

Phylum des Douces Contrées d'Aryidor

Ce phylum est une légende parmi les Maîtres Etranges Ulmeqs. On raconte que l'un d'eux l'aurait découvert très tôt lors de son exploration du Continent, et qu'il l'aurait terminé si vite qu'il aurait fait grandement avancer les négociations qui conduisirent à la création des Guildes et du Sénat de la Constellation. Beaucoup doutent de cette légende, mais les archives parlent pourtant d'un négociateur Ulmeq à l'avis duquel beaucoup se rangeaient...

Sortilège final (Absurde) - L'émissaire de la paix				
<i>Montagne</i> Le défenseur de pierre <i>Pure folie</i>		<i>Montagne</i> Les cristaux du roi du froid <i>Pure folie</i>		<i>Sortilège de phrase</i> La muraille montagne <i>Pure folie</i>
<i>Insectes</i> Les abeilles géantes du roi d'Aryidor <i>Extrême</i>		<i>Insectes</i> Les splendides papillons du roi <i>Extrême</i>		<i>Sortilège de phrase</i> La monture aérienne et diaphane <i>Extrême</i>
↑	<i>Eaux dormantes</i> Les poissons argentés <i>Très difficile</i>	<i>Eaux dormantes</i> L'anguille intouchable <i>Très difficile</i>	<i>Eaux dormantes</i> Les perles oniriques <i>Très difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> La gardienne du lac bleuté <i>Très difficile</i>
	<i>Eaux vives</i> Le ruisseau de clairvoyance <i>Difficile</i>	<i>Eaux vives</i> La rivière luisante <i>Difficile</i>	<i>Eaux vives</i> La fontaine aérienne <i>Difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Le grand fleuve <i>Difficile</i>
<i>Jardin</i> Les fleurs du Jardin des plaisirs <i>Normale</i>	<i>Jardin</i> Le pollen des farfadets désarmés <i>Normale</i>		<i>Jardin</i> L'orchidée du sommeil paisible <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Le jardin des plaisirs <i>Normale</i>
<i>Verger</i> Les douces pommes du verger délicieux <i>Facile</i>	<i>Verger</i> La sève magique du poirier des lutins <i>Facile</i>		<i>Verger</i> Les aigres baies du buisson étoilé <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> L'enchantarbre du carrefour des belles <i>Facile</i>
<i>Composantes: Pierre de Nocte, Immobilité, Yeux clos</i>				

----- FACILE -----

• **LES DOUCES POMMES DU VERGER DÉLICIEUX**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: Instantanée

Portée: 0

Aire d'effet: La personne mangeant la pomme
Loom: 5

Effet: Ce sortilège invoque une pomme de couleur bleue qui semble tomber du ciel dans la main ouverte du Maître Etrange. La pomme doit être mangée dans la PA qui suit sous peine de disparaître (n'importe qui possédant une étincelle de Loom Vert peut l'ingurgiter). La personne ou créature qui mange la pomme récupère immédiatement un point de vie. Hélas, l'effet ne fonctionne que si cette personne n'a pas bénéficié du sortilège depuis au moins 24 heures.

• **LA SÈVE MAGIQUE DU POIRIER DES LUTINS**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum mois

Portée: 0

Aire d'effet: L'arbre touché

Loom: 8

Effet: Ce sortilège permet au MA d'invoquer de la sève d'un arbre de Nocte et de l'injecter immédiatement dans un arbre du monde réel. L'arbre ciblé sera ensuite enchanté pendant la durée du sort. Il sera deux fois plus productif en fruits, fleurs ou autres produits qu'il donne naturellement. Les produits sont de qualité standard, mais simplement deux fois plus nombreux.

• **LES AIGRES BAIES DU BUISSON ÉTOILÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum heures

Portée: 0

Aire d'effet: La personne mangeant les baies

Loom: 9

Effet: Ce sortilège invoque des baies au goût acide. Elles semblent tomber du ciel dans la main du MA. Les baies doivent être mangées dans la PA qui suit sous peine de disparaître. Toute personne ou créature possédant une étincelle de Loom Vert peut les manger. La personne mangeant les baies ne ressent pas le besoin de sommeil pendant la durée du sortilège. Il ne sentira pas ses paupières lourdes et n'aura pas envie ni besoin de dormir, ce qui est très utile pour monter la garde par exemple. A la fin du sort, la fatigue assaille la cible qui ne peut s'empêcher de dormir pendant au moins quatre heures. Ce sommeil est naturel, et il est possible de l'éviter. Mais la cible sera si fatiguée qu'elle subira un malus de 2 à toutes ses actions tant qu'elle n'aura pas dormi quatre heures au moins.

