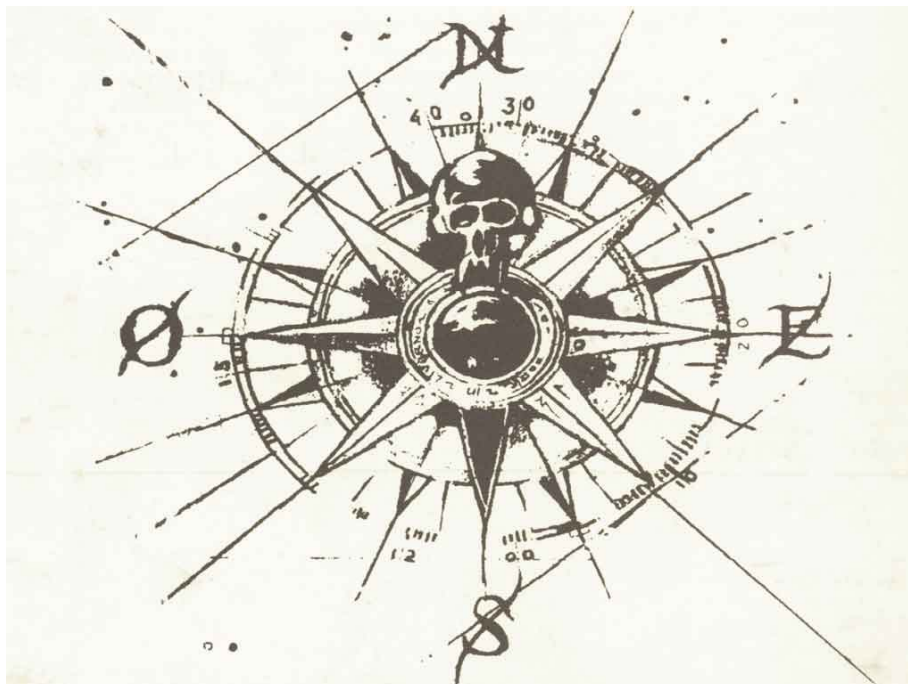


Phylum vindicatif de Darlek Eregnor

Ce phylum, récemment redécouvert dans la région de la désolation de souffre, est un véritable foudre de guerre. Il permet de découvrir le Vrai Nom des états corporels néfastes, et d'infliger de terribles punitions aux cibles des sortilèges. Darlek Eregnor, le maître étrange qui a redécouvert le phylum a été condamné pour abus de pouvoir Loomique par l'Ordre de Twance. Ses deux mains et la langue lui ont été coupées.



Sortilège final (Absurde) - Mort de l'étincelle				
<i>Nom Sacré</i> Paralysie <i>Pure folie</i>	<i>Nom Sacré</i> Désespoir <i>Pure folie</i>	<i>Nom Sacré</i> Hémorragie <i>Pure folie</i>	<i>Nom Sacré</i> Frénésie <i>Pure folie</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Mort <i>Pure folie</i>
<i>Nom Secret</i> Asourdissement <i>Extrême</i>	<i>Nom Secret</i> Terreur <i>Extrême</i>	<i>Nom Secret</i> Souffrance <i>Extrême</i>	<i>Nom Secret</i> Aveuglement <i>Extrême</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Coma <i>Extrême</i>
<i>Nom Primaire</i> Mutisme <i>Très difficile</i>	<i>Nom Primaire</i> Peur <i>Très difficile</i>	<i>Nom Primaire</i> Nausées <i>Très difficile</i>	<i>Nom Primaire</i> Eblouissement <i>Très difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Sommeil <i>Très difficile</i>
<i>Nom de Lien</i> Fatigue <i>Difficile</i>	<i>Nom de Lien</i> Déséquilibre <i>Difficile</i>	<i>Nom de Lien</i> Toux <i>Difficile</i>	<i>Nom de Lien</i> Douleur <i>Difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Vidange <i>Difficile</i>
<i>Nom de Puissance</i> Rigidité <i>Normale</i>	<i>Nom de Puissance</i> Etourdissement <i>Normale</i>	<i>Nom de Puissance</i> Salive abondante <i>Normale</i>	<i>Nom de Puissance</i> Démangeaison <i>Normale</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Orgasme <i>Normale</i>
<i>Nom Caché</i> Larmes <i>Facile</i>	<i>Nom Caché</i> Faim <i>Facile</i>	<i>Nom Caché</i> Soif <i>Facile</i>	<i>Nom Caché</i> Odeur nauséabonde <i>Facile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> Nervosité <i>Facile</i>
<i>Composantes: Voix, Geste</i>				

