

# Phylum noir pure de Previous le méticuleux

On sait très peu de choses sur Previous le méticuleux malgré les écrits extrêmement précis qu'il a laissé sur ses longues années de recherche et d'étude loomique. Il était incontestablement Ashragor, a vécu au 1er siècle et a passé le plus clair de son temps sur le Continent. Ses écrits font souvent référence de manière très précise à son journal intime qui n'a jamais été retrouvé. On soupçonne que celui-ci a Disparu avec Previous lorsqu'il a essayé de lancer le Sortilège qui allait être nommé plus tard Désintégration.

Sortilège final : Désintégration				
Disparition Impossible		Effacement Impossible		Chainon
Lente décrépitude Extrême		Invasion fongique Extrême		
	Visage commun Très difficile	Discrétion absolue Très difficile	Conversation anodine Très difficile	
Ralentir un organisme Difficile		Gêner le mouvement Difficile		
Traverser la glace Facile	Geler Facile			
Marcher dans la nuit Très facile	Etre les ténèbres Très facile	Voir dans l'obscurité Très facile	Tuer la lumière Très facile	

## TRES FACILE

### • MARCHER DANS LA NUIT

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 2 minutes  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3 +1 par bénéficiaire

Le bénéficiaire de ce Sortilège est totalement invisible lorsqu'il se trouve dans une ombre épaisse et ce, même s'il se déplace. Ce Sortilège n'empêche pas de faire du bruit si le bénéficiaire n'est pas discret mais il cache totalement à la vue normale et humaine le bénéficiaire tant qu'il reste dans les ténèbres. Il ne perturbe en rien les créatures capables de voir dans le noir (comme les non morts) ni les Tours, Sorts et Sortilèges de détection non visuels. Le bénéficiaire lance le jet de Vigilance à Très difficile pour les repérer pour un succès Facile sur un jet de Discrétion, Impossible pour une Baraka.

### • ÊTRE LES TÉNÈBRES

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 5 PA  
**Aire d'effet :** Le lanceur / AE mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège fait se fondre dans une zone d'ombre épaisse le lanceur. Elle se

dématérialise sans son matériel et devient littéralement l'ombre. Elle peut se mouvoir à volonté dans toutes les directions à l'intérieur de l'Aire d'effet, tant qu'elle reste dans l'obscurité et qu'elle ne s'aventure pas dans la lumière. Elle peut se redématérialiser à volonté mais ne peut se redématérialiser sans nouveau lancer de Sortilège. Elle reste malgré son état sensible à la magie.

### • VOIR DANS L'OBSCURITÉ

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 3 minutes  
**Aire d'effet :** une personne humaine/ AE x 5 mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège permet à un être vivant consentant de voir parfaitement dans l'obscurité la plus totale comme en plein jour mais sans percevoir les couleurs. Il voit jusqu'à la lisière de l'Aire d'effet tandis que ce qui est au-delà de l'Aire est perdu dans l'obscurité.

### • TUER LA LUMIÈRE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 2 minutes  
**Aire d'effet :** AE mètres  
**Portée :** AE x 7 mètres  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège crée une zone de noir absolu dans lequel aucune lumière ne peut exister. Il s'agit d'une espèce de trou noir de la forme voulue par le lanceur du Sortilège. La zone peut se mouvoir de 1 mètre par PA.

Chainon

### • RENFORCER LA NUIT

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 15 minutes  
**Aire d'effet :** AE x 15 mètres  
**Portée :** AE x 60 mètres  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège ne peut être lancé que la nuit. Il épaisse les ténèbres d'environ du double de leur intensité. Les lunes, les éclairages artificiels sont donc réduits d'autant et une nuit sans lune devient le noir absolu si aucune torche ou lanterne n'est utilisée.

## FACILE

### • TRAVERSER LA GLACE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 3 PA  
**Aire d'effet :** Une personne humaine  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Grâce à ce Sortilège le magicien peut rendre une personne capable de se déplacer dans la glace comme s'il s'agissait d'eau liquide. La personne peut donc nager dans la glace qui se reforme juste après son passage. Le bénéficiaire peut emmener autant de matériel qu'il le souhaite mais il doit être capable de nager avec.

#### • GELER

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** Instantané  
**Aire d'effet :** AE kilos  
**Portée :** AE x 3 mètres  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Ce Sortilège abaisse instantanément la température d'un objet jusqu'à l'amener à -30°C. Cela peut provoquer un choc thermique destructeur pour certains matériaux fragiles.