----- Sortilège de phrase -----

• **L'ENCHANTARBRE DU CARREFOUR DES BELLES**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum jours

Portée: 0

Aire d'effet: L'arbre

Loom: 14

Effet: Ce sortilège fait apparaître une grosse graine dans la main du MA. Il doit ensuite la planter immédiatement dans un sol meuble. En quelques minutes, un arbre d'une hauteur de 20 mètres poussera à cet endroit. L'arbre ressemble à un marronnier, si ce n'est que son écorce est argentée et ses feuilles dorées. Au-delà de son côté esthétique évident, l'arbre permet à toute personne s'y adossant pendant une heure de devenir extrêmement fertile. Les phylums prochains rapports sexuels de cette

personne conduiront automatiquement à une grossesse. Dans le cas d'une femme, l'arbre provoque l'apparition d'un fœtus par rapport sexuel. Ainsi, si une femme s'adosse à l'arbre planté par un MA possédant un score en phylum de 3, si elle fait trois fois l'amour ce jour là, elle portera des triplés. Une femme déjà enceinte de plus d'une semaine ne peut plus bénéficier du pouvoir de l'arbre. Et de manière générale, une personne ne peut bénéficier du pouvoir d'un tel arbre qu'une fois par an.

----- NORMALE -----

• **LES FLEURS DU JARDIN DES PLAISIRS**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum heures

Portée: 0

Aire d'effet: La personne recevant les fleurs

Loom: 15

Effet: Ce sortilège fait pousser quelques fleurs magnifiques aux pieds du MA (qui doit se trouver sur un sol meuble en extérieur). Ces fleurs peuvent ensuite être coupées et formeront de manière naturelle un bouquet magnifique et chatoyant. Pendant la durée du sortilège, toute personne recevant les fleurs de la part du MA seront directement bien intentionnées à son égard. Un inconnu sera bienveillant, un ennemi adoucira sa haine, etc. L'effet se termine à la fin du sortilège. Ceci peut grandement aider dans une tentative de séduction, mais pourrait également rendre possible des négociations avec un ennemi.

• **LE POLLEN DES FARFADETS**

DÉSARMÉS

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: La personne ciblée

Loom: 16

Effet: Le Maître Etrange ouvre la main qui se recouvre immédiatement de pollen doré. En soufflant sur sa main en direction de sa cible (située à portée et possédant une étincelle de Loom Vert), il lui fait respirer de ce pollen. La cible est alors prise d'un sentiment de joie incroyable. Elle n'a plus la moindre intention belliqueuse et ne pense qu'à danser et chanter. Le sortilège ne dure que quelques secondes mais il peut permettre de fuir.

• **L'ORCHIDÉE DU SOMMEIL**

PAISIBLE

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum mois

Portée: 0

Aire d'effet: Un bâtiment

Loom: 19

Effet: Ce sortilège fait apparaître une graine dans la paume du MA. Cette dernière doit être plantée en pot dans la PA qui suit sous peine de disparaître. Une fois plantée, la graine germe immédiatement et donne naissance à une magnifique fleur d'un mauve reposant et lumineux. Le bâtiment dans lequel est disposée la fleur est alors protégé des cauchemars. Ses habitants dormiront toujours d'un sommeil rempli de rêves de paix venus tout droit des Douces Contrées d'Aryidor. Pour qu'un effet loomique puisse traverser la protection et troubler les rêves des personnages protégées, il doit être d'une difficulté au moins égale à Difficile et coûter au moins 20 points de Loom. Nous parlons ici d'effets loomiques provoquant des cauchemars, mais aussi des communications par le rêve et autres effets devant pénétrer les rêves des personnes protégées.

