

Le Phylum du Royaume de Brumerêve

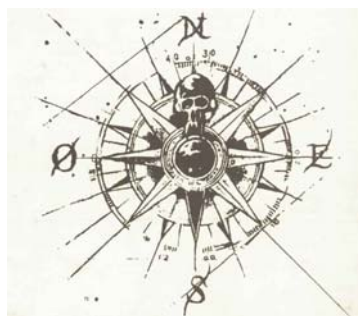
Le phylum du Royaume de Brumerêve est tout à fait particulier. D'abord pas sa structure, assez complexe. Ensuite, par le lien qu'il permet avec des entités intelligentes de Nocte, de plus en plus puissantes au fur et à mesure qu'on progresse dans le phylum. Enfin, par les composantes très spécifiques nécessaires aux sortilèges les plus élevés du phylum.

La structure de ce phylum est complexe. Il est en fait composée de 8 phylums de petite taille, comprenant chacun sept sortilèges. Les sortilèges finaux de ces phylums, combinés par paires, permettent d'obtenir l'accès à quatre sortilèges supérieurs. Ces quatre sortilèges, de nouveau combinés par paires, permettent d'accéder à deux sortilèges très puissants, qui une dernière fois combinés ouvrent la voie royale vers le sortilège final du Phylum, incroyablement puissant. Certains maîtres Ulmeqs murmurent qu'en fait, ce phylum fait partie d'une sorte de « meta-phylum » composé des sortilèges finaux de chacun des phylums qui le composent. Ainsi, la combinaison des monarques des différentes contrées de Nocte permettrait d'entrer en contact avec une super puissance du monde du rêve, son maître, ou son dieu. Folie, superstition ou vérité, qui sait ce que le Continent peut réserver comme surprise ? De toute façon, récolter les 63 sortilèges du phylum du Royaume de Brumerêve est déjà sans doute l'oeuvre d'une vie entière. S'il était possible que ce phylum puisse se combiner à d'autres, quel âge aurait le Maître Etrange capable de réunir tous les sortilèges les composants ?

Nous présenteront les sortilèges non pas par difficultés comme c'est le cas d'habitude, mais en les groupant par « mini phylums ». Si cela paraît obscur, reportez vous à la structure du phylum, tout vous paraîtra plus clair.

Au niveau technique, la totalité du phylum n'utilise qu'un seul niveau de compétence. Il est donc fort probable qu'après avoir récolté les sortilèges d'un ou deux « sous-phylums », le lancer des sortilèges de faible difficulté soit très aisé.

Les créatures de Brumerêve, lorsqu'elles sont invoquées, sont matérielle (sauf si cela est explicitement noté) et peuvent donc être tuées. Celles qui possèdent des scores d'Agile, d'Art Guerrier, d'Esquive ou de compétences d'armes se défendent et ripostent. Les autres se laissent frapper sans réagir. Les créatures vaincues disparaissent, et peuvent être réinvoquées immédiatement. Elles ne sont en fait que des images oniriques, un peu comme un rêve qui serait si marquant qu'il en devient réel. Ces créatures ont un autre point commun, elles aiment attirer l'attention par leurs actes, par une entrée fracassante sur Cosme. Elle arrivent donc, chaque fois que c'est possible, par un moyen normal sur Cosme, dans les limites de la portée du sort : elle passent une porte, sortent d'une cachette, montent un escalier, etc. Evidemment, si rien de cela n'est possible, elles apparaissent simplement quelque part dans la portée du sort.



Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

<i>Fort</i> Door, le soldat imbecile <i>Facile</i>	<i>Fort</i> Dazèle, celle qui renverse tout <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Kadzár, celui qui me rend plus fort <i>Facile</i>
<i>Fort</i> Droggor, celui qui frappe mon ennemi <i>Normale</i>	<i>Fort</i> Accylia, celle qui rend mon épée mortelle <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Dassayin, le puissant soldat à la hache de fer <i>Normale</i>

Sortilège final (Difficile) - Dajazar, celui qui me donne les bras qui soulèvent tout

Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

<i>Observateur</i> Dayalar, celui qui sent l'odeur du vent <i>Facile</i>	<i>Observateur</i> Douj, celui qui entend les voix du monde <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Dedjen, dont les yeux percent les ténébreux <i>Facile</i>
<i>Observateur</i> Bazzardar, celui qui lit le mensonge <i>Normale</i>	<i>Observateur</i> Gadal, celui qui goûtera le poison <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Daraganar, celui qui observe l'adversaire <i>Normale</i>

Sortilège final (Difficile) - Dezden, celui qui me donne les yeux qui voient tout

Guerrier
Ashtenzzar, Duc des Déserts du Roc Bleu, Guerrier du Royaume de Brumerève
Très difficile

Combattant de Nocte
Akkendanshinn, Prince de Brumerève; Champion éternel protecteur du Royaume
Extrême

Sentinelle
Geregdalabyr, Duc des Sentiers d'Opaline, Sentinelle du Royaume de Brumerève
Très difficile

Sortilège final (Difficile) - Aniell, celle qui me donne la souplesse infinie

<i>Agile</i> Amnezar, celui qui m'ouvre les portes <i>Normale</i>	<i>Agile</i> Deb, celui qui rend mes jambes agiles <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Dazyliane, la voleuse imprenable <i>Normale</i>
<i>Agile</i> Dadjy, celui qui escalade le vent <i>Facile</i>	<i>Agile</i> Aaz, l'acrobate fou <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Dajnin, celle qui bondit comme un fauve <i>Facile</i>

Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

Sortilège final (Difficile) - Ferdicor, celui qui me donne le corps qui endure tout

<i>Resistant</i> Nagedjar, la messagère aux ailes de vent <i>Normale</i>	<i>Resistant</i> Adephazzir, l'infatigable coursier <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Davinia, la druidesse qui rend la vie <i>Normale</i>
<i>Resistant</i> Ardigyle, celle qui enveloppe mes jambes de feu <i>Facile</i>	<i>Resistant</i> Gerzerale, celle qui m'empêche de dormir <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Solden, celui qui lave de la fatigue <i>Facile</i>

Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

Etre parfait
Szar, Monarque de Brumerève, Souverain éternel de la mystérieuse contrée de Nocte, Sage parmi les sages, Puissant parmi les puissants, Celui qui inspire le respect
Pure folie

Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

<i>Charmeur</i> Raak, si laid que tous l'écoutent <i>Facile</i>	<i>Charmeur</i> Kazyr, celui dont le visage inspire la terreur <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Zalyle, celle dont aucun regard ne peut se détourner <i>Facile</i>
<i>Charmeur</i> Fayjar, l'acteur né <i>Normale</i>	<i>Charmeur</i> Nenyek, le bonimenteur inspiré <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Ayniele, celui qui séduit <i>Normale</i>

Sortilège final (Difficile) - Haycate, celui qui me permet d'être quelqu'un d'autre

Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

<i>Rusé</i> Fan, le tricheur volatile <i>Facile</i>	<i>Rusé</i> Fenaly, celle qui poursuit sans être vue <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Jad, celui qui trouve par le nom <i>Facile</i>
<i>Rusé</i> Figéas, celui qui connaît le chemin <i>Normale</i>	<i>Rusé</i> Dazar, celui qui voit la faille <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Daro, le survivant <i>Normale</i>

Sortilège final (Difficile) - Edjekai, celui qui aiguise mon esprit

Artiste
Azekenzzil, Duc des Cités Diaphanes, maître de tous les arts, Inspiration du Royaume de Brumerève
Très difficile

Erudit de Nocte
Abagdaguémar, Prince de Brumerève, Celui qui a su, sait et saura
Extrême

Stratège
Astenkaziir, Duc du Pays de Jade, Stratège du Royaume de Brumerève
Très difficile

Sortilège final (Difficile) - Dazdenbaar, celui qui me donne l'inspiration ultime

<i>Talentueux</i> Thatshen, celui dont les doigts sont des pinceaux <i>Normale</i>	<i>Talentueux</i> Jiin, le bouffon du roi <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Godran, celui qui compose les odes <i>Normale</i>
<i>Talentueux</i> Waziyan, celui qui parle la musique <i>Facile</i>	<i>Talentueux</i> Rodran, le parfait sculpteur <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Nelyin, celle qui joue de tous les instruments <i>Facile</i>

Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

Sortilège final (Difficile) - Pezeas, celui qui me donne réponse à tout

<i>Savant</i> Zeriine, celle qui connaît les légendes <i>Normale</i>	<i>Savant</i> Zaam, le lettré de Brumerève <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Dezeblar, celui qui parle toutes les langues <i>Normale</i>
<i>Savant</i> Adji, celui qui confirme <i>Facile</i>	<i>Savant</i> Adja, celui qui infirme <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Naverek, celui qui mentira trois fois <i>Facile</i>

Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, yeux clos

Phylum « FORT »

----- FACILE -----

• **DOOR, LE SOLDAT IMBECILE**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: AE+Phylum x 2 mètres

Loom: 4

Effet: A l'issue de l'incantation, un petit guerrier haut d'un mètre, et semblant porter une armure et une épée trop lourde pour lui apparaît dans la portée du sort. Il devra toujours rester dans l'aire d'effet par rapport au maître étrange. Door est totalement dévoué à son invocateur, mais il n'est pas très malin, il vaut donc mieux lui donner des ordres clairs et simples.