----- FACILE -----

- **LARMES**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 4

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se met à pleurer abondamment. Au delà des désagréments évidents, la victime de ce sortilège subit un malus d'une difficulté à toutes les actions qui nécessitent une acuité visuelle parfaite, comme les travaux de précision, ou l'utilisation d'une arme à distance

- **FAIM**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 5

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est prise d'une faim extraordinaire. Pendant la durée du sortilège, la seule chose qu'elle voudra faire est manger. Elle fera donc tout ce qui est en son pouvoir pour trouver de la nourriture et l'engloutir. Attention, la victime ne mangera que des choses qu'elle juge comestible. Evidemment, si la nourriture est empoisonnée, comment pourrait-elle le savoir?...

- **SOIF**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 5

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est prise d'une soif extraordinaire. Pendant la durée

du sortilège, la seule chose qu'elle voudra faire est boire. Elle fera donc tout ce qui est en son pouvoir pour trouver du liquide et le boire. Attention, la victime ne boira que des boissons qu'elle juge comestible. Elle ne se jettera donc pas la tête la première dans un ruisseau dont l'eau est d'un brun rebutant. Mais si l'eau claire de la fontaine est empoisonnée, comment pourrait-elle le savoir?...

- **ODEUR NAUSÉABONDE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 6

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se met à exhaler une odeur particulièrement rebutante. L'odeur n'a pas d'effet physique particulier, mais au niveau social, les dommages peuvent être importants.

----- Sortilège de phrase -----

- **NERVOSITÉ**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 8

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, devient très nerveuse. Les signes ne trompent pas: elle se met à taper du pied, à se ronger les ongles, etc. Pendant la durée du sortilège, la victime sera très prompte à répondre avec violence à une menace ou une insulte. Elle agira toujours comme une personne à bout de nerfs. En outre, elle subira un malus d'une difficulté pour les tâches qui demandent de la concentration et du calme.

----- NORMALE -----

- **RIGIDITÉ**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+phylum PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 9

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, voit ses muscles et ses articulations devenir légèrement rigides. La victime se sent comme courbaturée et fatiguée musculairement. Ceci a pour effet de diminuer temporairement son score d'Agile de 1, et d'infliger un malus d'une difficulté à toutes les actions nécessitant des mouvements amples et libres, comme le combat ou la danse.

- **ETOURDISSEMENT**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+phylum PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 9

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est étourdie, comme si elle avait reçu un coup violent sur la tête. Pendant la durée du sortilège, elle n'agit que si elle y est vraiment obligée (si elle est attaquée par exemple), mais toujours avec un malus d'une difficulté. En outre, lors de la passe d'armes où elle subit le sortilège, la victime n'entreprend aucune action.

- **SALIVE ABONDANTE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+phylum PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 10

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se met à saliver abondamment. Sa bouche se remplit

de salive rapidement, et dès la deuxième passe d'armes, la victime bave de manière incontrôlable et extraordinaire. Ce sortilège l'empêche de parler distinctement, même si elle peut faire un effort pour être comprise. La nature déconcertante de ce sortilège inflige un malus d'une difficulté aux actions qui nécessitent une grande concentration, ou de la distinction dans le discours. En outre, lancer un sortilège avec une composante verbale est fait avec une difficulté supplémentaire.

- **DÉMANGEAISON**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+phylum / 2 PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 11

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est prise d'horribles démangeaisons. Elle ne peut s'empêcher de se gratter, ce qui l'empêche d'agir pendant la durée du sortilège. Si elle est agressée, elle peut néanmoins se défendre avec un malus d'une difficulté.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **ORGASME**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum / 2 PA

Portée: AE+Phylum x 2 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 13

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, a un orgasme brutal et puissant. Durant la passe d'arme en cours, la victime cesse d'agir, et lâche tout ce qu'elle tient en main. Elle est en proie à l'extase sexuelle. Pendant le reste de la durée du sortilège, la victime peut agir normalement, mais, toujours sous l'effet du plaisir, elle ne pourra effectuer que des actions non violentes (elle pourra néanmoins se défendre).

