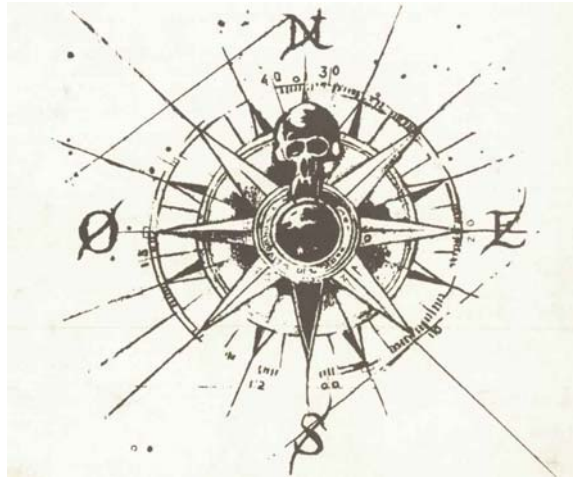


Phylum de manipulation spirituelle de Adadjin Phalek

Ce phylum a été découvert récemment par un aventurier Kheyza dans la région de Gouffre. Depuis, l'aventurier a renégocié son contrat avec la Guilde du Fer de Gouffre et est devenu maître du chapitre du Loom, au grand dam de la Guilde du Fer de Schaal. Le phylum provoque des envies compulsives chez les victimes qui ne résistent pas aux sortilèges. Ces dernières sont omnibulées par les ordres donnés par le Maître Etrange, ce qui conduit souvent à des situations intéressantes.



Sortilège final (Absurde) - Mission				
<i>Nom Sacré</i> Automutilations <i>Pure folie</i>		<i>Nom Sacré</i> Soins compulsifs <i>Pure folie</i>		<i>Sortilège de phrase</i> Inconstance <i>Pure folie</i>
	<i>Nom Secret</i> Haine <i>Extrême</i>	<i>Nom Secret</i> Amour <i>Extrême</i>		<i>Sortilège de phrase</i> Infidélité <i>Extrême</i>
<i>Nom Primaire</i> Mensonge <i>Très difficile</i>	↑	↑	<i>Nom Primaire</i> Vérité <i>Très difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Incohérence <i>Très difficile</i>
↑	<i>Nom de Lien</i> Hypochondrie <i>Difficile</i>	<i>Nom de Lien</i> Invincibilité <i>Difficile</i>	↑	<i>Sortilège de phrase</i> Instabilité <i>Difficile</i>
<i>Nom de Puissance</i> Faiblesse <i>Normale</i>			<i>Nom de Puissance</i> Puissance <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Trouble <i>Normale</i>
<i>Nom Caché</i> Pacifisme <i>Facile</i>		<i>Nom Caché</i> Agression <i>Facile</i>		<i>Sortilège de phrase</i> Hésitation <i>Facile</i>
<i>Composantes: Parole</i>				

----- **FACILE** -----

- **PACIFISME**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) actions

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 6

Effet: La victime de ce sortilège oublie toute intention belliqueuse à l'encontre du Maître Etrange pendant toute la durée de l'effet loomique. Cet effet est brisé si le Maître Etrange agresse d'une manière ou d'une autre la cible (verbalement ou physiquement). La victime du sortilège peut néanmoins continuer à se battre de toute sa hargne avec n'importe qui d'autre.

- **AGRESSION**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) actions

Durée: AE + Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 6

Effet: La victime de ce sortilège devient incroyablement agressive envers le Maître Etrange. Elle pourra l'insulter si la situation est calme, ou vouloir en venir aux mains voire aux armes si la situation est déjà tendue. Pendant toute la durée du sortilège, la cible n'en veut plus qu'au Maître Etrange, laissant en paix d'autres personnes éventuellement présentes.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **HÉSITATION**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 7

Effet: La cible de ce sortilège hésitera entre le calme et l'agression tant qu'elle est victime de l'effet loomique. A chaque passe d'armes, elle sera soit pacifique, soit agressive (une chance

sur deux à chaque PA). En général, cela se traduit par une personne qui fuit le combat, puis revient à la charge, avant de faire demi-tour, etc.

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

- **FAIBLESSE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) actions

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 9

Effet: La victime de ce sortilège se croit faible. Ses scores de caractéristiques et compétences restent inchangés, mais dans son for intérieur, elle se pense incapable de réaliser des prouesses. Cela affecte profondément sa confiance en elle, et elle hésitera grandement à engager le combat ou à prendre des risques. Si elle y est forcée, elle subira un malus de 2 à toutes ses actions, renâclant devant les risques de la situation.