Door possède les caractéristiques suivantes:

Fort 3	Charmeur 1
Résistant 2	Talentueux 2
Agile 2	Savant 1
Observateur 2	Rusé 1

Art Guerrier 2

Art Etrange 1

Armure: 1d6+3

Vie: 10

Épée: 3

Door s'exprime dans la langue de son invocateur, mais toujours en hurlant, et en y ajoutant des rots et des crachats, ainsi que du vocabulaire grivois. Il est plus drôle (ou pathétique) qu'efficace, mais il pourrait bien sauver une vie.

• **DAZÈLE, CELLE QUI RENVERSE TOUT**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: AE+Phylum mètres

Loom: 5

Effet: Dazèle est la soeur de Door (voir sortilège précédent). Elle ne porte pas d'armure ni d'arme, mais lui ressemble très fort. Au terme de l'invocation, elle apparaît à la limite de la portée et y reste jusque la fin du sort. Pendant ce temps, elle court comme une furie, la tête en avant, en hurlant des gros mots, en suivant la courbe du rayon de l'aire d'effet. Elle évitera les obstacles inamovibles, et renversera tout le reste. Pour y résister, un jet de Résistant x 2 Normal suffit. Si c'est le cas, Dazèle chute à la renverse, crache un juron, et repart dans l'autre sens!

Dazèle ne peut pas se battre, elle ne peut que courir en rond en bousculant tout et tout le monde. Elle possède 11 points de vie et aucune protection.

----- Sortilège de phrase -----

• **KADZAR, CELUI QUI ME REND PLUS FORT**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: Personnel

Aire d'effet: le maître étrange

Loom: 7

Effet: À l'issue de l'incantation, une créature ressemblant à un petit singe aux biceps démesurés apparaît sur la tête de l'invocateur. Kadzar se pince alors les bras, et en fait couler un jus bleuté. Le liquide coule lentement dans la bouche du maître étrange, tandis que le singe s'agrippe dans son dos. A partir de cet instant, et jusqu'à la fin du sort, le score de Fort du maître étrange augmente de 1.

----- NORMALE -----

- **DROGGOR, CELUI QUI FRAPPE MON ENNEMI**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: instantané

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: Une créature

Loom: 8

Effet: Droggor est un humanoïde d'environ un mètre cinquante, nu, et très poilu. Il apparaît juste derrière la cible désignée par le maître étrange, et lui assène un coup de massue, qui réussit automatiquement. Ce coup inflige 1d6+Phylum points de dommages, contre lesquels la victime est protégée si elle porte un casque. Une fois le coup porté, Droggor pousse un cri de victoire guttural et disparaît.

- **ACCYLIA, CELLE QUI REND MON ÉPÉE MORTELLE**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum x 2 minutes

Portée: AE+Phylum

Aire d'effet: une arme tranchante

Loom: 9

Effet: A l'issue de l'incantation, une petite fée bleue apparaît. Hélas pour elle, Accylia est couverte de pustules et de furoncles. Elle va se placer sur le fil de l'arme ciblée. Elle réalise un petit saut périeux très coquet, et retombe de manière à se trancher la tête. Son sang bleu est projeté sur l'arme, la rendant plus tranchante pendant la durée du sort. L'arme inflige Phylum-4 (minimum 1) points de dommages supplémentaires. Invoquer plusieurs fois Accylia de suite ne permet pas de cumuler les bonus.

----- Sortilège de phrase -----

- **DASSAYIN, LE PUISSANT SOLDAT À LA HACHE DE FER**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: AE+Phylum x 5 mètres

Loom: 11

Effet: Dassayin est un fier guerrier à la peau bleue, portant une armure de cuir et une hache de fer visiblement très lourde. Il apparaît dans la portée du sort, et ne peut sortir de l'aire d'effet. Dassayin est un soldat obéissant et expérimenté. Il obéit à des ordres complexes, et ce à la lettre. Il possède les caractéristiques suivantes:

Fort 4	Charmeur 2
Résistant 3	Talentueux 1
Agile 3	Savant 2
Observateur 3	Rusé 3

Art Guerrier 3

Art Etrange 2

Armure: 1d6

Vie: 13

Hache 4, Esquive 3, Corps à corps 3

----- Sortilège FINAL - DIFFICILE -----

- **DAJAZAR, CELUI QUI ME DONNE LES BRAS QUI SOULÈVENT TOUT**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: Personnel

Aire d'effet: le maître étrange

Loom: 15

Effet: À l'issue de l'incantation, une créature fantomatique aux muscles surdéveloppés apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Le seul signe visible sont les yeux du magicien qui deviennent d'un bleu très brillant. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score de Fort de Dajazar, c'est à dire 7 !

Une fois le sortilège terminé, Dajazar disparaît dans une fumée bleue, et le mage perd 1d6 points de vie.

Phylum « AGILE »

----- FACILE -----

- **DADJY, CELUI QUI ESCALADE LE VENT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 5 mètres

Loom : 4

Effet : Dadjy est un lutin à la peau bleue, au corps très maigre mais d'une souplesse phénoménale. Son talent unique, c'est l'escalade de toutes les surfaces, même les plus lisses. Il ne peut aider personne à grimper, ni ne donner d'indications. A quoi sert-il alors ? Et bien donnez-lui le bout de votre grappin et il ira l'accrocher là où vous ne pourriez pas le lancer par exemple, et beaucoup plus discrètement. Dadjy ne peut être séparé de son invocateur de plus de l'aire d'effet.

Pour ce qui est de l'escalade, Dadjy possède un score de base 14. Il peut emporter avec lui un poids maximum de 5 kg. Il possède 6 points de vie, et aucune protection.

- **AAZ, L'ACROBATE FOU**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 5 mètres

Loom : 5

Effet : Aaz est un gnome de moins d'un mètre, au corps assez boursoufflé, et à la peau bleutée. Aaz est muet, mais excellent acrobate. Il peut sauter à une hauteur de 5 mètres, et son saut en longueur dépasse les 10 mètres. Il ne peut transporter, pour effectuer ses acrobaties, qu'un poids de 5kg maximum. Ici aussi le maître étrange devra faire preuve d'inventivité pour trouver une utilité à ce sortilège. Aaz possède un score d'Agile de 7 et un score d'acrobaties de 8 (qui peut être utilisé comme esquive). Il a 5 points de vie, et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----

• **DAJNIN, CELLE QUI BONDIT
COMME UN FAUVE**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : Instantané

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 5 mètres

Loom : 7

Effet : Dajnin pourrait être une très belle femme à la peau diaphane si elle ne se tenait pas toujours à quatre pattes, prête à bondir. A la fin de l'incantation, elle apparaît au maître étrange, qui peut ensuite lui indiquer un endroit dans l'aire d'effet. Dajnin prendra alors le maître étrange et son équipement (maximum AE+Phylum x 3 kilos) sur son dos, et bondira vers l'endroit désigné. Cet endroit doit permettre un atterrissage aisé. Il peut se trouver plus haut ou plus bas que le départ du saut, mais toujours dans l'aire d'effet.

Dajnin possède 7 points de vie et aucune protection.

----- **NORMALE** -----

• **AMNEZAR, CELUI QUI M'OUVRE
LES PORTES**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 2 mètres

Loom : 8

Effet : Amnezar est un nain d'environ un mètre vingt. Il est assez gros, mais ses doigts sont longs et effilés. Il apparaît à l'endroit choisi par le maître étrange dans la portée du sort, et doit en permanence rester dans l'aire d'effet. Le talent d'Amnezar, c'est la serrurerie. Pour crocheter une serrure, il possède un score de base de 14, ce qui lui permet de venir à bout de la plupart des mécanismes. Il possède une trousse renfermant tout le matériel nécessaire. Attention, Amnezar sait ouvrir les serrures, les refermer est pour lui contre-nature, et donc impossible. Le nain peut ouvrir une

serrure en (20-résultat de son test de serrurerie) PA. Il possède 8 points de vie et aucune protection.