----- DIFFICILE -----

- **FATIGUE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 3 PA

Portée: AE+phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 15

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se sent immédiatement très fatiguée, comme si elle n'avait pas dormi depuis plusieurs jours. Cet état se reflète sur son visage, dont les traits se tirent. Pendant la durée du sortilège, la victime réalise toutes ses actions avec deux difficultés de malus.

- **DÉSÉQUILIBRE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 15

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se met à perdre constamment l'équilibre. A chaque action ou déplacement qu'elle entreprend, elle devra réussir un jet d'Agile + Equilibre Difficile ou tomber au sol, et ainsi perdre toute la passe d'armes à se relever.

- **TOUX**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 16

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est prise d'une quinte de toux incontrôlable. Elle n'agira plus que très difficilement pendant le sortilège. A chaque action ou déplacement qu'elle entreprend, elle doit réussir un test de Résistant x 2 Difficile ou bien s'interrompre pour tousser, perdant ainsi son action.

- **DOULEUR**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 7 PA

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 17

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, sentira une douleur lancinante dans un endroit du corps choisi par le maître étrange. Cette douleur inflige une difficulté de pénalité sur toutes les actions de la victime pendant la durée du sortilège, qui est assez longue. Au début de chaque passe d'arme, la victime devra réussir un test de Résistant x 2 Difficile ou voir ce malus passer à deux difficultés pour la passe d'armes en question.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **VIDANGE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 19

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se vide totalement par ses orifices naturels. Appelons un chat un chat, elle urine sous elle et est victime d'une diarrhée aussi irrésistible qu'instantanée. Au niveau social, vous imaginez les désastres que cela peut entraîner. Physiquement, difficile d'agir à son aise après avoir subi un tel désagrément. La victime subit un malus d'une difficulté tant qu'elle ne s'est pas lavée et changée. Un effet secondaire de ce sort est l'odeur que la victime dégage...

— — — — TRES DIFFICILE — — — —

- **MUTISME**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 21

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, ne peut plus émettre le moindre son. Impossible de parler, et donc de lancer des effets loomiques avec la voix comme composante indispensable.

- **PEUR**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 22

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se met à avoir peur de tout et n'importe quoi. Pour elle, tout devient un danger potentiel pour sa vie. Elle évitera donc toute action qui la mettra ne fut-ce qu'un minimum en danger. Se battre est évidemment exclu, mais passer sur un pont trop étroit, descendre un escalier en courant, boire de la gourde d'un inconnu sont aussi des actions qu'elle évitera. Si elle est forcée de se battre, elle se rendra immédiatement.

- **NAUSÉES**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 24

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, se met à vomir immédiatement, et continuera de le faire pendant toute la durée du sortilège. Au delà du caractère dégoûtant et humiliant de la situation, la victime est en outre dans

l'incapacité d'agir. Elle ne peut que se déplacer. Si elle doit entreprendre une action, ce sera avec 3 difficultés de malus.

- **ÉBLOUISSEMENT**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 24

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, croit voir apparaître devant ses yeux une boule de lumière éblouissante. Pendant la passe d'armes où le sortilège prend effet, la victime ne tente aucune action. Ensuite, elle réalisera toutes ses actions avec 2 difficultés de malus.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **SOMMEIL**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 10 PA

Portée: AE+Phylum x 4 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 26

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, tombe immédiatement endormie. Elle s'écroule et dort d'un sommeil profond jusqu'à la fin du sortilège, ou jusqu'à ce que quelqu'un la réveille en la secouant ou la giflant.

— — — — EXTREME — — — —

- **ASOURDISSEMENT**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 10 PA

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 29

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, devient complètement sourde. Outre les désavantages évidents de la situation, la

victime subit un malus de deux difficultés pour les actions nécessitant une diction claire, comme lancer un sort dont la Voix est une composante.