- **PUISSANCE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) actions

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 11

Effet: La victime de ce sortilège se croit incroyablement puissante. Ses scores de caractéristiques et compétences restent inchangés, mais dans son for intérieur, elle se pense capable de réaliser des prouesses, comme vaincre un adversaire très puissant. Exagérément confiante en elle, la cible sautera sur toutes les opportunités de démontrer sa puissance, ce qui la rend très encline à charger seule en tête d'une armée ou à foncer vers le monstre sanguinaire. Lorsqu'elle peut enfin démontrer ses talents, sa confiance est telle qu'elle bénéficie d'un bonus de 2 à ses actions. En contrepartie, elle prendra toujours des

risques inconsidérés, ce qui peut se révéler dangereux malgré le bonus.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **TROUBLE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) actions

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 12

Effet: La cible de ce sort est victime de sentiments contradictoires. Un instant, elle se croit supérieure à tout le monde et capable de prouesses, et l'instant suivant, elle perd toute confiance en elle et veut éviter les risques à tout prix. Ceci se traduit souvent par un discours incohérent et changeant. En pleine action, la victime subit les effets d'un des deux sortilèges de la phrase « Normale » (Faiblesse et Puissance). Tirez au sort à chaque PA. En général, cela se traduit par une charge inconsidérée vers l'adversaire le plus puissant, puis une tentative pathétique de négociation avant une attaque très motivée. Ceci est particulièrement énervant pour les adversaires qui mettront un point d'honneur à éliminer ce petit fanfaron.

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

- **HYPOCHONDRIE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 14

Effet: La victime de ce sortilège se croit gravement malade, à l'article de la mort. Pour elle, la maladie va l'emporter dans les (10-Phylum) heures. Ceci peut avoir des conséquences très variées. Certains se diront que c'est l'instant ou jamais de réaliser un acte héroïque et se jetteront à corps perdu dans une bataille ou une épreuve difficile. D'autres seront résignés et attendront simplement la

mort sans bouger, ne se défendant même pas contre les agressions. Le MJ est seul juge du comportement des victimes de ce sortilège, mais il devrait se baser la personnalité de la cible pour arriver à une solution cohérente.

- **INVINCIBILITÉ**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 17

Effet: La cible de ce sort se croit invincible et indestructible. Pour elle, rien ne peut plus la blesser, aucun effet loomique négatif ne peut l'atteindre. Cela se traduit souvent par un discours arrogant, et par des actions extrêmement risquées. En effet, puisque vos adversaires ne peuvent vous blesser, pourquoi refreiner votre ardeur au combat. On a vu des victimes de ce sortilège enlever leur armure et se battre sans protections. D'autres n'esquivent plus les attaques, et ne réalisent plus de parades. La cible du sortilège est tellement persuadée de son invincibilité qu'elle ne ressent aucune douleur si elle reçoit des blessures. Elle n'y portera simplement aucune attention. Les blessures sont pourtant bien réelles. Si la cible passe sous les seuils Blessé ou Coma, elle n'en ressent pas les effets avant la fin du sortilège. Elle peut donc mourir sans même s'en rendre compte.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **INSTABILITÉ**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 19

Effet: La victime de ce sortilège se croit tout d'abord invincible, comme si elle était victime du sort précédent. Cet effet dure jusqu'à ce qu'elle reçoive une blessure, même minime. A cet instant, elle imagine que cette blessure est

fatale. Elle s'écroule au sol en hurlant de douleur, incapable d'agir, pas même de se défendre. Ce second effet dure 1d6-2 PA (minimum 1). Ensuite, la cible retrouve son état initial et pense toutes ses blessures guéries. Jusqu'à ce qu'elle reçoive une nouvelle blessure, et le manège reprend.

----- TRES DIFFICILE -----

- **MENSONGE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) x 2 PA

Durée: AE+Phylum x 4 PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 21

Effet: La victime de ce sort ne peut plus que mentir. Elle est totalement incapable de dire la vérité, même si celle-ci est évidente. La cible inventera n'importe quel mensonge, en essayant de le rendre cohérent, plutôt que de dire la vérité. Même mise devant l'évidence de son mensonge, elle s'obstinera. La victime croit vraiment en ce qu'elle raconte, elle en est même intimement persuadée.

- **VÉRITÉ**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) x 2 PA

Durée: AE+Phylum x 4 PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 23

Effet: La victime de ce sortilège ne peut que dire la vérité. Elle répondra à toutes les questions en disant ce qu'elle croit être la vérité. Evidemment, si la victime possède de fausses informations qu'elle croit être juste, ce sont ces informations là qu'elle révélera. Il est impossible de vérifier l'exactitude des dires de la cible.

----- Sortilège de phrase -----

- **INCOHÉRENCE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) x 2 PA

Durée: AE+Phylum x 4 PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 26

Effet: La victime de ce sortilège tient un discours totalement incohérent. La première phrase qu'elle dira sera vraie ou fausse (tirez au sort secrètement). Ensuite, chaque phrase aura l'effet inverse. Ainsi, une phrase est vraie, la deuxième est un tissu de mensonges, la troisième est vraie, etc. La victime croit en ce qu'elle raconte, et elle ne se rend absolument pas compte de l'incohérence de son discours, même mise devant l'évidence. Les interlocuteurs de la cible sont souvent embrouillés par ce discours, et très souvent énervés...

