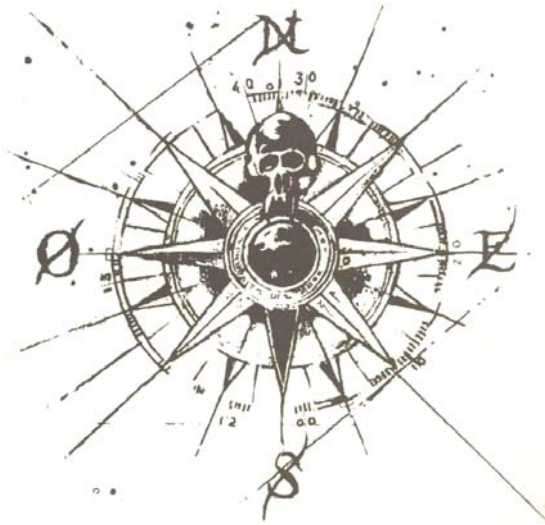


Phylum du Golem Sacré

Ce phylum a été récemment terminé par un Maître Etrange Lore qui errait dans les Maisons de Lonedal. Il s'est depuis forgé un petit duché et s'est placé sur le trône.

Personne n'ose le défier, puisqu'il est flanqué à tout moment par son golem.

Techniquement, chaque sortilège de type rituel nécessite un jet de Forge de même difficulté que le sortilège. Le temps de forger l'objet est compris dans la vitesse du sortilège. A la fin des sortilèges, les métaux sacrés sont dissipés.



Sortilège final (Absurde) - Le Golem Sacré				
<i>Armes</i> Le bouclier du protecteur		<i>Armes</i> L'épée du sanguinaire		<i>Sortilège de phrase</i> Les armes du Golem Sacré
<i>Extrême</i>		<i>Extrême</i>		<i>Extrême</i>
<i>Tête</i> Les bécicles du visionnaire <i>Très difficile</i>	<i>Tête</i> Le heaume de l'érudit <i>Très difficile</i>		<i>Tête</i> Le masque du séducteur <i>Très difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> La tête du Golem Sacré <i>Très difficile</i>
<i>Corps</i> Le sang noir du mort héroïque <i>Difficile</i>	<i>Corps</i> Le cœur du chef valeureux <i>Difficile</i>	←	<i>Corps</i> L'armure de l'invincible <i>Difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Le corps du Golem Sacré <i>Difficile</i>
<i>Jambes</i> Les chausses du messager <i>Normale</i>	<i>Jambes</i> Les jambières de l'équilibriste <i>Normale</i>	<i>Jambes</i> Les cuissardes de l'endurant <i>Normale</i>	↑	<i>Sortilège de phrase</i> Les jambes du Golem Sacré <i>Normale</i>
<i>Bras</i> Les brassards du désarmé <i>Facile</i>	<i>Bras</i> Les gantelets du vif <i>Facile</i>	<i>Bras</i> Les gants du rassurant <i>Facile</i>	<i>Bras</i> La main du cartographe <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Les bras du Golem Sacré <i>Facile</i>
<i>Composantes: Métal sacré indispensable, geste</i>				

----- FACILE -----

• **LES BRASSARDS DU DÉARMÉ**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: Deux brassards

Loom: 5

Composantes: 2 éclats de 10g de Silien

Effet: Ce sortilège permet d'enchanter deux brassards d'armure grâce aux éclats de Silien. Pendant la durée du sort, les brassards deviennent d'un blanc éclatant et froids comme la glace. Ils sont indestructibles et permettent à leur porteur de réaliser des parades avec un score de base de AE+Phylum (+2d6). Les brassards protègent également un personnage qui ne porterait pas d'armure contre 1d6 points de dommages. Sur un personnage portant déjà une armure, la protection est simplement de +1. Les deux brassards doivent être utilisés pour parer. Leur porteur ne peut donc utiliser aucune arme (à moins de posséder plus de deux bras...).