Chainon

#### • S'UNIFIER AVEC LE FROID

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE heures  
**Aire d'effet :** AE personnes  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6 points par personne

Ce Sortilège permet de rendre un certain nombre de bénéficiaires totalement immunisé au froid. Le matériel que porte les bénéficiaires n'est pas immunisé mais eux ne souffriront aucunement du froid et ce pendant toute la durée du Sortilège.

### DIFFICILE

#### • RALEMENTIR UN ORGANISME

**Temps d'incantation :** rituel 5 minutes  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE jours  
**Aire d'effet :** une personne ou un animal  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

Ce Sortilège permet de plonger un organisme vivant dans un état d'hibernation dans lequel toutes les fonctions vitales sont presque totalement stoppées. La victime doit être inconsciente ou consentante pour que le Sortilège fonctionne. L'organisme bénéficiaire est presque mort ce qui lui permet de n'avoir plus besoin de boire ni de manger mais nécessite quand même de l'oxygène. Les maladies, les poisons et les blessures sont temporairement arrêtés. C'est d'ailleurs un des intérêts

principaux du Sortilège car il permet de faire patienter un malade ou un blessé le temps de l'amener à un médecin.

#### • GÉNER LE MOUVEMENT

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 3 PA  
**Aire d'effet :** Une personne, un animal ou une plante  
**Portée :** AE x 8 mètres  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

Ce Sortilège ralentit les mouvements d'un individu de manière substantielle. La victime pense à la même vitesse que tout le monde et voit bien qu'elle est ralentie mais ne peut agir que deux fois moins que les autres personnes. Ainsi, toute action prendra AE/2 fois plus de temps. Un guerrier ne pourra frapper qu'une fois toutes les AE/2 passes d'armes et ses adversaires auront un bonus de AE pour parer ou esquiver ses coups. De même, la victime aura un malus de AE pour esquiver ou parer les coups. Pour les mêmes raisons, un magicien mettra AE/2 fois plus de temps à lancer un Sortilège etc.

Chainon

#### • ARRÊTER UN OBJET

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 8 PA  
**Aire d'effet :** un objet de AE x 200g  
**Portée :** AE x 8 mètres  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

Ce Sortilège stoppe net le mouvement d'un objet indépendant en l'envoyant temporairement dans un autre temps. L'objet disparaît le temps du Sortilège pour réapparaître et continuer son mouvement comme si de rien n'était.

### TRÈS DIFFICILE

#### • VISAGE COMMUN

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 2 heures  
**Aire d'effet :** Une personne  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le lanceur transforme les traits d'une personne consentante de manière subtile mais suffisante pour que celle-ci, sans être totalement différente, soit méconnaissable. Toute personne qui verra le bénéficiaire du Sortilège ne pourra se souvenir de ses traits même si ceux-ci lui ont semblé totalement quelconques sur le moment. Elle se souviendra de sa race, de ses vêtements

et de son équipement mais pas de son visage.

#### • DISCRÉTION ABSOLUE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 20 minutes  
**Aire d'effet :** Une personne  
**Portée :** AE 3 mètres  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le bénéficiaire de ce Sortilège ne fait plus aucun son à moins de le vouloir et ne laisse aucune trace même sur la neige. Il bénéficie d'un bonus de -9 pour tous ses jets de Camouflage, Discrétion et Filature.

#### • CONVERSATION ANODINE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** Une personne  
**Portée :** AE mètres  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le bénéficiaire de ce Sortilège devient capable de faire totalement oublier le contenu d'une conversation à quelqu'un. Si la victime rate son jet de résistance, elle ne se souvient plus de toute la conversation d'une durée maximum de AE x 5 minutes, qui a précédé le lancement du Sortilège et pense qu'elle a été d'une banalité sans nom.

Chainon

#### • DISPARAÎTRE DES MEMOIRES

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** Instantanée  
**Aire d'effet :** AE personnes  
**Portée :** AE x 3 mètres  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le lanceur peut effacer de l'esprit de plusieurs personnes les AE minutes qui viennent de se dérouler et les AE minutes qui suivent. Les victimes ont le droit à un jet de résistance. Elles auront juste un trou et n'auront même pas conscience d'avoir ce trou. Il faudra le leur faire remarquer pour qu'elles s'en rendent compte.

### EXTRÊME

#### • LENTE DÉCRÉPITUDE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** AE heures  
**Aire d'effet :** Une personne  
**Portée :** AE mètres  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

La victime de ce Sortilège pourrit sur place comme si elle était morte et ce au rythme d'une semaine de pourrissement par heure réelle. Une fois le Sortilège réussi, la victime ne peut plus y échapper même en tuant le lanceur. Elle pourrit sur place et perd 1 point dans chaque caractéristique par heure de décrépitude à mesure que les asticots dévorent ses chairs. Dès qu'une caractéristique atteint 0, la victime meurt vraiment. Cela est néanmoins rare car la plupart des victimes préfèrent se suicider plutôt que de supporter leur lente décrépitude. Si le Sortilège ne tue pas la victime celle-ci ne regagnera jamais ses caractéristiques mais son corps se remettra petit à petit en (10 - Résistant d'origine) semaines de convalescence.