----- *Sortilège de phrase* -----

• **LE JARDIN DES PLAISIRS**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum heures

Portée: 0

Aire d'effet: Rayons de AE+Phylum x 10 m

Loom: 22

Effet: Ce sortilège invoque dans le monde réel une partie du Jardin des plaisirs des Douces Contrées d'Aryidor. Ce jardin est luxuriant, couvert d'un tapis de gazon très doux et remplis de fleurs magnifiques. Les personnes présentes dans le Jardin bénéficient de plusieurs effets :

- D'abord, personne dans le jardin n'a de pensées belliqueuses. Une joie sereine emplit les esprits, ce qui empêche toute envie de combat.
- Elles sont protégées comme par le sortilège « L'orchidée du sommeil paisible ».
- Celles qui y dorment huit heures regagnent automatiquement deux points de vie, en plus des autres récupérations. Pour que cet effet fonctionne, il faut que le sortilège dure assez longtemps.
- Aucun effet loomique autre que Vert ne peut être utilisé dans le Jardin

Par contre, il y a un effet un peu dérangeant à ce sortilège : les créatures de Loom Vert présentes dans les AE+Phylum kilomètres sont irrémédiablement attirées vers le Jardin. Elles y pénétreront, mais n'interagiront pas avec les personnes présentes. Lorsque le jardin disparaît, les créatures s'enfuient à moins d'être attaquées, auquel cas elles se défendent.

----- **DIFFICILE** -----

• **LE RUISSEAU DE CLAIRVOYANCE**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: 0

Aire d'effet: Illimitée

Loom: 25

Effet: À la fin de l'incantation, le Maître Etrange est transporté dans Nocte. Son corps s'effondre, comme dans un coma profond, et un nouveau corps onirique se forme dans les Douces Contrées d'Aryidor, complètement nu et immergé dans un ruisseau aux eaux vertes et à la température très douce. Une fois baigné dans le ruisseau, le Maître Etrange peut demander à voir un endroit de Cosme situé à moins de AE+Phylum kilomètres d'un cours d'eau, d'un lac ou d'une mer. La vision montre alors l'endroit tel qu'il est à cet instant. La vision n'inclut aucun autre sens, il est donc impossible d'entendre les conversations. Néanmoins, la vision est très précise et le MA peut « zoomer » à souhait dans la vision et peut la déplacer à la vitesse de AE+Phylum kilomètres à l'heure tant qu'il ne s'éloigne pas trop de l'eau. Lorsque le sortilège s'interrompt, le Maître Etrange réintègre son corps, et il est trempé de la tête aux pieds.

• **LA RIVIÈRE LUISANTE**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une personne

Loom: 27

Effet: Pendant l'incantation, la personne ciblée tombe dans le coma, et un nouveau corps onirique se forme dans les Douces Contrées d'Aryidor, nu, et immergé dans les eaux vertes d'une rivière dont l'eau est douce et qui dégage une lueur verte. A la fin de l'incantation, la cible revient dans le monde réel et est recouverte d'une poussière verte très fine et lumineuse. A partir de cet instant et jusqu'à la fin du sortilège, ses étincelles de Loom, excepté la verte, sont comme invisibles. Ceci a pour

effet d'immuniser totalement la cible aux effets loomiques autres que verts. D'un autre côté, la cible est très visible puisqu'elle luit d'une lueur verdâtre.

- **LA FONTAINE AÉRIENNE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une personne

Loom: 28

Effet: Pendant l'incantation, la cible tombe dans le coma, et un corps onirique se forme dans les Douces Contrées d'Aryidor, plus précisément prêt d'une fontaine magnifique semblant flotter dans les airs. La cible plonge la tête dans les eaux de cette fontaine et se réveille à la fin de l'incantation. A partir de cet instant et jusqu'à la fin du sortilège, la cible peut respirer sous l'eau comme un poisson. Attention, la cible a toujours besoin d'oxygène, mais elle peut le trouver dans l'eau. Impossible de survivre dans le vide ou dans un endroit rempli de gaz toxique.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LE GRAND FLEUVE**