- **TERREUR**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 30

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est prise d'une terreur incontrôlable vis à vis du maître étrange. Elle interrompt ses actions, lâche tout ce qu'elle tient en main, se met à hurler et à fuir le maître étrange le plus rapidement possible. Elle évitera cependant les obstacles, et ne se mettra pas en danger.

- **SOUFFRANCE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 31

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est prise de violentes douleurs dans une partie du corps choisie par le maître étrange. La cible interrompt ses actions, lâche ce qu'elle tient en main, et se roule au sol de douleur en hurlant. La douleur est absolument insupportable, et on ne peut qu'avoir pitié de la victime de ce sort.

- **AVEUGLEMENT**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 10 PA

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 33

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, devient complètement aveugle. Les désagréments

d'une telle situation sont évidents. Le maître de jeu est invité à juger selon son bon sens si la victime du sortilège veut effectuer des actions. N'oubliez pas qu'un simple déplacement est une entreprise dangereuse lorsqu'on ne voit pas.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **COMA**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 5 PA

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 36

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, tombe immédiatement dans un coma profond. Rien ne peut la sortir de cet état comateux avant la fin du sortilège.

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

- **PARALYSIE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 10 PA

Portée: AE+Phylum x 6 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 38

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est totalement paralysée, figée dans la position qu'elle avait au moment du déclenchement du sort. Rien ne peut lui faire bouger le moindre muscle ou la moindre articulation. Quelqu'un d'assez fort pourrait déplacer la victime comme une statue. La cible garde néanmoins toutes ses facultés sensorielles, mais évidemment, même bouger les yeux est impossible.

- **DÉSESPOIR**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 6 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 39

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est totalement désespérée, au bout du rouleau. Elle n'a qu'une chose en tête: mettre fin à ses jours. Pendant toute la durée du sort, elle va donc faire tout son possible pour se suicider. Si elle est armée, elle retournera cette arme contre elle. Sinon, elle pourrait très bien se jeter sur un monstre, sauter d'une falaise, ingérer du poisons, etc. Pour l'en empêcher, il faut purement et simplement la ligoter ou l'assommer.

- **HÉMORRAGIE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+phylum PA

Portée: AE+Phylum x 6 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 41

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, commence à saigner abondamment. Le sang coule par les orifices naturels (bouche, oreilles, narines, etc.) mais aussi les pores de la peau. Cela fait de ce sortilège un des traitements les plus ignobles qu'on puisse infliger à un ennemi. L'hémorragie est totalement indolore, mais la terreur qu'elle inflige est surprenante. Chaque passe d'armes, la victime subit 1d6 points de dommages contre lesquels aucune armure ne peut protéger.

- **FRÉNÉSIE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: AE+Phylum x 6 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 42

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, est prise d'une rage folle. La seule chose qui l'intéresse désormais, c'est tuer le plus de gens possible, et le plus rapidement possible. Elle mettra tout en oeuvre pour tuer les personnes qui l'entourent, de la plus proche à la plus éloignée. S'il n'y a personne à proximité, la victime essaiera de trouver quelqu'un à tuer. Elle utilise tous les moyens sa disposition pour tuer, que ce soit des armes ou l'art étrange, et ce sans faire d'économies de points de Loom. Pour l'arrêter, il faut la ligoter ou l'assommer, mais cela tourne plus souvent à la boucherie pure et simple.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **MORT**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: AE+Phylum x 6 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 45

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, meurt instantanément. Son coeur, sa respiration et son activité cérébrales cessent immédiatement, elle est tout simplement morte.

--- Sortilège FINAL - ABSURDE ---

• **MORT DE L'ÉTINCELLE**

Type: Rapide

Vitesse: 10 - (AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: AE+Phylum x 7 mètres

Aire d'effet: 1 personne ou créature

Loom: 50

Effet: A la fin de l'incantation, la cible, qui doit impérativement se trouver dans le champ visuel du maître étrange, voit son étincelle de Loom exploser, quelles que soient la ou les couleurs de Loom qui la composent. La mort de la victime est instantanée, et de son corps ne reste que de la charpie, à tel point qu'il est même difficilement identifiable. Comme l'étincelle de Loom est détruite, il est impossible de ressusciter la victime, ou d'utiliser le moindre effet loomique sur elle.