sortilège mais partira prématurément si sa démonstration est tournée en dérisión.

• LES SANDESTINS DE SALDAM

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : Les Sandestins aussi nombreux que le score en AE de l'Oniromancien

Portée : toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Saldam est un grippé-sou de Nocte qui vit dans un coffre-fort. Il loue les services de ses Sandestins contre du bon loom vert qu'il entasse sous forme de pièces de monnaie verte dans son coffre.

Ses Sandestins apparaissent sous la forme de têtes de personnages étranges, particulièrement hautains. Ces petites têtes s'incrurent dans un et un seul objet et sont aussi nombreuses que le score en AE de l'Oniromancien. L'objet est dorénavant considéré comme un Artefact. La taille de l'objet n'est pas limitée mais chaque tête ne se placera que dans un des éléments de l'objet désigné. Chacune d'entre elles n'entendra, ne verra et n'agira que sur ce qui se trouve dans son champ de perception. Ainsi, pour condamner une porte il convient de placer au moins une tête sur un des gonds, ou dans la

serrure. L'Oniromancien donne ensuite une consigne précise aux Sandestins telle que « empêche quiconque d'entrer » ou « de se servir de cet objet ». Il convient pour l'Oniromancien d'être très précis et détaillé dans ses consignes tout en restant concis : les Sandestins ont tendance à témoigner d'un zèle buté sitôt qu'un doute peut être émis sur la validité d'une consigne. Par exemple, si l'Oniromancien donne l'ordre à un Sandestin dans une porte « de ne laisser entrer personne » ce dernier pourra vicieusement interdire le passage à l'Oniromancien puisque « personne » ne l'exclut pas « que je sache ! ». Cependant, leur logique spacieuse ne s'exprime que lorsque les ordres sont par trop évasifs, ou font appel à des notions humaines qu'ils ne comprennent pas : la colère, le genre sexuel, le bien, le mal.

Lorsqu'une personne tente d'utiliser l'objet où ils sont nichés, les Sandestins révéleront leurs visages invisibles jusque là. Les petites têtes prendront forme dans la matière de l'objet et se mettront à proférer des menaces terribles contre la personne tentant de contrevir aux ordres qu'ils ont reçus. Chaque Sandestin a sa propre personnalité, l'un faisant remarquer poliment que « c'est contraire au règlement » tandis qu'un autre promettra les pires tortures, la mort de sa famille, la chute de ses cheveux, de ses dents, la réduction de ses membres, enfin n'importe quelle punition. Ces invectives donnent souvent lieu à des disputes cocasses entre eux. Soit la personne se laisse convaincre de ne pas « faire de mauvaise action », soit elle tente de passer outre les conseils des Sandestins qui disposent alors des moyens de rétorsion suivants. Ils peuvent bloquer le fonctionnement de l'objet dans lequel ils sont : une porte ne tournera pas sur ses gonds, ou sa serrure sera imperméable à toute tentative d'ouverture. Ils sont insensibles à la magie, à la violence physique et on même tendance à rendre plus résistant le matériau dans lequel ils sont installés. En cas de tentative de destruction, ajouter deux niveaux de difficulté à celui qui tente de briser, mettre le feu, faire fondre etc. leur habitat. Notez qu'ils demeurent dans le fragment le plus gros de l'objet si celui-ci est détruit. Ils peuvent mordre celui qui aura la mauvaise idée de passer à portée de leur visage. L'attaque se joue comme une attaque normale. Enfin, ils peuvent provoquer une peur crédule de ce qu'ils augurent si la personne à qui est l'objet de la prédiction rate un jet de résistance contre ce Sortilège à niveau difficile. Leurs caractéristiques sont les suivantes : Chant O, Sagesse populaire OO, Vigilance OOO, morsure OO, Diplomatique OO, Discours O, Empathie OO, Agile 4, Observateur 7, Rusé 6. N'oubliez pas qu'ils sont teigneux et leur sens de l'humour particulier peut parfois être dangereux pour qui en fait les frais.