• **DEB, CELUI QUI REND MES
JAMBES AGILES**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : Le maître étrange

Loom : 9

Effet : À l'issue de l'incantation, un petit félin bleu nuit apparaît sur la tête du maître étrange. Deb se laisse glisser vers le dos de son invocateur, plantant ses griffes dans sa peau (c'est un peu douloureux, mais pas dangereux). Une fois le félin accroché à son dos, le maître étrange voit son score d'Agile augmenter de 1, et ce jusqu'à la fin du sort.

----- *Sortilège de phrase* -----

• **DAZYLIANE, LA VOLEUSE
IMPRENABLE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 100 mètres

Loom : 11

Effet : Dazyliane est une jeune fille pas très jolie, dont la peau bleue tire vert le gris sale. Elle est habillée de cuir vert foncé, et possède le matériel du petit voleur. Par contre, elle ne possède pas d'arme, et ne se bat jamais. La spécialité de Dazyliane, c'est le vol, sous toutes ses formes. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Fort 2	Charmeur 2
Agile 6	Talentueux 1
Résistant 2	Savant 2
Observateur 3	Rusé 3

Art Guerrier 1
Art Etrange 3

Vie : 9

Serrurerie 5, Bricolage 2,
Camouflage 4, Déguisement 2, Discrétion 3,
Pickpocket 5, Escalade 4

Le maître étrange doit expliquer clairement sa mission à Dazyliane. Elle la remplira du mieux qu'elle pourra, mais le succès n'est évidemment pas garanti. Le maître étrange devra aussi juger la durée du sortilège, afin d'éviter que Dazyliane ne disparaisse en laissant tomber le produit de ses rapines...

--- Sortilège FINAL - DIFFICILE ---

• **ANIÈLL, CELLE QUI ME DONNE LA SOUPLESSE INFINIE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : le maître étrange

Loom : 15

Effet : À l'issue de l'incantation, une créature fantomatique très maigre apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Le seul signe visible sont les yeux du magicien qui deviennent d'un bleu très brillant. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score d'Agile d'Anièll, c'est à dire 7 !

Une fois le sortilège terminé, Anièll disparaît dans une fumée bleue, et le mage se sent très raide pendant une heure, il perd un point d'Agile.

Phylum « OBSERVATEUR »

----- FACILE -----

• **DAYALAR, CELUI QUI SENT L'ODEUR DU VENT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 10 mètres

Loom : 4

Effet : Dayalar ressemble à un petit chien à la truffe démesurée et au poil blanchâtre et luminescent. Il ne mesure pas plus de vingt centimètres, dont un tiers pour l'organe olfactif. Dayalar reste en permanence aux pieds de son invocateur, constamment en train de renifler les odeurs. Pendant toute la durée du sort, il peut sentir toutes les odeurs, même les plus ténues et identifier très précisément leur nature et leur origine. Il communique par des mots très simples avec le maître étrange, qui peut lui demander de tenter de sentir un type d'odeur particulier. Dayalar possède 4 points de vie et aucune protection.

• **DOUJ, CELUI QUI ENTEND LES VOIX DU MONDE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 20 mètres

Loom : 5

Effet : Douj est le frère de Dayalar. Il lui ressemble, mais ce sont ses oreilles qui sont démesurées. Il reste en permanence aux pieds de son invocateur, dressant l'oreille à tous les sons. Douj peut entendre tous les sons dont l'origine se trouve dans l'aire d'effet, et identifier très précisément leur nature. Il ne peut hélas pas retranscrire une conversation, juste déterminer le nombre d'interlocuteur, leur sexe et leur position. Douj possède 4 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **DEDJEN, DONT LES YEUX PERCENT LES TÉNÈBRES**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 3 minutes

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 5 mètres

Loom : 7

Effet : Dedjen est un énorme personnage trapu mesurant plus de deux mètres. Sa peau est blanche comme le marbre, et sa musculature est impressionnante. Pourtant, il ne sait pas se battre. Pendant la durée du sort, Dedjen se poste à l'endroit désigné par le maître étrange et n'en bougera plus. Il va tourner sur lui-même et observer toute l'aire d'effet du sortilège. Si une créature visible, non-loomique et d'au moins la taille d'un chat, entre dans l'aire d'effet, Dedjen préviendra le maître étrange. L'invocateur peut présenter AE+Phylum personnes à Dedjen. Le géant ne réagira pas à ces personnes. Dedjen voit tout, et ce même dans les ténèbres les plus profondes. Un bon moyen de dormir tranquille, en somme. Dedjen possède 21 points de vie et une protection naturelle de 1d6.

----- **NORMALE** -----

- **BAZZARDAR, CELUI QUI LIT LE MENSONGE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : le maître étrange

Loom : 8

Effet : Bazzardar est un lézard blanchâtre qui apparaît sur la tête de son invocateur. Ensuite, pendant toute la durée du sort, quand le maître étrange posera une question à une personne, Bazzardar poussera un léger sifflement si la réponse est un mensonge. Attention, à chaque question, la victime peut résister au sortilège. Si elle résiste, Bazzardar ne détecte pas le mensonge.

Bazzardar possède 7 points de vie et aucune protection.

- **GADAL, CELUI QUI GOÛTERA LE POISON**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : Instantané

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Un repas

Loom : 9

Effet : Gadal est un personnage obèse et sale, à la peau presque transparente. Lors de son invocation, il peut goûter les mets composants le repas de AE+Phylum personnes. Si un met est empoisonné, il en informera le maître étrange en lui glissant l'information à l'oreille. Gadal possède 9 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **DARAGANAR, CELUI QUI OBSERVE L'ADVERSAIRE**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+phylum) PA

Durée : Instantané

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+phylum adversaires

Loom : 11

Effet : Daraganar a le corps d'un guerrier expérimenté. Musclé, élancé, la peau très blanche marquée de cicatrices. Il porte même un cimenterre au côté. Pourtant, il ne se bat jamais. A la fin de l'incantation, le maître étrange lui désigne AE+Phylum personnes qui pourraient être des adversaires (ces personnes doivent se situer à portée de vue). Ensuite, Daraganar prend une passe d'armes par adversaire et observe les cibles très attentivement. Au terme de cette observation, il donne les informations suivantes pour chaque personne observée au maître étrange : score de Fort, score d'Agile, score d'Art Guerrier, niveau de la meilleure compétence d'arme, niveau d'esquive, nombre de points de vie et si l'adversaire maîtrise le Sheï ou pas. Ensuite, Daraganar disparaît.

--- Sortilège FINAL - DIFFICILE ---

• **DEZDEN, CELUI QUI ME DONNE LES YEUX QUI VOIENT TOUT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : le maître étrange

Loom : 15

Effet : À l'issue de l'incantation, une créature fantomatique aux yeux démesurés apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Le seul signe visible sont les yeux du magicien qui deviennent d'un blanc très brillant. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score d'Observateur de Dezden, c'est à dire 7 ! De plus le maître étrange est maintenant doté de nyctalopie.

Une fois le sortilège terminé, Dezden disparaît dans une fumée blanchâtre, et le mage perd 1d6 points de vie.

Phylum « RÉSISTANT »

----- FACILE -----

• **ARDIGYLE, CELLE QUI ENVELOPPE MES JAMBES DE FEU**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : Personnel

Aire d'effet : Le maître étrange

Loom : 4

Effet : Ardigyle apparaît sous la forme d'une petite créature de flammes blanches de quelques centimètres de hauteur. Elle s'enroule autour des jambes du maître étrange, qui peut maintenant courir deux fois plus vite que d'habitude. Il bénéficie en outre d'un bonus de 1 à ses jets d'initiative.

• **GERZÉRALE, CELLE QUI M'EMPÊCHE DE DORMIR**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 3 minutes

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Une personne

Loom : 5

Effet : Gerzérale apparaît sous la forme d'une énorme mégère très pâle portant un objet qui pourrait bien être un rouleau à tarte. Elle assène un coup violent sur la tête de sa cible, puis disparaît. Ensuite, pendant la durée du sortilège, la cible ne pourra pas s'endormir, sauf par des moyens loomiques d'une difficulté supérieure à Facile. Attention cependant, la cible n'est en rien reposée pendant cette période.