• **LES GANTELETS DU VIF**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: 2 gantelets

Loom: 6

Composantes: 2 éclats de 10g de Rallgar

Effet: ce sortilège permet d'enchanter deux gantelets d'armure grâce aux éclats de Rallgar. Pendant la durée du sort, les gantelets deviennent d'un rouge lumineux et dégagent une légère chaleur. Ils sont indestructibles et permettent à leur porteur de bénéficier d'un bonus de Phylum à ses jets d'initiative. Les gantelets n'offrent aucune protection supplémentaire.

• **LES GANTS DU RASSURANT**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) actions

Durée: AE+Phylum PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: Deux gants de cuir

Loom: 6

Composantes: 20g de Yeilix

Effet: Ce sortilège permet d'enchanter deux gants de cuir en les saupoudrant de 20 grammes de Yeilix. Pendant le sortilège, les gants prennent une teinte dorée. Le porteur des gants peut calmer un animal juste en le caressant. Quelle que soit la taille de la bête et son agressivité, tant que le porteur des gants la caresse, elle perd toute humeur belliqueuse (Evidemment, jusqu'au terme du sortilège). Pratique pour laisser à ses compagnons le temps de fuir, ce sortilège est pourtant très dangereux, puisqu'une fois le sortilège arrivé à son terme, le porteur des gants se trouve aux côtés de l'animal. Notez que ceci ne s'applique qu'aux animaux naturels et pas aux créatures loomiques. Les êtres humains ne sont pas des animaux...

• **LA MAIN DU CARTOGRAPHE**

Type: Rapide

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

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une main humaine

Loom: 8

Composantes: 20g d'Ertilm

Effet: Ce sortilège permet d'enchanter la main d'une personne en la saupoudrant de 20 grammes d'Ertilm. Pendant la durée du sortilège, la main irradie des reflets bleutés. Le propriétaire de la main peut, pendant la durée du sortilège, dessiner des cartes et des plans d'une qualité et d'une précision extrême. Il doit évidemment se dépêcher, car il n'a que quelques secondes. Il lui faut donc se concentrer sur l'essentiel, et terminer son plan de manière naturelle par la suite. On estime qu'en général il peut tracer les grandes lignes de son plan avant la fin du sortilège. Par exemple, s'il devait tracer une carte de la contrée de Gillian, il aurait le temps de

dessiner parfaitement le contour des côtes et de placer exactement les villes sur le plan. Le reste devrait être fait de manière non magique.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LES BRAS DU GOLEM SACRÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: Définitif

Portée: Toucher

Aire d'effet: Deux bras de métal sacré

Loom: 9

Composantes: 4 kilos de Silien, d'Ertilm, de Rallgar et de Yeilix

Effet: La méditation qui conduit à la compréhension de ce sortilège permet d'imaginer la construction de deux bras composés d'un assemblage de quatre métaux sacrés. Ces bras pèsent chacun 8 kilos et sont tout à fait inutiles, si ce n'est leur côté esthétique. Les bras ne pourront être utilisés qu'une fois le phylum terminé.

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

- **LES CHAUSSES DU MESSAGER**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: Deux chausses de cuir

Loom: 11

Composantes: 100g de Rallgar

Effet: Ce sortilège permet d'enchanter deux chausses de cuir en y ajoutant des petites ailes stylisées en Rallgar. Le porteur des chausses peut courir à une vitesse 50 kilomètres à l'heure, sauter 10 mètres en longueur et 5 mètres en hauteur. Ces prouesses sont fatigantes, et chaque demi-heure d'effort, le personnage doit tenter un jet de Résistant Difficile ou être obligé de reprendre son souffle pendant un quart d'heure.