Chainon

• LES PEINTURES DE MASCARPOL

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 30 minutes

Aire d'effet : AE x 5 mètres

Portée : toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Mascarpol est un lutin de 1 m20 et un artiste génial. Ses peintures sont d'une si merveilleuse qualité, si réalistes, qu'elles sont de véritables trompe l'œil. Elles sont même capables de se substituer au paysage réel. Mascarpol peut exécuter à la demande de l'Oniromancien la peinture de son choix qu'il substituera temporairement à celui de Cosme. Celui-ci doit lui expliquer ce qu'il veut, et Mascarpol s'exécute : il repeint le paysage. Mascarpol ne peut créer des volumes, mais il peut modifier ceux qui se trouvent dans son champ d'action. Ainsi, des rochers pourront se transformer en maison, l'herbe en tapis, les arbres en tentes etc. Tout visiteur qui se déplacera dans celui-ci ne se rendra pas compte de la supercherie et pourra même se promener dans les faux paysages. Cependant, sitôt que le promeneur tente de manipuler un élément du décor, il pourra tenter un jet de résistance au Sortilège pour cesser d'être sous l'influence de ce dernier. Si le jet est raté, il restera persuadé de la réalité de ce qui l'environne jusqu'à ce que les effets cessent et que ses yeux le détroupent.

EXTREME

• LES COMBATTANTS DU SIXIÈME CORPS

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 20 minutes

Aire d'effet : les combattants du sixième corps

Portée : toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

C'est une véritable horde de guerriers, en kilts en peaux de bête, et armés de haches et de lances, qui déferle à la demande de l'Oniromancien. Parfaits comédiens, ils revêtent des costumes ou armures prélevés dans leur vaste garde robe et des accessoires uniquement en rapport avec les Arts Guerrier, à l'exclusion des chevaux. Au nombre de AE x 7, ils hurlent avec sauvagerie, s'assènent de puissants coups d'épées, de masses d'armes. Ils montent de savants duels raffinés avec

rapière et crache feu. Leur torse, leur visage et leur bras peuvent être couverts de peintures de guerre tandis qu'ils hurlent l'écume aux lèvres. Ils font tous les rôles : celui qui meurt en crachant son sang, l'autre dont la tête roule sur dix mètres ou encore celui qui continue le combat le corps criblé de flèches. Ils sont passés maîtres dans l'art de mourir et de donner la mort lorsque l'Oniromancien fait appel à eux, ils organisent avec lui les aspects pratiques du combat : niveau de violence, utilisation de décors (chaises brisées, bouteilles etc.), avec des effets de cape, frustres ou sophistiqués, avec des morts, combien etc. Puis ils se lancent dans une bataille épique, digne de Braveheart, où ils semblent ne pas faire de quartier... Mais c'est une illusion. Ils ne peuvent se frapper qu'entre eux et de toute façon, ne provoquent aucun dommage. Leur technique de combat est si réaliste qu'ils font pâlir les tueurs les plus endurcis et les soldats les mieux entraînés qui en sont les témoins. Très pratique pour créer le nombre, option « moi et mes amis, on vous attend » ou simplement faire diversion dans une situation difficile, ils mènent toujours leur représentation jusqu'au bout. On ne peut découvrir la supercherie que si l'on est engagé au corps à corps avec l'un d'entre eux. Mais encore faut-il réussir à le toucher car le guerrier tente de se désengager (en esquivant) systématiquement pour ne pas être découvert. Ils ont la faculté « d'improviser » des blessures lorsqu'ils utilisent des armes à distance contre eux. Le projectile les traverse et se perd dans les alentours tandis que la blessure idoine apparaît sur la « victime ». Ceux dont le destin est de « mourir » au combat resteront eux aussi jusqu'à la fin du Sortilège. La présence des Combattants du sixième corps n'implique pas forcément qu'il y ait un combat, et la « scène » peut être un simple face à face. Dans une telle situation, ils choisiront de fuir ou de mourir glorieusement (et à distance) si le combat s'engage, selon la psychologie de leur personnage. Les caractéristiques de guerriers sont : Agile 8 Fort 7 Observateur 7 Rusé 5 Talentueux 7, AG 7, Acrobaties OO, Comédie OO, jonglerie OO, Courir OO, Grimper OO, Athlétisme OO, Art martial OO, Bagarre OO, Bouclier OO, Commandement OO, Esquive OO, Vigilance OO, Toutes les armes à OO, Camouflage OO, Discréption O, Équilibre OO.