----- Sortilège de phrase -----

• **SOLDEN, CELUI QUI LAVE DE LA FATIGUE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : Instantané

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum personnes

Loom : 7

Effet : Solden est un ménestrel à la peau pâle, et habillé tout de blanc. Il joue

quelques notes de Luth, et toutes les cibles désignées par le maître étrange sont lavées de toute fatigue, comme après une bonne heure de repos. Ceci ne permet en aucun cas de passer une nuit blanche, mais permet par contre d'en laver les effets à posteriori.

----- NORMALE -----

• **NAGEDJAR, LA MESSAGÈRE AUX AILES DE VENT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 2 heures

Durée : AE+Phylum x 2 jours

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Le Continent

Loom : 8

Effet : Nagedjar est un oiseau qui ressemble à une chouette très blanche. Elle peut transporter un message écrit sur un parchemin vers une personne dont le maître étrange connaît le vrai nom. Elle se déplace à la vitesse de 100 kilomètres par heure, et si elle parvient à son destinataire avant la fin du sortilège, elle dépose le parchemin à ses pieds. Dans le cas contraire, elle disparaît avec le message, mais son invocateur en est informé. Nagedjar est insensible aux armes non loomiques. Elle possède 12 points de vie et aucune protection.

• **ADEPHAZZIR, L'INFATIGABLE COURSIER**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 10 minutes

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Le Continent

Loom : 9

Effet : Adepazzir est un cheval magnifique, à la robe blanche très pure. Il peut emporter sur son dos (Phylum) personnes à une vitesse de 60 kilomètres à l'heure, sans jamais s'arrêter, et sans mettre la vie de ses passagers en danger. Evidemment, si le terrain est difficile ou en pente forte, la vitesse peut grandement varier. A la fin du sortilège, Adepazzir s'arrête quelques secondes avant de disparaître. Le coursier

possède 15 points de vie et aucune protection.

----- Sortilège de phrase -----

• **DAVINIA, LA DRUIDESSE QUI REND LA VIE**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'Effet : AE+Phylum personnes

Loom : 11

Effet : Davinia, magnifique druidesse aux cheveux d'opaline, apparaît devant le maître étrange. Ce dernier lui désigne AE+Phylum personnes proches de lui. Davinia va soigner les blessures de chacune de ces personnes. Cela lui prend 1 PA par cible. Chaque personne regagne instantanément Phylum+1d6 points de vie. Il est impossible d'être soigné par Davinia plus d'une fois par jour. La druidesse possède 13 points de vie et aucune protection.

--- Sortilège FINAL - DIFFICILE ---

• **FERDICOR, CELUI QUI ME DONNE LE CORPS QUI ENDURE TOUT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : le maître étrange

Loom : 15

Effet : À l'issue de l'incantation, une créature fantomatique très trapue apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Le seul signe visible sont les yeux du magicien qui deviennent d'un blanc très brillant. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score de Résistant de Ferdicor, c'est à dire 7 ! Ceci implique une augmentation temporaire des points de vie.

Une fois le sortilège terminé, Ferdicor disparaît dans une fumée blanchâtre, et le mage s'endort irrémédiablement pour 10-(AE+Phylum) minutes.

Phylum « CHARMEUR »

----- FACILE -----

• **RAAK, SI LAID QUE TOUS****L'ÉCOUTENT**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : Instantané

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 2 mètres

Loom : 4

Effet : Raak est un nain à la peau grise, à la pilosité très développée, et couvert de pustules de toutes les couleurs. Son nez, énorme, est toujours sale, ses dents sont rongées et noircies. Enfin, il dégage une odeur insupportable. Raak est la créature la plus laide de Brumerêve. Lorsqu'il apparaît, Raak a le droit de crier un ordre qui lui est dicté par le maître étrange. Cet ordre ne peut dépasser Phylum mots. Ensuite, toutes les personnes dans l'aire d'effet, excepté le maître étrange, doivent obéir strictement à cet ordre, au mieux de leurs capacités. Evidemment, chacun peut tenter de résister au sortilège. Ceux qui réussissent ne subissent aucun effet. Raak ne peut donner d'ordre qui conduirait à la mort certaine des victimes. Un ordre tel que « suicidez-vous » ne fonctionne pas, ni celui qui pousserait les cibles à sauter d'une falaise. Par contre, faire face à la créature que tous fuyaient fonctionne. Les victimes doivent comprendre la langue utilisée par Raak pour crier son ordre, qui est une des langues parlées par le maître étrange.

• **KAZYR, CELUI DONT LE VISAGE
INSPIRE LA TERREUR**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet : AE+Phylum mètres

Loom : 5

Effet : Kazyr est mort depuis quelques temps. Aujourd'hui, c'est un zombie au visage affreusement décomposé. Lorsqu'il apparaît, il est vêtu d'une pèlerine dont il enlève la capuche. Toutes les personnes dans

l'aire d'effet doivent tenter de résister au sortilège. Celles qui échouent abandonnent immédiatement les actions qu'elles étaient en train d'entreprendre, lâchent les objets qu'elles portent en main, et quittent la zone d'effet le plus rapidement possible, en s'éloignant de Kazyr. Une fois à l'extérieur de la zone d'effet, elle peuvent agir de nouveau librement, mais pas se rapprocher du monstre. Si une personne ne peut quitter la zone d'effet parce que le passage est bloqué par un mur par exemple, elle est prostrée de terreur tant que Kazyr est présent. Attaquer une créature ainsi prostrée lui offre la possibilité de tenter de résister au sortilège.

Le maître étrange imprudent qui invoque Kazyr trop proche de lui subira les effets de son sortilège comme n'importe qui. Quelqu'un qui a résisté au sortilège peut tenter de tuer Kazyr. Celui-ci possède 12 points de vie et aucune protection.

----- Sortilège de phrase -----

• **ZALYLE, CELLE DONT AUCUN
REGARD NE PEUT SE DÉTOURNER**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+phylum x 2 mètres

Aire d'effet : AE+Phylum mètres

Loom : 7

Effet : Zalyle, la belle... Cette magnifique jeune fille aux cheveux roux apparaît dans une robe très élégante. A son apparition, toutes les personnes dans l'aire d'effet (quel que soit leur sexe) tentent de résister au sortilège. Celles qui échouent sont subjuguées par la parfaite beauté de Zalyle. Il restent les yeux rivés sur elles, stoppant toute action qu'ils étaient en train d'entreprendre. Ils restent les bras ballants, le regard tourné vers la jeune fille. Attaquer une créature subjuguée lui offre la possibilité de résister de nouveau au sortilège. Quelqu'un qui a résisté peut tenter d'abattre Zalyle. Elle possède 10 points de vie et aucune protection.

----- NORMALE -----

• **FAYJAR, L'ACTEUR NÉ**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 2 mètres

Loom : 8

Effet : Fayjar est l'acteur parfait. Lors de son invocation, il apparaît grimé et habillé comme le souhaite le maître étrange. Fayjar ne peut ressembler à quelqu'un de particulier, mais peut aisément passer pour un type de personne précis. Ainsi, il peut passer pour un forgeron, un bateleur, un guerrier, un maître étrange, etc. Le maître étrange doit aussi lui donner son texte. Fayjar le lit une fois et l'apprend par coeur. Il pourra le déclamer parfaitement, avec les intonations nécessaires, et au bon moment. Attention cependant, il ne déviara pas de son texte, et mettra un point d'honneur à l'avoir déclamé entièrement avant de disparaître. Fayjar possède 13 points de vie et la protection qui lui est donnée par les vêtements choisis par le maître étrange.

• **NENYEK, LE BONIMENTEUR INSPIRÉ**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : Le maître étrange

Loom : 9

Effet : Nenyek est un minuscule lutin ne mesurant pas plus de 2 centimètres. Il apparaît dans la bouche du maître étrange, et il n'en sortira pas avant la fin du sortilège (ou si le maître étrange le croque...). Tant que Nenyek est dans la bouche de son invocateur, ce dernier peut mentir sans être remarqué. Le maître étrange peut même tenter de faire passer des mensonges énormes, mais pour cela, la victime devra rater un jet de résistance au sortilège. Le maître de jeu est seul juge de quel mensonge est « léger » et lequel est « gros ». Evidemment, mentir à quelqu'un qui possède l'information discutée est inutile.