- **LES JAMBIÈRES DE L'ÉQUILIBRISTE**

Type: Rapide

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

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: Toucher

Aire d'effet: Deux jambières

Loom: 13

Composantes: 100g de Yeilix

Effet: Ce sortilège permet d'enchanter deux jambières d'armure, qui deviennent brillantes et très légères. Le porteur de ces jambières peut maintenant se déplacer sur des surfaces très étroites ou très glissantes. Techniquement, tous ses jets d'équilibre sont faits avec un bonus de Phylum.

- **LES CUISSARDES DE L'ENDURANT**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum jours

Portée: Toucher

Aire d'effet: Deux cuissardes de cuir

Loom: 15

Composantes: 100g de Silien

Effet: Ce sortilège permet d'enchanter deux cuissardes de cuir en les recouvrant d'une pellicule de Silien. Les cuissardes deviennent alors blanches et froides. Le porteur de ces cuissardes n'est plus sujet à la fatigue physique pendant la durée du sort. Il doit toujours dormir au moins 6 heures par nuit pour être en forme, mais peut courir et effectuer des efforts pendant le reste du temps sans être fatigué. On a vu ainsi des combattants livrer bataille pendant des heures sans faiblir.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LES JAMBES DU GOLEM SACRÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: Définitif

Portée: Toucher

Aire d'effet: Deux jambes de métal sacré

Loom: 18

Composantes: 10 kilos de Rallgar, 10 kilos d'Ertilm et 20 kilos de Silien

Effet: La méditation qui conduit à la compréhension de ce sortilège permet

d'imaginer la construction de deux jambes composées d'un assemblage de trois métaux sacrés. Ces jambes pèsent chacune 20 kilos et sont tout à fait inutiles, si ce n'est leur côté esthétique. Les jambes ne pourront être utilisées qu'une fois le phylum terminé.

----- DIFFICILE -----

- **LE SANG NOIR DU MORT HÉROÏQUE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un cadavre humain

Loom: 22

Composantes: 150g d'Armor

Effet: Ce sortilège a surpris de nombreux ashragors qui croyaient être les seuls à relever les cadavres. Ce sortilège permet d'insuffler de l'Armor dans le sang d'un cadavre frais (moins de Phylum heures depuis la mort). Le cadavre se relève alors sous le contrôle du Maître Etrange, et combat pour lui pendant la durée du sortilège. Les caractéristiques mentales du mort sont réduites à 1 et les caractéristiques physiques sont diminuées d'un point. Les Arts sont recalculés en conséquence. Les compétences gardent leur niveau d'antan. Le cadavre possède AE+Phylum points de vie. A la fin du sortilège, l'étincelle de Loom rouge du cadavre explose, détruisant les autres étincelles par la même occasion. Le cadavre est déchiqueté et des morceaux sont projetés aux alentours.

- **LE COEUR DU CHEF VALEUREUX**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un médaillon de Yeilix

Loom: 25

Composantes: 250g de Yeilix

Effet: Ce sortilège permet d'enchanter un médaillon forgé en forme de coeur en Yeilix pur. Le porteur de ce médaillon, pendant la

durée du sort, sera considéré par ceux qui le regardent comme une personne de valeur dont les avis à propos d'une bataille peuvent être suivis avec confiance. Techniquement, la compétence Commandement est augmentée de Phylum. Les soldats sous les ordres du porteur du médaillon suivront les ordres sans broncher, même si ceux-ci auraient l'air suicidaires aux oreilles de soldats normaux. Attention, ceci ne marche que si les hommes sont déjà sous les ordres du porteur de médaillon au moment ou celui est passé autour du cou.