----- EXTREME -----

- **HAINES**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 28

Effet: Lorsqu'il lance ce sortilège, le maître étrange doit non seulement choisir sa cible, mais aussi une autre personne qui se trouve dans le champ visuel de celle-ci. Une fois le sortilège lancé, la cible ressentira une haine viscérale et incontrôlable pour la seconde personne désignée par le Maître Etrange. La victime du sortilège n'aura qu'une idée en tête : nuire du mieux qu'elle peut à la personne désignée. En général, le but est purement et simplement de la tuer. La victime du sortilège utilise tous les moyens à sa disposition, elle est même prête à dépenser des quantités astronomiques de Loom pour arriver à ses fins. La victime oublie tous ses autres buts tant qu'elle est sous l'effet du sortilège. Elle n'a

qu'une idée en tête : la mort de la personne désignée.

- **AMOUR**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 30

Effet: Lorsqu'il lance ce sortilège, le Maître Etrange doit non seulement choisir sa cible mais également désigner une seconde personne dans le champ visuel de celle-ci. Ensuite, la cible du sortilège tombe éperdument amoureuse de cette personne, et ce quel que soit son sexe. Si la cible du sort est du même sexe que la personne désignée, cela se traduit par une admiration sans bornes et une dévotion à toute épreuve. Si la cible a des tendances homosexuelles, ou si la personne désignée est du sexe opposé, alors il s'agit d'amour, tout simplement, accompagné du désir charnel qui va souvent avec ce sentiment. Pendant la durée du sortilège, la cible n'a qu'une idée en tête : séduire la personne désignée et lui faire le plus de bien possible, au point d'avoir un comportement harcelant. La victime du sortilège utilise tous les moyens à sa disposition pour parvenir à ses fins.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **INFIDÉLITÉ**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 32

Effet: La cible de ce sortilège adopte un comportement totalement incohérent. A chaque passe d'armes, le Maître Etrange choisit une personne dans le champ de vision de sa victime. Il peut décider de garder la même cible de PA en PA s'il le souhaite. Ensuite, le maître de jeu tire au hasard si le sentiment sera de l'amour ou de la haine.

Pendant cette passe d'armes, la cible du sort aura pour sa victime désignée le comportement tiré au hasard par le MJ. Les effets sont similaires à ceux des sortilèges Haine et Amour. On a déjà vu des victimes déclamer un poème romantique à une personne avant de lui asséner un coup violent, et d'ensuite la demander en mariage...

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

- **AUTOMUTILATIONS**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 35

Effet: La victime de ce sortilège n'a plus qu'une seule idée en tête : se faire du mal. Elle utilisera les moyens à sa disposition pour se blesser elle-même. Elle ne se frappera pas pour se tuer, mais se blessera suffisamment pour s'infliger 1d6-2 points de dommages (minimum 1) à chaque passe d'armes. La victime oublie tout ce qui se passe autour d'elle pour se mutiler, cela devient obsessionnel. Les mutilations peuvent être de différentes sortes : blessures à l'arme, fracassement de la tête contre le sol, torsion des doigts, etc.

- **SOINS COMPULSIFS**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 37

Effet: La victime de ce sortilège n'a plus qu'une seule idée en tête : soigner les blessés autour d'elle. Ces blessés peuvent être des alliés ou des ennemis, peu lui chaux. A chaque PA, elle choisit la personne blessée la plus proche d'elle et lui applique des soins du mieux qu'elle peut. Si elle maîtrise des effets loomiques de soins, elle les utilise sans compter. Attention, la victime ne se soigne pas

elle-même. Si la victime a soigné toutes les personnes dans son champ de vision, le sortilège cesse immédiatement.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **INCONSTANCE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 41

Effet: La victime de ce sortilège adopte un comportement totalement inconstant. A chaque passe d'armes, le maître de jeu tire au sort si l'envie de la victime sera de soigner ou de s'automutuler. Si elle veut soigner, elle choisira la personne la plus proche d'elle, pouvant ainsi soigner un ennemi. Dans le deuxième cas, elle arrête toute action pour se mutiler et s'infliger 1d6-2 points de dommages (minimum 1). Comme d'habitude, la victime utilise tous les moyens à sa disposition pour assouvir son envie.

--- *Sortilège FINAL - ABSURDE* ---

- **MISSION**

Type: Rituel

Vitesse: 10 – (AE+Phylum) minutes

Durée: Définitif

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: 1 personne

Loom: 47

Effet: Lorsqu'il lance ce sortilège, le Maître Etrange indique à sa victime la mission que cette dernière devra effectuer. Ensuite, la cible n'aura plus qu'une idée en tête : accomplir cette mission du mieux qu'elle peut. Elle mettra tous les moyens possibles en jeu afin de réussir sa mission. Une fois la tâche accomplie, le sortilège cesse immédiatement. La mission peut-être de n'importe quel type : apporter un message, assassiner quelqu'un, séduire une personne, ramener douze kilos de fruits des bois, chanter un pamphlet anti Ashragor en plein milieu de Toholl, etc. Le Maître Etrange

n'a aucun moyen de contrôler si la mission a été réalisée avec succès. La victime, une fois la mission accomplie, n'a aucun souvenir de ce qu'elle a fait depuis le lancement du sortilège. Et pendant la mission, elle ne se rend absolument pas compte qu'elle est victime d'un effet loomique.