----- Sortilège de phrase -----

• **AYNIELE, CELUI QUI SÉDUIT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : 1 personne

Loom : 11

Effet : Ayniele est l'homme le plus séduisant de Brumerève. Il est toujours habillé richement, et on ne connaît personne qui soit insensible à son charme. Lors de son invocation, le maître étrange lui désigne une personne (homme ou femme) qu'il devra séduire. En AE minutes, la personne, si elle ne résiste pas au sortilège, sera totalement sous le charme d'Ayniele, qui pourra ainsi lui demander n'importe quoi, ou lui soutirer des informations, selon les instructions du maître étrange. Il est impossible de pousser une personne à se mettre en danger. Dans tous les autres cas, si l'action demandée est particulièrement étrange, ou si l'information demandée est considérée comme très importante par la cible, elle a le droit de tenter de résister au sortilège. Juste avant la fin du sort, Ayniele quitte sa proie et vient faire son rapport à son invocateur. La cible, elle, se souviendra avec plaisir de sa rencontre avec Ayniele, et espérera toujours secrètement le rencontrer de nouveau. Ayniele possède 14 points de vie et aucune protection.

--- Sortilège FINAL - DIFFICILE ---

• **HAYCATE, CELUI QUI ME PERMET D'ÊTRE QUELQU'UN D'AUTRE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : le maître étrange

Loom : 15

Effet : À l'issue de l'incantation, une superbe créature fantomatique apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score de Charmeur de Haycate, c'est à dire 7 ! De

plus, au lancement du sortilège, le maître étrange nomme une personne qu'il a eu l'occasion d'observer attentivement. Une fois Heycate incarné dans son invocateur, ce dernier prend l'apparence de la personne désignée, vêtements y compris (mais pas les armes et armures, ni les objets loomiques). Un test d'Observateur + Déguisement Difficile permet d'identifier la supercherie. Une fois le sortilège terminé, Haycate disparaît dans une fumée grise, et le mage perd toute confiance en ses talents de séducteur, son score de Charmeur est réduit de 1 pendant une journée.

Phylum « TALENTUEUX »

----- FACILE -----

- **WAZIYAN, CELUI QUI PARLE LA MUSIQUE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : 1 partition

Loom : 4

Effet : Waziyan aurait pu être un excellent musicien, s'il n'était né manchot. Mais dévoré par sa passion, il en a développé une connaissance théorique incroyable. Waziyan maîtrise tous les solfèges possibles et imaginables sur le Continent. Il peut retranscrire n'importe quelle partition en solfège des Rivages. Il peut aussi chanter afin de donner une idée au maître étrange de la mélodie. Enfin, il peut identifier le peuple d'origine d'une partition, si celui-ci vit ou a vécu sur le Continent ou dans Nocte.

Au cas où on voudrait l'abattre, Waziyan possède 8 points de vie et aucune protection.

- **RODRAN, LE PARFAIT SCULPTEUR**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) heures

Durée : AE+Phylum jours

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : 1 personne

Loom : 5

Effet : Rodran est un sculpteur émérite. Lors de son invocation, le maître étrange doit toucher une personne. Rodran va alors mettre une heure à observer cette personne sous tous les angles. Ensuite, il va utiliser le reste de la durée du sortilège pour en sculpter une statue, qui sera parfaitement ressemblante. L'emplacement de la statue et sa pose sont décidés par le maître étrange. Quant à la matière, il s'agit toujours d'un marbre venu de Nocte, légèrement translucide, et très pur.

Au cas où on voudrait l'éliminer, Rodran possède 8 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----

• **NELYIN, CELUI QUI JOUE DE TOUS LES INSTRUMENTS**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+phylum) minutes

Durée : AE+Phylum x 10 minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum x 3 mètres

Loom : 7

Effet : Nelyin, homme de taille moyenne au corps fort bien proportionné, est un véritable homme orchestre. Pour peu qu'une partition soit en solfège des Rivages, il peut la jouer sur n'importe quel instrument de musique. Ce sera toujours juste et parfaitement interprété. Le son qu'il produit sur son instrument n'est cependant audible que dans l'aire d'effet du sort.

----- **NORMALE** -----

• **THATSHEN, CELUI DONT LES DOIGTS SONT DES PINCEAUX**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) heures

Durée : AE+Phylum jours

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Une toile

Loom : 8

Effet : Thatshen est un petit homme à la peau bronzée. Ses doigts sont en fait des pinceaux, et il apparaît toujours muni de sa palette de couleurs. Il peut ensuite réaliser n'importe quelle peinture, à la demande du maître étrange. Ceci peut-être un portrait, un paysage, une nature morte ou toute autre type d'oeuvre. Le résultat est toujours magnifique, et sera admiré de tous. Au cas où on voudrait l'abattre, Thatshen possède 9 points de vie et aucune protection.

• **JIIIN, LE BOUFFON DU ROI**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet : AE+Phylum mètres

Loom : 9

Effet : Jiin est lez bouffon typique : petit, au visage souriant, habillé de vêtements colorés et portant son bonnet caractéristique dont les points sont terminées par des clochettes. Lorsqu'il est invoqué, Jiin entame immédiatement un concours de grimace dont il est le seul participant. Toutes les personnes dans l'aire d'effet doivent résister au sortilège ou bien s'écrouler de rire. Elles se tordent en deux, et lâchent ce qu'elles portent en main. Attaquer une personne en pleine rigolade lui offre la possibilité de résister de nouveau au sortilège. Une personne qui aurait résisté peut tenter d'abattre Jiin. Il possède 11 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----

• **GODRAN, CELUI QUI COMPOSE LES ÔDES**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) heures

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : 1 poésie

Loom : 11

Effet : Godran est vieil homme assez bien conservé, habillé sobrement mais avec goût. Il est un poète fantastique capable d'écrire des textes magnifiques sur n'importe quel sujet. Lors de son invocation, Godran écoutera très attentivement les desideratas du maître étrange. Ensuite, il lui composera une ode de la taille désirée, avant de disparaître. Le résultat est toujours magnifique et prompt à créer l'émotion (quelle qu'elle soit) chez ceux qui lisent ou entendent le poème. Au cas où quelqu'un voudrait éliminer Godran, il possède 9 points de vie et aucune protection.

--- Sortilège FINAL - DIFFICILE ---

• **DAZDENBAAR, CELUI QUI ME
DONNE L'INSPIRATION ULTIME**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : le maître étrange

Loom : 15

Effet : À l'issue de l'incantation, une créature fantomatique richement habillée apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score de Talentueux de Dazdenbaar, c'est à dire 7 ! De plus, pendant la durée du sortilège, le maître étrange est très inspiré au niveau artistique. Il peut composer des oeuvres de n'importe quelle discipline beaucoup plus facilement. Une fois le sortilège terminé, Dazdenbaar disparaît dans une fumée grise, et le mage s'endort pour 10-(AE+Phylum) minutes.

Phylum « RUSÉ »

----- FACILE -----

• **FAN, LE TRICHEUR VOLATILE**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : Instantané

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Un résultat

Loom : 4

Effet : Fan est totalement invisible. Il s'agit d'une force intangible capable d'influer sur les résultats des jeux. Un seul résultat, hélas. Fan peut intervenir pendant que des dés roulent par exemple, et déterminer le résultat. Ou bien pendant que les cartes sont distribuées, et les échanger pendant le processus. Il ne peut donc changer que les résultats qui ne sont pas encore connus de quelqu'un. Une fois que les joueurs ont pris leurs cartes en main, il est trop tard pour faire intervenir fan.

• **FENALY, CELLE QUI POURSUIT
SANS ÊTRE VUE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum x 15 minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : 1 personne

Loom : 5

Effet : Fan est une femme de taille moyenne, au visage très neutre et à l'habillement classique pour la région où elle est invoquée. A son apparition, le maître étrange lui désigne une personne dans son champ de vision. Fenaly va alors suivre constamment cette personne jusqu'à la fin du sort. Son score de base de Filature est de 13, ainsi que celui de discrétion. Une fois la durée du sortilège terminée, Fenaly informe par un message mental le maître étrange de la position de sa cible. Fenaly possède 9 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----• **JAD, CELUI QUI TROUVE PAR LE NOM**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 15 minutes

Durée : AE+Phylum x 15 minutes

Portée : AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet : la Continent

Loom : 7

Effet : Jad est un commerçant de Brumerève, tout à fait stéréotypé : gros, au sourire encoeur, bien habillé de vêtements de couleur jade. Lors de son invocation, le maître étrange lui donne le nom d'une personne ou créature (il faut le vrai nom, exact et complet). Jad pose alors la main sur le front du maître étrange, qui s'endort immédiatement. Ensuite, pendant toute la durée du sortilège, le maître étrange aura une vision très claire de l'endroit où se trouve la créature recherchée. Il pourra voir une situation générale (la contrée de Gillian par exemple), un peu plus précise (Port Mc-Kaer), ou très précise (l'auberge du rossignol muet). Attention, cette vision ne concerne que l'endroit, le maître étrange ne voit pas la créature qu'il cherche, juste le lieu où elle se trouve. Tuer Jad met fin au sortilège. Ce dernier possède 12 points de vie et aucune protection.