#### • INVASION FONGIQUE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** AE x 3 jours  
**Aire d'effet :** AE x 2 mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 6 points par tranche de 1 m d'Aire d'effet

Le lanceur cause une invasion de parasites particulièrement voraces et destructeurs sur une surface précise de n'importe quel matériau. La structure affectée, quelle que soit sa nature, se met, à pourrir, à se décrépir sous l'action des champignons noirs et suintants. Le maître de jeu est seul juge des conséquences exactes de l'action des champignons mais, toute structure en sera marquée à vie et considérablement fragilisée. Un pont levis un peu vieux pourra même céder sous un poids trop important et une charpente s'écrouler sous la neige. L'action des parasites est aussi irréversible que lente.

Chainon

#### • LE POIDS DU TEMPS

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** Instantanée  
**Aire d'effet :** AE x 15 kilos  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

Ce Sortilège fait vieillir de AE siècles un objet. Le vieillissement se fait en même temps que le rituel du Sortilège et est irréversible. Il ne peut être effectué sur quelque chose de vivant mais uniquement sur n'importe quel objet, composite ou non. Le maître du jeu est seul juge de l'action exacte du poids du temps.

## IMPOSSIBLE

#### • DISPARITION

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** AE x 2 PA  
**Aire d'effet :** Le lanceur  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom:** 18

Grâce à ce Sortilège le lanceur disparaît totalement pour toutes les créatures qui l'entourent. Le lanceur n'est plus vu, plus entendu, plus senti, bref plus détecté par aucun sens d'aucune sorte, même s'il est toujours là. Il peut continuer d'agir comme bon lui semble, combattre, utiliser de la magie etc. Mais personne, homme ou bête ne se rendra compte de sa présence. Il est, pour toute la durée du Sortilège sur un autre plan. Si par contre il se met sur le chemin de quelqu'un, celui-ci le bousculera sans comprendre les conséquences fâcheuses qui peuvent résulter. De même, s'il cherche à dérober un objet ou manipule un objet qu'il ne tenait pas au moment du lancement du Sortilège, celui-ci sera toujours visible.

#### • EFFACEMENT

**Temps d'incantation :** rituel 40 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Instantanée  
**Aire d'effet :** Une personne/ AE x 2 témoin  
**Portée :** AE x 30 mètres  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Ce Sortilège permet de faire « disparaître » une personne de la mémoire collective d'une scène de moins de AE x 10 minutes dont le lanceur a été témoin. Tous les témoins présents à ce moment de la scène se souviendront de son déroulement mais oublieront la présence du bénéficiaire du Sortilège, avec toutes les incohérences que cela peut avoir. Un jet de résistance est possible pour ne pas oublier. Les témoins doivent être dans la portée du Sortilège pour oublier.

Chainon

#### • CONTRÔLE CLIMATIQUE

**Temps d'incantation :** rituel 20 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** (AE + Phylum) x 1 jour  
**Aire d'effet :** (AE + Phylum) x 10 kilomètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Le lanceur peut amener l'hiver tant son pouvoir sur le Loom noir est important. Il peut doubler la couverture nuageuse et faire baisser la température de 20° C. Si la température tombe en dessous de zéro, la zone d'effet du Sortilège est considérée comme de l'hiver pour les implications loomiques.

## Sortilège FINAL

#### • DÉSINTÉGRATION

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** Instantanée  
**Aire d'effet :** Un objet de moins de AE x 30 kg, une personne ou un animal  
**Portée :** AE x 15 mètres  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom:** 30

Ce Sortilège désintègre totalement une personne, un objet, ou un animal. Il fonctionne également sur les non morts et toutes les créatures non loomiques mais pas les Démons. Si la victime est vivante elle a droit à un jet de résistance. Ce qui disparaît est totalement irréversiblement désintégré sans aucune possibilité de reconstitution. Pire, le souvenir même de la chose, ou de la personne disparaît avec elle. Tous les gens qui assistent à sa désintégration doivent lancer un jet de résistance pour se rappeler de ce qui a disparu. S'ils échouent ils savent que quelque chose est perdu mais ils ne se souviennent plus quoi. Les gens qui n'assistent pas à la scène n'ont pas droit à un jet de résistance et oublient totalement le souvenir de la chose ou de la personne disparue.