• KALAB ET BALAK ET LAKAB

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE jours

Aire d'effet : Kalab et Balak et Lakab

Portée : toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

C'est un véritable gang que composent ces trois fadets. Ils ont la capacité de prendre l'apparence de trois humanoïdes (homme, femme ou transcient) au physique parfaitement identique. Ces apparences ne peuvent cependant pas être la réplique d'une personne vivante, mais ils peuvent revêtir les apparences d'une personne décédée. Vilains et malins, ils sont capables de se livrer à des mises en scène complexes à l'aide de ce particularisme physique où chacun joue un rôle. Ils emportent avec eux des accessoires simples liés au rôle qui leur est donné et qui peuvent être manipulés par d'autres qu'eux. Le seul problème est qui si l'on peut se saisir de leurs pièces d'or ou de leurs bijoux, sitôt la monnaie utilisée pour payer ou les bijoux portés les pièces se transforment en papillons tandis que les pierres précieuses deviennent des scarabées et les montures des chenilles ! Ils n'utilisent aucune armes et interrompent leurs mission (mais font leur rapport) sitôt qu'ils sont identifiés pour ce qu'ils sont vraiment : des illusions. L'Oniromancien est le chef d'orchestre de ces « coups » et donne un rôle précis à chacun d'eux. Ils sont vraiment très agiles et rusés et sont capables de tous les mensonges, de toutes les cruautés pour arriver à leurs fins. Ils ont cependant un gros défaut : tout ce qui leur est offert, donné ou échangé durant leur activité devient leur possession et quitte le monde de Cosme pour Nocte en même temps qu'eux. Ils ne peuvent cependant emporter avec eux les Reliques, et les Objets loomiques ont droit à un jet de résistance qui doit réussir pour que ces derniers restent sur Cosme. Ils font toujours un compte rendu à l'Oniromancien de leurs activités avant de repartir. Le problème est de les convaincre de ne pas garder le butin pour eux. L'Oniromancien peut éventuellement tenter de leur racheter un objet, qu'il devra payer en loom vert à hauteur de AE points de loom par objet. Les caractéristiques et les compétences des trois frères sont les suivantes : Agile 6, Observateur 7, Rusé 7, Acrobaties O, Arts picturaux O, Chant O, Comédie OO, Conte O, Danse O, Musique O, Courir OO, Grimper OO, Lancer O, Sagesse populaire O, Orientation OO, Pister OO, Esquive OO, Scruter OO, Vigilance OOO, Camouflage O, Discréption OOO, Passe-passe OO, Diplomatique OO, Discours OO, Négoce OOO, Équilibre OO, Empathie OO.

• SAM LE CHANGEFORME

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 2

Durée : AE x 2 heures

Aire d'effet : Sam

Portée : toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 8

Sam est un être féé proche du hérisson, dont il a le museau pointu, les piquants. Il peut modifier son apparence à la perfection et prendre celle d'un objet manufacturé de n'importe quelle taille, mais jamais d'un être vivant ou mort. Il suffit donc de lui de prononcer le nom de l'objet désiré, pour qu'il en prenne la forme, la couleur et le poids pendant la durée du Sortilège. La taille de l'objet est d'autant de m3 que le score en AE de l'Oniromancien. L'illusion est presque parfaite et il peut même être manipulé par les habitants de Cosme tant qu'il est transformé (et si son poids le permet). Cependant, l'illusion n'est pas parfaite et sitôt que l'on tente d'utiliser l'objet, la supercherie est découverte et Sam disparaît.

Chainon

• KOLM ET SES PANTALONNADES

Temps d'incantation : Rituel 1 heure
Séquence : --

Durée : AE x 2 jours
Aire d'effet : spécial
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15

Kolm est un chef de bande. Il est capable, du haut de ses 50 centimètres, de coordonner un groupe avec précision et minutie. Il agite ses oreilles de lapin et remonte son pantalon rayé, donne trois ordres et ça y est. Sa spécialité est de rameuter les créatures des Sortilèges précédents (les Combattants, Kalab et Balak et Lakab, et Sam) et de préparer une arnaque. Tout est possible : un faux procès, une embuscade, un marchandage frauduleux où Sam fait l'objet de la vente, etc. Mais le talent secret de Kolm consiste à pénétrer l'esprit d'un individu pour savoir quelle scène il a rêvée auparavant, et la monter de toute pièce. La cible y croira dur comme fer et ensuite révélera ou exécutera ce que lui demandera l'Oniromancien. L'utilisation de ce Sortilège réserve souvent des surprises : les membres de cette compagnie sont des pitres nés, de grands acteurs qui n'hésitent pas à saluer leur public une fois la représentation terminée.