----- **NORMALE** -----• **FIGÉAS, CELUI QUI CONNAÎT LE CHEMIN**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 10 minutes

Durée : AE+Phylum x 10 heures

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'Effet : le Continent

Loom : 8

Effet : Figéas est le guide parfait. Il a l'apparence d'un petit homme très mince à la peau couleur jade, équipé pour le voyage. Lors de son invocation, le maître étrange lui nomme un lieu du Continent. Figéas emmènera alors le maître étrange par le chemin le plus rapide, le plus court ou le plus sûr (au choix de l'invocateur) vers l'endroit

désigné (même si celui-ci est trop loin pour être atteint dans le temps imparti par la durée du sort). Le choix du chemin le plus sûr est totalement subjectif, et du point de vue de Figéas. Pour lui, une jungle infestée de fauves est dangereuse, alors qu'une ville, même sous le joug d'une secte pratiquant le sacrifice de Natifs, est un bon bivouac. Figéas est muet, et n'indique jamais au maître étrange la nature du voyage qui va suivre. Le guide possède 14 points de vie, et une protection de 1d6-2.

• **DAZAR, CELUI QUI VOIT LA FAILLE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+phylum minutes (ou jusqu'à utilisation)

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum adversaires

Loom : 9

Effet : Dazar est un lutin de couleur jade portant des vêtements rouges très voyants. Il mesure à peine quatre centimètres. Lors de son invocation, il se poste sur la tête du maître étrange, et observe les adversaires que ce dernier lui désigne. Sur chaque personne désignée, Dazar donnera les informations suivantes : la plus mauvaise compétence de chaque catégorie (commun, bateleurs, etc.), la plus basse caractéristique, la couleur de Loom dont la personne possède le moins de points, la plus grande peur et le plus grand défaut. En cas d'égalité, de scores, Dazar choisit au hasard. Si l'on parvient à toucher Dazar, celui-ci possède 4 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----• **DARO, LE SURVIVANT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+phylum mètres

Aire d'effet : AE+Phylum kilomètres

Loom : 11

Effet : Daro est un combattant, cela se voit sur son visage, et à sa musculature. Il possède une peau vert jade striée de cicatrices diverses. Il s'exprime avec une voix rauque

et lente. Lors de son invocation, il observera le milieu dans lequel se trouve le maître étrange. Ensuite, il donnera ses instructions pour construire le meilleur bivouac possible avec les matériaux disponibles dans l'aire d'effet. L'abri ainsi fabriqué sera chaud, sec, camouflé, suffisamment spacieux pour accueillir AE+Phylum personnes et contiendra de la nourriture fraîche et de l'eau pour chacune d'entre elles. Daro donne ses instructions, les personnes présentes doivent donc s'atteler à la tâche. Daro met lui aussi la main à la pâte. Si une personne refuse de coopérer, l'abri ne sera pas terminé à temps.

--- Sortilège FINAL - DIFFICILE ---

• **EDJEKAI, CELUI QUI AIGUISE MON ESPRIT**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : Personnel

Aire d'effet : le maître étrange

Loom : 15

Effet : A l'issue de l'incantation, une créature fantomatique de couleur jade apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score de Rusé de Edjekai, c'est à dire 7 ! Une fois le sortilège terminé, Edjekai disparaît dans une fumée verte, et le mage souffre de migraines pendant 10 heures (-1 à tous les tests).

Phylum « SAVANT »

----- FACILE -----

• **ADJI, CELUI QUI CONFIRME**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE questions

Loom : 4

Effet : Adji est un petit homme d'un mètre vingt, à la peau de jade. Il porte une chevelure abondante et d'épaisses bésicles. Il ne sait dire qu'un seul mot : « oui ». Mais il ne le dit qu'à bon escient. Le maître étrange peut donc lui poser AE questions (dans le temps imparti par la durée du sort). Adji ne répondra qu'aux questions fermées dont la réponse, sans équivoque, est « oui ». Il ne se trompe jamais, et ne ment jamais. Le maître étrange devra cependant prendre soin de bien formuler ses questions. Au cas où on voudrait l'abattre, Adji possède 6 points de vie et aucune protection.

• **ADJA, CELUI QUI INFIRME**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE questions

Loom : 5

Effet : Adja est le frère jumeau de Adji. C'est un petit homme d'un mètre vingt, à la peau de jade. Il porte une chevelure abondante et d'épaisses bésicles. Il ne sait dire qu'un seul mot : « non ». Mais il ne le dit qu'à bon escient. Le maître étrange peut donc lui poser AE questions (dans le temps imparti par la durée du sort). Adja ne répondra qu'aux questions fermées dont la réponse, sans équivoque, est « non ». Il ne se trompe jamais, et ne ment jamais. Le maître étrange devra cependant prendre soin de bien formuler ses questions. Au cas où on voudrait l'abattre, Adja possède 7 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **NAVEREK, CELUI QUI MENTIRA TROIS FOIS**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE questions

Loom : 7

Effet : Naverek, cousin des jumeaux Adji et Adja, leur ressemble trait pour trait. Mais lui est plus intelligent. Il peut répondre par oui ou par non aux questions posées par le maître étrange. Hélas, c'est un menteur invétéré. Il mentira donc à chaque fois. Son nom lui vient de son enfance, pendant laquelle il aurait menti trois fois de suite au duc Ashtenzzar. Ce dernier aurait alors assommé Naverek d'un coup de poing rageur.

Naverek possède 8 points de vie et aucune protection.

----- **NORMALE** -----

- **ZERLINE, CELLE QUI CONNAÎT LES LÉGENDES**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Un sujet

Loom : 8

Effet : Zerline, la belle conteuse à la peau de jade est réputée dans tout Brumerêve. Lorsqu'elle apparaît, le maître étrange lui désigne un sujet, qui peut être une créature, un objet, un pays, une région, etc. Zerline racontera alors les légendes se rapportant à ce sujet (s'il y en a). Le maître de jeu est libre de décider jusqu'où va la connaissance de Zerline sur les secrets les mieux gardés de Cosme. Au cas où on voudrait l'abattre, Zerline possède 8 points de vie et aucune protection.

- **ZAAM, LE LETTRÉ DE BRUMERÊVE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+phylum) minutes

Durée : AE+Phylum minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : AE sujets

Loom : 9

Effet : Zaam est un vieil homme à la peau de jade. Il porte une robe blanche très simple et de lourdes bésicles. Zaam est une véritable mine de savoir. Il possède un score de Savant de 7 et un score dans toutes les compétences de Lettrés de 6. Il possède une connaissance théorique sur tous les sujets, et peut réaliser un bref exposé sur un nombre de sujets égal au score en Arts Etranges de son invocateur, dans la limite de la durée du sort. Zaam possède 6 points de vie et aucune protection.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **DEZEBLAR, CELUI QUI PARLE TOUTES LES LANGUES**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 2 minutes

Durée : AE+phylum x 10 minutes

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Le Continent

Loom : 11

Effet : Dezeblar est le frère de Zaam. Il lui ressemble trait pour trait, si ce n'est que sa robe est d'une rouge profond. Dezeblar parle toutes les langues qui sont, ou qui ont été un jour parlées sur le Continent. Il peut donc servir d'interprète avec toutes les peuplades. Cette connaissance inclut le Guildien, les patois, les argots, les langues autochtones, Natives, et même transiennes. Dezeblar possède 6 points de vie et aucune protection.

--- Sortilège FINAL - DIFFICILE ---

- **PEZEAS, CELUI QUI ME DONNE RÉPONSE À TOUT**
 Type : Rituel
 Vitesse : 10-(AE+Phylum) minutes
 Durée : AE+Phylum minutes
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : le maître étrange
 Loom : 15
 Effet : A l'issue de l'incantation, une créature fantomatique de couleur jade, possédant de très grand yeux apparaît devant le mage. D'un mouvement, elle se fond dans le maître étrange. Jusqu'au terme du sort, le maître étrange bénéficie du score de Savant de Pezeas, c'est à dire 7 ! Une fois le sortilège terminé, Pezeas disparaît dans une fumée verte, et le mage tombe dans le coma pour 10 minutes.

Les Ducs de Brumerêve

Pour invoquer un Duc, il faut avoir terminé les deux phylums qui l'entourent dans la structure du Phylum. Il faut en outre avoir invoqué au moins une fois les deux sortilèges finaux correspondants. Tous les ducs ont une difficulté « Très Difficile ».