Type: Rituel

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

Durée: Spéciale

Portée: AE+Phylum x 100 kilomètres

Aire d'effet: AE+Phylum personnes

Loom: 31

Effet: À la fin de l'incantation, les cibles tombent dans le coma, et un nouveau corps onirique se forme dans les Douces Contrées d'Aryidor, sur un radeau naviguant sur un gigantesque fleuve aux eaux vertes. Le Maître Etrange peut alors indiquer un lieu de Cosme situé en bordure d'un cours d'eau (ruisseau, rivière ou fleuve). Les cibles voyagent alors pendant une heure pour chaque tranche de 100 kilomètres qui les sépare de leur destination avant de se réveiller à l'endroit indiqué. Notez que si les corps des cibles dans le coma sont touchés pendant le voyage, le sortilège prend

fin immédiatement sans avoir fonctionné et chaque cible perd immédiatement 1d6 points de vie.

----- **TRES DIFFICILE** -----

- **LES POISSONS ARGENTÉS**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: Instantanée

Portée: 0

Aire d'effet: AE+Phylum x 100 poissons

Loom: 34

Effet: Pendant l'incantation, le Maître Etrange tombe dans le coma et un corps onirique se forme sur les berges d'un lac. Au terme de l'incantation, le MA se réveille et est accompagné d'une pêche miraculeuse de AE+Phylum x 100 poissons. Il est d'ailleurs plus pratique de prévoir un grand récipient pour les déverser, sinon ils forment un énorme tas au sol. Chaque poisson permet de nourrir une personne comme si elle s'était nourrie convenablement depuis 24 heures. En gros, ce sortilège est une arme efficace contre la famine.

- **L'ANGUILLE INTOUCHABLE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: 0

Aire d'effet: Le Maître Etrange

Loom: 35

Effet: Au terme de l'incantation, une anguille verte s'enroule autour de la taille du Maître Etrange. Ce dernier se met alors à sécréter une matière visqueuse et glissante sur tout son corps. Pendant toute la durée du sort, le MA est extrêmement bien protégé contre les coups. Sa compétence Esquive augmente de AE+Phylum, et il possède une protection de Phylum points. En outre, il peut esquiver autant d'attaques que nécessaire durant une passe d'armes sans pénalité. S'il doit faire face à des dommages de masse (un éboulement, un sortilège offensif, etc.) il bénéficie d'un bonus de phylum pour les éviter. Enfin, il bénéficie

d'un bonus de phylum pour résister aux effets loomiques qui le ciblent.

- **LES PERLES ONIRIQUES**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) x 2 heures

Durée: AE+Phylum mois

Portée: 0

Aire d'effet: Phylum perles

Loom: 37

Effet: Pendant l'incantation, le MA est dans le coma, et son corps onirique n'a de cesse de plonger dans un lac aux eaux bleutées situés dans les Douces Contrées d'Aryidor afin d'en ramener des perles bleues d'une rare beauté. Au terme de l'incantation, il ramène phylum perles dans le monde réel. Il peut ensuite les distribuer aux personnes de son choix et en garder une pour lui. Une fois les perles données, il est impossible d'en changer les propriétaires. Pendant la durée du sortilège, les personnages endormis en même temps se retrouvent dans un rêve commun qui les conduit au bord du lac des Contrées d'Aryidor. Là, leurs corps oniriques peuvent discuter et communiquer librement. Au réveil, les possesseurs des perles se souviennent clairement des conversations. Il s'agit donc d'un excellent moyen de communiquer malgré la distance. Pour qu'un effet loomique trouble les rêves d'un possesseur de perle, il doit être d'une difficulté au moins égale à Extrême et coûter au moins 38 ponts de Loom.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LA GARDIENNE DU LAC BLEUTÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum x 10 minutes

Portée: 0

Aire d'effet: La gardienne

Loom: 40

Effet: À la fin de l'incantation, une gigantesque créature est extirpée du lac bleuté et se matérialise sur Cosme. La créature est un gigantesque serpent long de 250 mètres et d'un diamètre de 8 mètres. Le Maître Etrange

indique quel parcours doit suivre le serpent, permettant ainsi de créer une muraille assez impressionnante. En s'arrangeant pour que les deux extrémités du corps se touchent, un endroit peut être protégé des attaques venant de toutes les directions. Tout le corps de la gardienne doivent toucher le sol, impossible de se disposer dans les airs ou de se faire superposer deux parties. Une fois disposée, la gardienne reste en place jusqu'à la fin du sortilège. Toute créature touchant la gardienne tombe immédiatement endormie (d'un sommeil tout naturel cependant). La gardienne est une excellente défense, mais il est bien sûr possible de passer par-dessus ou de creuser un tunnel sous son corps.