IMPOSSIBLE

• EMISOLT L'ENCYCLOBJETISTE

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

Durée : L'explication totale du fonctionnement d'un objet
Aire d'effet : un objet portant un nom ou décrit par l'Oniromancien
Portée : toucher
Difficulté : Impossible

Loom : 18

Autrefois artisan très couru des propriétaires d'échoppes de Nocte, Emisolt a cessé d'exercer son activité, mais reste un connaisseur sans égal des objets en tout genre. Il est capable de décrire un objet portant un nom propre, aussi extraordinaire soit-il, Reliques et Artefact compris, et de dire à quoi il sert (mais pas d'où il vient...).

L'Oniromancien utilisant ce Sortilège lui rend en fait visite dans son atelier de Nocte. Il détient une collection farafineuse de bibelots et d'outils, qu'il ne veut malheureusement pas prêter, sauf si on lui en donne un autre, plus intéressant, en échange. Mais attention, il est très difficile et très averti et n'a jamais rien échangé de mémoire de l'Oniromancien.

• ZAROBIUS ZIBIEN ET GWENN SON ASSISTANTE

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

Durée : AE x 30 minutes
Aire d'effet : Zarobius & Gwenn
Portée : toucher
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Zarobius est un très gros personnage, portant un costume noir trop court pour lui, une chemise noire, et un catogan noir descendant dans son dos. Il est accompagné par son assistante, une elfette légèrement vêtue, et exécute des tours de prestidigitation pendant toute la durée du Sortilège. Mais sa particularité réside dans sa manie de laisser ses accessoires sur place après son spectacle. L'Oniromancien peut ainsi récupérer les objets et en faire ce que bon lui semble. Zarobius laisse invariablement derrière lui 1D6 pigeons, 1D6 lapins, son chapeau (haut de forme), des anneaux chinois, 1D6 jeux de cartes normaux, 1D6 jeux de cartes marqués, 3 dés pipés, 2D6 mètres de corde, 1D6 mètres de ficelle, une petite estrade en bois et 1D6 chandelles (pour éclairer l'artiste...), un petit coupon de tissu argenté, une baguette qui se transforme en canne (factice), 3D6 petits foulards de couleurs noués entre eux (les nœuds sont très difficiles à défaire), 1D6 rosés rouges, 1D6 œuf de poule frais, un petit brasero sans valeur. Dernière précision, Zarobius déteste être interrompu de quelque façon que ce soit et disparaît avec tout son barda si le cas se produit. Et comme l'artiste se nourrit des applaudissements du public, si celui-ci ne fait pas preuve d'enthousiasme, Zarobius fait alors le plus grand tour de magie du monde : il disparaît ! (avec tout le matériel).

• KALIXT L'ÉLOQUENT

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

Durée : AE x 10 minutes
Aire d'effet : Kalixt
Portée : toucher
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Cet individu a des habits beaucoup trop grands : son pantalon tombe sur ses poulaines, et ses manches cachent ses mains. Mais il a la langue bien pendue (et un bec de lièvre), et sait s'en servir, comme son nom l'indique.

L'Oniromancien peut en effet l'employer pour toute situation d'interaction : il parle en son nom, et traite au mieux les intérêts de l'Oniromancien. Il manie à peu près toutes les langues de Cosme et fait preuve d'un discours impressionnant. Il peut se mettre au service de l'Oniromancien pour toute une mission d'ambassade, par exemple. En retour, Kalixt entend qu'on le respecte à outrance. S'il juge que ce n'est pas le cas, il sabotera secrètement ses entretiens et contredira les intérêts de l'Oniromancien. Les caractéristiques et les compétences de Kalixt sont les suivantes : Agile 4, Observateur 7, Charmeur 8, Rusé 8, Savant 8, Talentueux 7, Tous les Patois OOO, toutes les langues des Maisons OOO, Tous les artisanats OO, Arts picturaux OO, Musique OO, Sagesse populaire OOO, Vigilance OO, Toutes les compétences de lettré OO sauf Intendance OO et Lois OOO, Discréption OO, Diplomatie OOO, Discours OOO, Négoce OO, Astronomie O, Empathie OO.