Notez que les ducs sont des personnages à part entière, vivants et intelligents. Donnez-leur du cachet lorsque vous les interprétez.

- **ASHTENZZAR, DUC DES DÉSERTS DU ROC BLEU, GUERRIER DU ROYAUME DE BRUMERÊVE**

Type : Rituel
 Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 10 minutes
 Durée : AE+Phylum x 10 minutes
 Portée : AE+Phylum mètres
 Aire d'Effet : AE+Phylum x 50 mètres
 Loom : 28

Composantes : Immobilité, Yeux clos, Pierre de Nocte, avoir terminé les phylums « Fort » et « Agile ».

Effet : Ashtenzzar est un puissant guerrier à la peau bleue. Grand et fort, son allure athlétique est impressionnante. Il porte une cotte de maille aux reflets bleutés, une grande épée à la lame légèrement courbe et un bouclier en pierre bleue indestructible. Ashtenzzar, une fois invoqué, obéit aux ordres du maître étrange. Il faut cependant que ces ordres se rapportent à une action de guerre. Ashtenzzar est un guerrier fougueux, et il n'accepte d'être invoqué que pour se battre. Si le maître étrange lui demande une action passive, il disparaît et ne pourra être réinvoqué que 7 jours plus tard. Ashtenzzar possède les caractéristiques suivantes :

Fort 8	Rusé 6
Agile 7	Savant 2
Résistant 5	Talentueux 2
Observateur 4	Charmeur 3

Art Guerrier 7
 Art Etrange 3

Acrobaties 4, Bagarre 5, Bouclier 6, Esquive 4, Patois (Bataille) 6, Vigilance 4, Epée du Roc Bleu 7, Epée 5, Equilibre 4.

Vie : 21

Armure : 1d6+6

L'épée du Roc Bleu inflige 1d6+9 points de dommages en cas de coup au but.

Ashtenzzar récupère un point de Sheï par passe d'armes.

Lorsqu'il est invoqué à bon escient, il remercie le maître étrange en lui donnant la pierre du Roc Bleu qui est une des composantes permettant d'invoquer le Prince Akkendanshinn.

• **GEREGDALABYR, DUC DES SENTIERS D'OPALINE, SENTINELLE DU ROYAUME DE BRUMERÊVE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 20 minutes

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+Phylum x 10 mètres

Aire d'effet : Un objet

Loom : 28

Composantes : Immobilité, Yeux clos, Pierre de Nocte, Avoir terminé les phylums « Observateur » et « Résistant ».

Effet : Geregdalabyr est un guerrier à la peau très blanche, dont les yeux et les oreilles sont plus grands que la normale (sans être démesurés). Il porte une cotte de maille et une épée à deux mains dont la lame est ondulée. Lors de son invocation, le maître étrange désigne un objet ou un lieu à Geregdalabyr. A partir de cet instant, seul le maître étrange pourra approcher de l'objet. Les autres créatures approchant, si elles sont repérées par la Sentinelle, seront tuées ou mises en fuite. Geregdalabyr ne s'éloigne jamais de plus de AE+Phylum mètres de l'endroit ou de l'objet à protéger. Si Geregdalabyr est invoqué pour une autre tâche que celle de garder un objet, il disparaît et ne pourra être réinvoqué que 7 jours plus tard. Il possède les caractéristiques suivantes :

Fort 5

Agile 4

Résistant 7

Observateur 8

Rusé 6

Savant 2

Talentueux 3

Charmeur 2

Art Guerrier 6

Art Etrange 5

Bagarre 4, Esquive 5, Scruter 6, Vigilance 7, Epée des Sentiers d'Opaline 7, Epée 5, Equilibre 3.

Vie : 27

Armure : 1d6+4

L'épée des Sentiers d'Opaline inflige 1d6+8 points de dommages en cas de coup au but.

Lorsqu'il est invoqué à bon escient, Geregdalabyr remercie le maître étrange en lui offrant la pierre des Sentiers d'Opaline qui est une des composantes permettant d'invoquer le Prince Akkendanshinn.

• **AZEKENZZIL, DUC DES CITÉS DIAPHANES, MAÎTRE DE TOUS LES ARTS, INSPIRATION DU ROYAUME DE BRUMERÊVE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) heures

Durée : AE+Phylum heures

Portée : AE+phylum x 5 mètres

Aire d'Effet : Une oeuvre

Loom : 28

Composantes : Immobilité, Yeux clos, Pierre de Nocte, Avoir terminé les phylums « Charmeur » et « Talentueux ».

Effet : Azekenzzil est le plus grand artiste de Brumerêve. Il a l'apparence d'un homme à la beauté surnaturelle, à la peau presque translucide. Il est habillé avec goût, mais sans luxe ostentatoire. Il porte tous les attributs des artistes : plume, parchemin, pinceaux, palette de couleurs, stylet du sculpteur, etc. A son invocation, le maître étrange peut lui commander une oeuvre, qui sera toujours exécutée à la perfection, et dans le temps imparti par la durée du sort. Les oeuvres exécutées par Azekenzzil suscitent l'admiration de tous. Tout le monde sera subjugué par le talent d'un tel artiste. Evidemment, cela ne va pas sans

inconvenients : l'oeuvre suscitera aussi la convoitise, car sa valeur marchande est inestimable. Azekenzzil est un artiste, et ne supportera pas d'être invoqué pour une autre raison que celle pour laquelle il vit. Si c'est le cas, il disparaît, et ne peut être réinvoqué que 7 jours plus tard. Il possède les caractéristiques suivantes :

Fort 2 Charmeur 7
Agile 6 Talentueux 8
Résistant 2 Rusé 5
Observateur 3 Savant 6

Art Guerrier 3
Art Etrange 7

Arts picturaux 7, Chant 5, Comédie 5, Conte 6, Danse 6, Musique 7, Patois (Batelage) 8.

Vie : 12

Azekenzzil ne se bat jamais, il a même horreur de la violence. Lorsqu'il est invoqué à bon escient, il remercie le maître étrange en lui offrant la pierre des Cités Diaphanes qui est une des composantes permettant d'invoquer le Prince Abagdaguémar.

• **ASTENKAZIIR, DUC DU PAYS DE JADE, STRATÈGE DU ROYAUME DE BRUMERÈVE**

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) heures

Durée : AE+Phylum jours

Portée : AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet : Une bataille

Loom : 28

Composantes : Immobilité, Yeux clos, Pierre de Nocte, Avoir terminé les phylums « Savant » et « Rusé ».

Effet : Astenkaziir est le chef des armées du Pays de Jade. Il a l'apparence d'un vieux soldat expérimenté, à la peau couleur de jade. Il porte une cote de mailles et un cimenterre de jade. Mais ses prouesses sont surtout intellectuelles. Il possède une faculté incroyable pour analyser les données d'une bataille et élaborer des stratégies efficaces. Il ne s'intéresse qu'aux batailles de masse,

mettant en jeu au moins vingt combattant dans chaque camp. S'il est invoqué pour autre chose qu'une bataille, il disparaît et ne pourra être réinvoqué que sept jours plus tard. Une fois invoqué, il discute avec le maître étrange des données de la bataille. Ensuite, il élabore la stratégie la mieux adaptée à la situation. Elle n'est pas systématiquement gagnante, mais elle a de fortes chances de l'être au vu des compétences d'Astenkaziir. Il possède les caractéristiques suivantes :

Fort 5 Charmeur 2
Agile 2 Talentueux 6
Résistant 3 Rusé 8
Observateur 7 Savant 6

Art Guerrier 6
Art Etrange 5

Bagarre 4, Commandement 7, Esquive 4, Patois (Bataille) 8, Scruter 6, Cimenterre du Pays de Jade 7, Cimenterre 5, Architecture 4, Cartographie 4, Intendance 4

Vie : 15

Armure : 1d6+4

Le cimenterre du Pays de Jade inflige 1d6+7 dommages en cas de coup au but. Lorsqu'il est invoqué à bon escient, Astenkaziir remercie le maître étrange en lui offrant la pierre du Pays de Jade, qui est une des composantes permettant d'invoquer le Prince Abagdaguémar.