- **L'ARMURE DE L'INVINCIBLE**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum x 3 heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une armure

Loom: 30

Composantes: 10 kilos de Silien

Effet: Ce sortilège permet de forger une armure en Silien pur. Cette dernière sera blanche, et si froide que des gouttelettes de condensation couvriront sa surface. L'armure protège de 2d6+Phylum.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LE CORPS DU GOLEM SACRÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) jours

Durée: Définitif

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un corps de métal sacré

Loom: 35

Composantes: 40 kilos de Silien, 10 kilos de Yeilix et 10 kilos d'Armor

Effet: La méditation qui conduit à la compréhension de ce sortilège permet d'imaginer la construction d'un tronc composé d'un assemblage de trois métaux sacrés. Ce tronc pèse 60 kilos et est tout à fait inutiles, si ce n'est leur côté esthétique. Le tronc ne pourra être utilisé qu'une fois le phylum terminé. Le tronc est composé d'une carapace blanche de Silien, veinée du noir de l'Armor. En son centre est incrusté un coeur de Yielix, doré.

— — — — TRES DIFFICILE — — — —

- **LES BÉSICLES DU VISIONNAIRE**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une paire de bésicles

Loom: 40

Composantes: 200 grammes d'Ertilm

Effet: Ce sortilège permet de forger une paire de bésicles d'Ertilm pur. Le porteur des bésicles bénéficie de plusieurs pouvoirs. D'abord, il a conscience des quatre points cardinaux de manière permanente et précise. Ensuite, s'il nomme une destination, il aura une connaissance instinctive du chemin le plus rapide pour s'y rendre et pourra le suivre sans dévier. De plus, s'il touche une blessure (une plaie, un membre brisé, etc.), il aura une connaissance immédiate du meilleur endroit à proximité (Phylum kilomètres) où la nature pourrait lui fournir le matériel permettant d'aider à la guérison de cette plaie. Ceci comprend le bois pour une atèle, les plantes médicinales pour la cicatrisation, et même les sources de Loom rouge permettant d'accélérer la guérison. Enfin, pendant qu'il porte les bésicles, le porteur voit son score d'Observateur augmenter de 1.

- **LE HEAUME DE L'ÉRUDIT**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un heaume

Loom: 42

Composantes: 2kg de Rallgar

Effet: Ce sortilège permet de forger un heaume de Rallgar pur. Celui qui porte le heaume voit son score de Savant augmenter de 1 pendant la durée du sort. En outre, ses réflexions sont grandement accélérées et éclaircies. Il peut se concentrer sur une tâche intellectuelle pendant des heures sans faillir. Porter le heaume permet de diminuer de moitié la durée d'une telle tâche. Le porteur du heaume peut aussi réfléchir à un sujet et

trouver, grâce aux indices qu'il possède, des conclusions hors de portée d'un esprit normal. Le Maître de Jeu peut donc aider un peu un joueur qui mettrait le casque à s'y retrouver dans le noeud d'intrigues d'un scénario...

- **LE MASQUE DU SÉDUCTEUR**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un masque

Loom: 45

Composantes: 200g de Yeilix

Effet: Ce sortilège permet de forger un masque de Yeilix pur, brillant et magnifique. Le porteur de ce masque voit son score de Charmeur augmenter de 2. En outre, toute personne le regardant sera "sous son charme", quel que soit son sexe. Le porteur semblera toujours une personne de belle allure, belle et attirante.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LA TÊTE DU GOLEM SACRÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) heures

Durée: Définitif

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une tête de métal sacré

Loom: 50

Composantes: 10 kilos de Yeilix, 5 kilos d'Ertilm et 5 kilos de Rallgar

Effet: La méditation qui conduit à la compréhension de ce sortilège permet d'imaginer la construction d'une tête composée d'un assemblage de trois métaux sacrés. Cette tête pèse 20 kilos et est tout à fait inutile, si ce n'est leur côté esthétique. La tête ne pourra être utilisée qu'une fois le phylum terminé. Elle est composée d'un visage en Yeilix, doré, les yeux sont en Ertilm, bleutés, et la tête est surmontée d'une couronne de Rallgar, rouge vermeille.