----- **EXTREME** -----

- **LES ABEILLES GÉANTES DU ROI D'ARYIDOR**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 3 PA

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: AE+Phylum abeilles

Loom: 42

Effet: A la fin de l'incantation, AE+Phylum abeilles géantes (60 centimètres de long) luisant d'une lumière verte apparaissent autour du MA. Ces créatures sont aux ordres du MA qui pourra leur demander d'attaquer n'importe quelle créature ou personne. Elles attaquent avec leur dard qui n'inflige qu'un seul point de dommages, mais qui injecte un poison provoquant le sommeil si un jet de Résistant x 2 Extrême est manqué. Les abeilles attaquent avec une base de 12 et esquivent avec une base de 16. Elles peuvent coordonner leurs attaques sur une même créature si nécessaire. Elles agissent à la même initiative que le MA. Elles sont uniquement sensibles au Loom Vert, et ne peuvent pas non plus s'en prendre à des créatures loomiques des autres couleurs, qui n'existent simplement pas pour elles.

- **LES SPLENDIDES PAPILLONS DU ROI**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: 0

Aire d'effet: Rayons de AE+Phylum x 50 m

Loom: 45

Effet: A la fin de l'incantation, de milliers de papillons aux ailes blanches bordées de vert pâles apparaissent autour du MA. En quelques secondes, ils s'éparpillent dans une zone égale à la zone d'effet et sur une hauteur de AE+Phylum x 10 mètres, formant ainsi un véritable nuage de papillons. Toutes les personnes et créatures dans la nuée ne peuvent combattre ni utiliser l'Art Etrange. Le bruit conjugué des centaines de milliers d'ailes rend très difficile la conversation. Chacun se protège le visage et n'a qu'une idée en tête, quitter la nuée. Utiliser une arme pour frapper dans le tas est très dangereux. A la moindre attaque, plusieurs centaines de papillons se posent sur l'agresseur l'empêchant totalement de bouger.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LA MONTURE AÉRIENNE ET DIAPHANE**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) x 5 minutes

Durée: AE+Phylum heures

Portée: 0

Aire d'effet: Une monture

Loom: 48

Effet: Au terme de l'incantation, une énorme libellule apparaît devant le Maître Etrange. Cette créature est environs aussi longue qu'un cheval et peut porter sur son dos une personne de corpulence moyenne et un équipement raisonnable. Il est possible de monter à deux sur la libellule, à condition que le poids total ne dépasse pas AE+Phylum x 15 kilos. La libellule vole à une altitude maximale de 300 mètres à une vitesse de 120 kilomètres à l'heure. Elle peut voler sans s'interrompre pendant toute la durée du sortilège. Au cas où on essaierait de l'attaquer, elle esquive avec

une base de 16 et lui tirer dessus nécessite de vaincre une difficulté Extrême à l'arrêt Absurde lorsqu'elle se déplace. Elle possède AE+Phylum x 3 points de vie.

----- **PURE FOLIE** -----

- **LE DÉFENSEUR DE PIERRE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: Instantanée

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: AE+Phylum kilomètres

Loom: 53

Effet: Au terme de l'invocation, un géant de pierre brute d'une hauteur de 10 mètres apparaît devant le Maître Etrange. A cet instant, il pousse un cri assourdissant qui peut être entendu dans toute l'aire d'effet. Toute personne ou créature entendant le cri doit réussir un test de Résistantx2 ou sombrer dans l'inconscience pendant AE+Phylum heures. La difficulté du jet de Résistant dépend de la distance qui sépare la créature du géant. La difficulté est de Pure folie dans le premier kilomètre et baisse d'une difficulté à chaque kilomètre supplémentaire. Le Maître Etrange est immunisé aux effets du sortilège, ainsi que AE+Phylum x 3 créatures ou personnes en contact avec lui lors de l'apparition du géant. Une fois son cri poussé, le géant disparaît.