Les Princes de Brumerève

Invoquer un Prince nécessite une composante supplémentaire : les pierres données par les Ducs lors de leur invocation. Attention, ces composantes disparaissent après utilisation (le Prince les reprend), il est donc nécessaire d'invoquer une nouvelle fois les ducs avant de pouvoir de nouveau faire appel à un Prince. Tous les Princes ont une difficulté « Extrême ». Notez que les deux Princes sont des entités d'une puissance

assez phénoménale. Ce sont des créatures intelligentes. Donnez leur du cachet quand vous les interprétez. Ces créatures n'apparaissent que pour quelques instants à la surface de Cosme. Elles ont en effet de lourdes responsabilités dans Nocte, et ne peuvent les laisser trop longtemps. Cependant, ces quelques secondes suffisent à provoquer un effet très important.

• **AKKENDANSHINN, PRINCE DE BRUMERÈVE, CHAMPION ÉTERNEL PROTECTEUR DU ROYAUME**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : AE+Phylum x 10 mètres

Aire d'effet : Illimitée

Loom : 49

Composantes : pierre du Roc Bleu et pierre des Sentiers d'Opaline

Effet : Akkendanshinn est le guerrier ultime, puissant et presque invincible pour une créature de Cosme non loomiques. Il mesure plus de cinq mètres, porte une cotte de maille noire et une épée à lame courbe dans chaque main. Il n'apparaît que pour une raison ; semer la mort autour de lui. Il frappera jusqu'à ce que mort s'en suive toutes les personnes sur lesquelles le maître étrange concentre son attention (ce dernier ne peut rien faire d'autre, si ce n'est se déplacer). Si Akkendanshinn est appelé pour une autre tâche, il se fâche, et tuera le maître étrange, ainsi que toute personne à proximité avant de disparaître après la durée normale du sort. Il est possible qu'il ait cette réaction si le maître étrange l'a invoqué pour combattre un adversaire trop faible. Mais en général, il aime se battre et acceptera volontiers. Akkendanshinn possède les caractéristiques suivantes :

Fort 9	Talentueux 4
Agile 9	Charmeur 4
Résistant 8	Rusé 9
Observateur 7	Savant 5

Art Guerrier 9
Art Etrange 7

Acrobaties 4, Arts martiaux 6, Bagarre 7, Bouclier 5, Commandement 7, Esquive 6, Patois (Bataille) 7, Scruter 5, Vigilance 4, Epées de Brumerève 8, toutes les autres armes 7, Equilibre 6.

Vie : 33

Armure : 1d6+10

Akkendanshinn porte deux attaques par passe d'armes. Les épées de Brumerève infligent 2d6+9 points de dommages en cas de coup au but. Il récupère tous ses points de Shei à chaque PA. S'il est invoqué à bon escient (de toute façon si ce n'est pas le cas le maître étrange reste rarement pour le raconter), Akkensanshinn offre une goutte de son sang à son invocateur. Cette goutte est une des composantes nécessaires à l'invocation du roi de Brumerève.

• **ABAGDAGUÉMAR, PRINCE DE BRUMERÈVE, CELUI QUI A SU, SAIT ET SAURA**

Type : Rapide

Vitesse : 10-(AE+Phylum) PA

Durée : AE+Phylum PA

Portée : 0

Aire d'effet : Illimitée

Loom : 49

Composantes : pierre des Cités Diaphanes et pierre du Pays de Jade

Effet : Abagdaguémar est un vieillard, mais à la prestance d'un noble. Il se repose sur un bâton noueux. Il porte une longue barbe blanche, de lourdes bécicles, et une robe blanche immaculée. Son regard est perçant et semble pénétrer toute chose, même le cœur des hommes. Il est le savant absolu, et n'acceptera d'avoir été invoqué que pour répondre à des questions. Si ce n'est pas le cas, il rendra le maître étrange fou à tout jamais. Une fois invoqué, le maître étrange peut librement discuter avec Abagdaguémar, lui poser des questions. Le sage lui répondra toujours la vérité, avec les explications nécessaires. Le maître de jeu est libre de limiter les connaissances du Prince, mais il devrait néanmoins savoir beaucoup de choses, même des secrets du Continent (si vous voulez empêcher vos joueurs

d'invoquer Abagdaguémar, évitez simplement de leur donner accès au sort). Cette conversation est cependant très courte, et le maître de jeu doit la chronométrer et la jouer en temps réel.

Au cas où on voudrait l'abattre, Abagdaguémar possède 25 points de vie et aucune protection. Le tuer provoque cependant la perte permanente d'un point de Savant au meurtrier. S'il est invoqué à bon escient, le Prince remercie le maître étrange en lui offrant une goutte de son sang. Cette goutte est une des composantes nécessaires à l'invocation du roi de Brumerêve.

Le Roi de Brumerêve

Invoquer le Roi de Brumerêve nécessite deux composantes supplémentaires : une goutte du sang de chacun des Princes. Attention, ces composantes disparaissent après utilisation, il faut donc réinvoquer les Princes avant de pouvoir de nouveau utiliser le sortilège final du phylum. Notez que le roi de Brumerêve est un des entités loomiques des plus puissantes qui soient. C'est un être qui vit depuis que les hommes rêvent, qui a des aspirations bien différentes que ce que peut imaginer un humain. Il est au courant des secrets de Cosme, même les mieux gardés. Invoquer cette entité ne doit pas être fait à la légère, d'autant qu'il a des conséquences irrémédiables pour le maître étrange.

La difficulté de l'invocation est « Pure folie ».

• SZAR, MONARQUE DE BRUMERÊVE, SOUVERAIN ÉTERNEL DE LA MYSTÉRIEUSE CONTRÉE DE NOCTE, SAGE PARMIS LES SAGES, PUISSANT PARMIS LES PUISSANTS, CELUI QUI INSPIRE LE RESPECT

Type : Rituel

Vitesse : 10-(AE+Phylum) x 3 heures

Durée : Instantané

Portée : AE+Phylum mètres

Aire d'effet : Illimitée

Loom : 68

Composantes : Immobilité, Yeux clos, Pierre de Nocte, Une goutte de sang de Akkendanshinn et une goutte de sang de Abagdaguémar (que le maître étrange doit avaler)

Effet : Szar, le roi de Brumerêve, est un vieil homme sur le visage duquel s'inscrit la sagesse du monde. Il est habillé d'or et d'argent, et porte une couronne et un sceptre d'écume. Lorsqu'il apparaît, toutes les personnes à portée de vue ne peuvent rien faire d'autre que poser un genou au sol, et rester ainsi jusqu'à la disparition du roi. Une fois invoqué, le maître étrange peut formuler une et une seule requête parmi celles qui suivent. Il sera exhaussé par le roi, qui disparaîtra ensuite, non sans avoir laissé une trace dans le corps du maître étrange (voir plus loin). Si le maître étrange manque de respect au roi, celui-ci invoque immédiatement son Prince Akkendanshinn, qui ne quittera pas Cosme avant d'avoir tué l'invocateur maladroit. Les requêtes possibles sont les suivantes :

- Donner l'emplacement du fragment de Loom vert contenant un sortilège précis.
- Emmener le maître étrange et AE+Phylum personnes n'importe où en Nocte.
- Emmener le maître étrange seul n'importe où sur le Continent.
- Visiter les rêves d'une personne.
- Répondre à une question en rapport au Loom vert.
- Changer la saison de l'écrin en printemps pendant 7 jours.
- Envoyer un message onirique à n'importe quelle créature sur Cosme
- Donner l'emplacement d'une créature loomique verte précise.

Une fois la requête acceptée, le roi exhause le maître étrange et disparaît. Mais l'invocateur a changé de manière irrémédiable. La partie verte de son étincelle de Loom a gonflé et pulse de Loom vert. Le maître étrange, même s'il ne porte pas de Guilder Constellé, a accès à une réserve de AE+Phylum points de Loom Vert qui se régénère chaque nuit. Le maître étrange bénéficie d'un bonus d'une difficulté pour résister aux effets de Loom Vert, et d'une difficulté de moins pour lancer tous les effets loomiques verts. Il peut à volonté se déplacer dans Nocte. Il lui suffit de s'endormir sur Cosme, et il aura une parfaite maîtrise de ses rêves. Les créatures de Loom Vert n'attaqueront jamais le maître étrange, qui sera considéré avec respect. Le maître étrange ne devient pas une créature loomique verte, mais devient néanmoins beaucoup plus proche de cette couleur. Le maître de jeu connaît les implications d'un tel changement.

Durant la passe d'armes où le roi est sur Cosme, il est possible, quoique téméraire, de tenter de le tuer, empêchant ainsi le maître étrange de bénéficier des effets du sortilège. Szar possède 35 points de vie et une protection de 1d6. Néanmoins, agresser le monarque provoque l'apparition immédiate du Prince Akkendanshinn, qui se fera un plaisir de tuer l'agresseur de son roi.