----- EXTREME -----

• **LE BOUCLIER DU PROTECTEUR**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) jours

Durée: AE+Phylum jours

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un bouclier

Loom: 55

Composantes: 4 kilos de Silien

Effet: Ce sortilège permet de forger un bouclier en Silien pur. Il est blanc, et si froid que des gouttelettes de condensations se déposent à sa surface. Le bouclier offre un bonus de Phylum+2 aux tests de parade de son utilisateur. Il est en outre indestructible, et augmente de 2 la protection de l'armure de son porteur.

• **L'ÉPÉE DU SANGUINAIRE**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) jours

Durée: AE+Phylum jours

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une épée

Loom: 60

Composantes: 3 kilos d'Armor

Effet: Ce sortilège permet de forger une épée longue en Armor pur. Elle est noire comme la nuit, et aucun reflet ne vient troubler sa surface. Utilisée en combat, elle émet un sifflement strident propre à glacer le sang. En combat, elle inflige 2d6+3 points de dommages, tranche un membre en cas de réussite spéciale, et provoque une mort instantanée en cas de réussite critique (elle absorbe tout le sang de sa victime).

----- *Sortilège de phrase* -----

• **LES ARMES DU GOLEM SACRÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) jours

Durée: Définitif

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une épée et un bouclier en métal sacré

Loom: 65

Composantes: 10 kilos d'Armor et 12 kilos de Silien

Auteur : Etienne Goos

Des Jeux & Des Histoires

<http://membres.lycos.fr/djdh>

Effet: La méditation qui conduit à la compréhension de ce sortilège permet d'imaginer la construction d'une épée en Armor et d'un bouclier en Silien de tailles démesurées. L'épée pèse 10 kilos et le bouclier 12. Ils sont totalement inutilisables, et n'ont aucun intérêt, si ce n'est leur côté esthétique. Les objets ne pourront être utilisés qu'une fois le phylum terminé.

--- *Sortilège FINAL - ABSURDE* ---

• **LE GOLEM SACRÉ**

Type: Rituel

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) x 5 jours

Durée: Définitif

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un golem de métal sacré

Loom: 85

Composantes: les objets créés par les sortilèges de phrase du phylum, un éclat de 10 grammes de chaque métal sacré

Effet: Ce sortilège final permet d'assembler les différentes parties du golem créées par les sortilèges de phrase du phylum. Le Maître Etrange incruste dans le front du golem les cinq éclats de métal sacré et met la "créature" en mouvement. Le golem prend vie, et devient un serviteur fidèle du Maître Etrange. Il obéira au mieux de ses possibilités au Maître Etrange, sans jamais le trahir. Il comprend des ordres complexes, mais ne peut identifier des objets et des personnes qu'il ne connaît pas. N'étant pas doué de parole, la communication ne se fait que dans un sens. "Va tuer Jaron Biss" est un ordre impossible à réaliser, mais montrer du doigt Jaron Biss et dire au golem de ne revenir qu'une fois qu'il aura tué cette personne est tout à fait plausible. Il y a fort à parier que le Maître Etrange utilisera le golem comme garde du corps de luxe. A la mort du Maître Etrange, le Golem se disloque sur place. Le métal sacré qui le compose fond et forme des résidus purs. Il n'y a plus qu'à les récolter et les réutiliser.

Le Golem Sacré

Fort 10	Charmeur 8
Agile 6	Rusé 8
Résistant 12	Savant 2
Observateur 6	Talentueux 2

Art Guerrier (Fo, Re, Ch) 10
Art Etrange (Ob, Ru, Ta) 5

Courir 4, Grimper 3, Bagarre 7, Bouclier 8,
Epée sacrée 10, Equilibre 3.

Attaque: 20, Parade: 18

Armure: 3d6+2
Epée sacrée: 4d6+4
Vie: 42

Spécial: Ne peut être blessé que par des armes loomiques ou en métal sacré. Les autres armes ne lui font aucun mal et se brisent en cas d'échec spécial ou critique.