

Tours

LOOM VERT

Au pic de vénérables : Découvrir le chef de la cible.
Du marais tumultueux : Détection si cible belliqueuse.
Le bâton de Terranova : Egratignure dans le dos de la cible
Libelumière : Eclairage bougie
Du pôle de conseillances : Inspire confiance
Des fleurs d'agressées : cible frappe son voisin
Des vapeurs instillées : diminue crochetage d'un niveau
Des épines glacées : descend la temp d'1 objet à 1 degré
De l'orbe de qualitat : utilise la compétence de la cible
Du champ des lames ébréchées : arme semble inutilisable
Du topaze de sérénité : gemme de sommeil parfait
De la désolation du sommeil : gemme absorbe cauchemar naturel

LOOM ROUGE

Par la double cuirasse : talisman repousse tout Rallgar
Par l'œil de faveur : +1 en filature
Par la flamme fidèle : Talisman +3 en discrétion si lumière
Par les dents des tranchées : fait trébucher la cible, jet équilibre difficile
Par le regard d'or : Talisman rend majestueux et limite les attaques
Par la porte des géants : Talisman verrouille une porte magiquement
Par la voix du général : Talisman +1 pour jet de stratégie
Par les feux répandus : Une flamme brûle la cible, égratignure
Par la main du bourreau : Estafilade sur la cible : égratignure
Par le métal hurlant : fait hurler une arme en métal sacré
Par la chevauchée de la gloire : diminue 1 niveau difficulté équitation en cas de glace.

LOOM JAUNE

Je te rends un peu de vie : rend 1D3 pts de vie
Je me fonde dans le vert : +1 dissimulation ds la végétation
J'élève un mur d'air : dim niveau dégât -1 aux projectiles
Je marche sur le vent : marche dans l'air
Je chante la paix : pacifie la cible (1fois)
Je change de visage : malus d'un niveau pour le reconnaître
J'illumine ce lieu : Eclaire comme une torche
Je crée une flambée : allume une mèche
J'embellis : embellis un objet
Je te bénis : +1 au prochain combat
Je respire sous l'eau : + 2 minutes en plus sous l'eau
J'efface par la flamme : Combustion d'un parchemin.

LOOM NOIR

Le sujet des brumes : brume apporte +1 en falsification
Le blafard facial : fait perdre action si rate jet résistance dif
Dégradation du métal : Dim les dégâts d'1 arme non magique d'1 niveau.
Dégradation du bois : Dim les dégâts d'1 arme non magique d'1 niveau.
Dégradation de la pierre : Dim les dégâts d'1 arme non magique d'1 niveau.
Flétrir la nature : fane une plante à proximité.
Pique : fait perdre le tour de la cible
La marque de l'ombre : marque la cible 1 minute
L'absorbeur de jour : projet une aire de pénombre

Terreur : entraîne la fuite contre jet Res raté difficile
Calice de sang : étanchéifie un crâne humain
Rigor mortis : rigidifie un corps mort

LOOM VIOLET

Fleurit-main : malus de 1 pour les actions de la cible
Croit fleur : double la taille d'une plante
Avoue-fleur : fleur communique le dernier passant
Saigne-main : fait saigner la cible, une égratignure
Rappel-pupille : voit une scène dans pupille d'une cible consentante.
Brise-bois : brise en deux bois brut.
Saigne-plaie : - 2 points de blessure
Étincelles : étincelles aux doigts (peut allumer)
Ombre-forme : change l'ombre d'un objet
Repousse-vent : imperméabilise un objet de l'eau et du vent
Cherche-feux-du-ciel : boussole au soleil.

LOOM INVISIBLE

Auto sustentation : peux sauter 2 repas sans effets
Rugissement : paralyse 1 PA par un cri
Furtivité : +1 au jet de camouflage
Ancrage : s'accroche avec une force de 5
Silence : résiste aux attaques magiques basées sur la parole
Quiétude personnelle : Pleine possession intellectuelle
Charisme : +1 en négociation
Domination : +1 en commandement
Acuité visuelle : + 1 en vigilance visuelle
Acuité auditive : + 1 en vigilance auditive
Inspirer le plaisir : orgasme chez la cible, perd 1PA
Maîtrise animalière : tient en respect un animal sauvage
Flair : +1 en pister
Appel animal : une espèce, peu faire venir un individu
Rapidité : distance + agilité
Adresse : +1 en lancer
Vaillance : annule malus blessure
Cache : + en discrétion
Sens du danger : détecter une menace < à 1 minute
Peau de cuir : +1 en défense (armure)
Rafale : ralentit un projectile et diminue de 2 les dégâts
Lévitacion : s'élève de deux mètres
Projectile vocal : égratignure à la cible.
Combat nocturne : voit sa cible même aveuglé ou dans le noir .

REGLES

Un tour par PA
Pas de limitation sur le nombre de Tour par jour
Jet de Loom difficulté 3, en cas de Baraka (9), la difficulté de résistance augmente d'un niveau

Résister à un Tour nécessite un jet de Loom contre une difficulté de 9
Posséder du Loom de la même couleur diminue la difficulté
Faire une baraka en résistance permet d'identifier le tour lancé et interdire pendant une heure l'utilisation du Loom de la couleur du Tour.