• QUBUL LE PRINCE DES FAË

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 2
Durée : Temporaire/pour un message, jusqu'à la nuit suivante
Aire d'effet : Qubul
Portée : toucher
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Qubul est une petite créature bleue semblable à un furet, couverte de fourrure et marchante sur ses deux pattes arrières. Il porte un manteau à brandebourgs rouge et jaune, et une petite couronne évasée sur le côté. Il se prend pour un prince, et est en effet l'un des plus importants habitants de Nocte... Et l'un des plus utiles. Il connaît tous les codes, toutes les énigmes, et peut déchiffrer n'importe quel message secret. Il fait mine de l'étudier, met des lunettes larges, puis avale le message ou l'éénigme qui doit donc être copié sur du parchemin (ou sur un biscuit si possible...). Il communiquera la solution du code lors du prochain rêve que fera l'Oniromancien. Ensuite il peut se

permettre de venir manger gratuitement chez l'Oniromancien pendant un mois, pour peu que la table en vaille la peine, et rien ne pourra l'en empêcher. Les caractéristiques de Qubul sont : Agile 6, Observateur 6, Vigilance OO.

Chainon

• FULM LE ROUGE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : Fulm

Portée : toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

C'est bien le même dragon que dans le Sortilège qui porte le même nom (mais d'un tout autre niveau...). Les effets généraux sont similaires à quelques détails près, et pas des moindres. Si l'intrus insiste, Fulm tentera de l'avaler purement et simplement. En effet, Fulm apparaît physiquement dans Cosme. C'est la seule manifestation Noctante de ce type, ce qui le rend d'autant plus terrible puisqu'il n'est pas affecté par la magie (par aucune magie, il voit l'invisible etc.). Il peut cependant être vaincu physiquement, ce qui le renverra prématurément chez lui. Si la victime rate son jet d'esquive ainsi que son jet de Résistance au Sortilège, il restera enfermé dans l'estomac du dragon. L'intrus sitôt avalé tombe dans Nocte pour la durée du Sortilège. Il ressortira nu comme un ver à l'endroit

exact où il a été mangé à l'issue du Sortilège ayant invoqué Fulm. Toutes ses possessions resteront dans le gosier de Fulm hormis les Artefacts ayant réussi leurs jet de résistance et les Reliques. Les caractéristiques et les Compétences de Fulm sont les suivantes :

Agile 9, Fort 10, Observateur 6, Résistant 10, Charmeur 4, Rusé 6, Savant 4, Talentueux 4, AG 9, Esquive OO, Vigilance OO, Griffes OOO (blessure Grave), Morsure (pour gober les gens) OOO (Blessure grave) jet de flammes OOO (Blessure moyenne portée de 15 mètres).

Sortilège FINAL

• LES MAÎTRES RÊVEURS

Temps d'incantation : Rituel 5 jours

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : l'Oniromancien

Portée : toucher

Difficulté : Pure Folie

Loom : 30

Ce Sortilège Final met l'Oniromancien en présence d'un groupe de sept personnages qui semble bien être une sorte d'assemblée qui gouverne le monde de Nocte bien que les mobiles et la nature de ces personnes ne soient pas révélés à l'Oniromancien. Les sept personnages se présentent à lui dans une tour sise au milieu de nulle part dans une des plaines de Nocte. Ils

siègent autour d'une table circulaire éclairés par des lucioles volant dans la salle. Vêtus d'une robe vert bouteille rehaussée de boutons dorés.

L'Oniromancien ne discerne pas leurs visages. Il ne saurait dire si ce sont des hommes ou des femmes mais tous sont humanoïdes. L'un d'entre eux prend la parole et propose un marché à l'Oniromancien. Ce dernier devra se mettre au service des l'assemblée des maîtres rêveurs en échange de quoi, il lui sera fait don du pouvoir de voir clairement sur Cosme les créatures issues de Nocte qu'il pourra y croiser pour peu s'il réussisse un jet sous Loom difficulté « Facile ». En échange, l'Oniromancien viendra rendre compte des agissements des créatures qu'il verra, et enquêtera le cas échéant, À cet effet, il pourra se rendre jusqu'à cette tour chaque fois que ce sera nécessaire sans avoir à lancer de Sortilège pour cela. L'accord conclu, l'Oniromancien regagnera Cosme et son pouvoir sera effectif sitôt revenu. L'assemblée des maîtres rêveurs n'aura jamais d'autre discussion avec l'Oniromancien. Les rapports de ce dernier se feront en la présence d'un seul d'entre eux, et la discussion ne concernera que les créatures de rêve rencontrées. Une enquête pour connaître l'identité de l'invocateur sera demandée systématiquement sitôt que les apparitions dont à été témoin l'Oniromancien sont issues des Sortilèges de cinquième et sixième phrase