- **LES CRISTAUX DU ROI DU FROID**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylums jours

Portée: 0

Aire d'effet: AE+Phylum x 10 cristaux

Loom: 57

Effet: Pendant l'incantation, el Maître Etrange tombe dans le coma, et son corps onirique se trouve au sommet d'une montagne des Contrées d'Aryidor. Au terme de l'incantation, il ramène AE+Phylum x 10 cristaux de neige sur Cosme. Il doit ensuite les distribuer et en garder un pour lui. Une fois un cristal donné, il ne peut plus changer de

propriétaire. Jusqu'au terme du sortilège, toute créature ou personne ne possession d'un cristal bénéficie des effets suivants :

- Elle peut survivre à des températures allant jusque AE+Phylum x 5 degrés sous zéro sans contrainte.
- Elle peut marcher sur la glace ou la neige sans glisser.
- Elle bénéficie d'un bonus de Phylum aux compétences Grimper, Survie (uniquement en environnement froid) et Orientation (idem) et Pister (idem).
- Elle est immunisée aux dommages dus aux froids, même loomiques.
- Sa vue n'est en rien troublée par des chutes de neige, du vent ou du blizzard.
- Elle ne laisse aucune trace dans la neige ou la glace lorsqu'elle marche sur ces surfaces.

----- *Sortilège de phrase* -----

• LA MURAILLE MONTAGNE

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum x 3 jours

Portée: 0

Aire d'effet: Rayons de AE+Phylum x 50m

Loom: 61

Effet: Pendant l'incantation, le Maître Etrange est dans le coma et son corps onirique se retrouve dans une copie onirique de l'endroit où il se trouve (aussi grand que l'aire d'effet du sort). Il doit alors marquer le parcours de la future muraille en disposant des cailloux. A la fin de l'incantation, le MA se réveille et une muraille de pierres pousse rapidement sur le parcours désigné. La longueur de la muraille n'est pas limitée, mais la zone couverte ne peut dépasser l'aire d'effet. La muraille est de pierre brute, large de AE+Phylum mètres et hautes de AE+Phylum x 3 mètres. Il est possible de la détruire, mais cela prendrait des semaines de travail, même avec des explosifs Venn'dys. La muraille a également poussé de Phylum mètres sous le sol, rendant difficile la construction d'un tunnel. Notez que si le MA n'y a pas

pensé pendant l'incantation, la muraille ne possède pas de porte.

--- *Sortilège FINAL - ABSURDE* ---

• L'ÉMISSAIRE DE LA PAIX

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) heures

Durée: Définitive

Portée: Personnelle

Aire d'effet: Le Maître Etrange

Loom: 67

Effet: Le Maître Etrange, après avoir parcouru de long en large les Douces Contrées d'Aryidor, comprend enfin la valeur de la paix et de la non-agression. Lorsqu'il lance le sortilège final du phylum, il est transporté dans les Contrées et y rencontre le roi. Ce personnage ressemble comme deux gouttes d'eau au Maître Etrange, si ce n'est qu'il est d'un grand âge et imprégné d'une immense sagesse et d'une douceur infinie. Le roi expliquera alors au Maître Etrange les valeurs de paix prônées dans les Contrées, et surtout celle de ne jamais tuer, pas même les agresseurs. Lorsque le MA revient sur Cosme, il est définitivement changé. Il est maintenant l'émissaire des Contrées sur Cosme afin de prôner les valeurs de paix. Concrètement, le MA possède une aura que perçoivent toutes les personnes qui le regardes. Ces personnes sont alors apaisées, et n'ont plus aucune envie de violence. Cette aura permettra au Maître Etrange de faire aboutir des négociations de paix, ou d'empêcher des conflits. L'effet de l'aura disparaît lorsque le MA quitte les lieux. Il devra donc s'assurer du résultat des négociations et du respect des engagements pris avant de partir. Cependant, si le MA a un comportement violent, qu'il utilise la force, les effets du sortilège se dissipent. Il pourra relancer le sortilège final une seconde fois, car le roi tolère les erreurs. Si les effets du sortilège sont une nouvelle fois dissipés, l'accès à tous les sortilèges du phylum lui sera interdit. Le MA sera devenu persona non grata dans les Contrées.