



Guildes

ELBORREO



L'ART
Etrange



224 AA - Twance, de retour de Nocte.

Crédits

TEXTES

*Raphaël Bardas, Gaëtan Bothorel
Miroslav Dragan, Tristan Lhomme
Jean-Baptiste Lullien, Gaël Oizel &
Willem Peerbolte*

CORRECTION

Caroline Guay

ILLUSTRATIONS

*Rolland Barthélémy, Julien Delval
Anne Guillard, Florent Maudoux
Christophe Swal & Anne Voitot*

COUVERTURE

Franck Achard & Vincent Dutrait

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

MAQUETTE

Patrick Mallet

FABRICATION

Nicolas Hutter

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin & Frédéric Weil



MULTISIM ÉDITIONS

32, boulevard de Ménilmontant

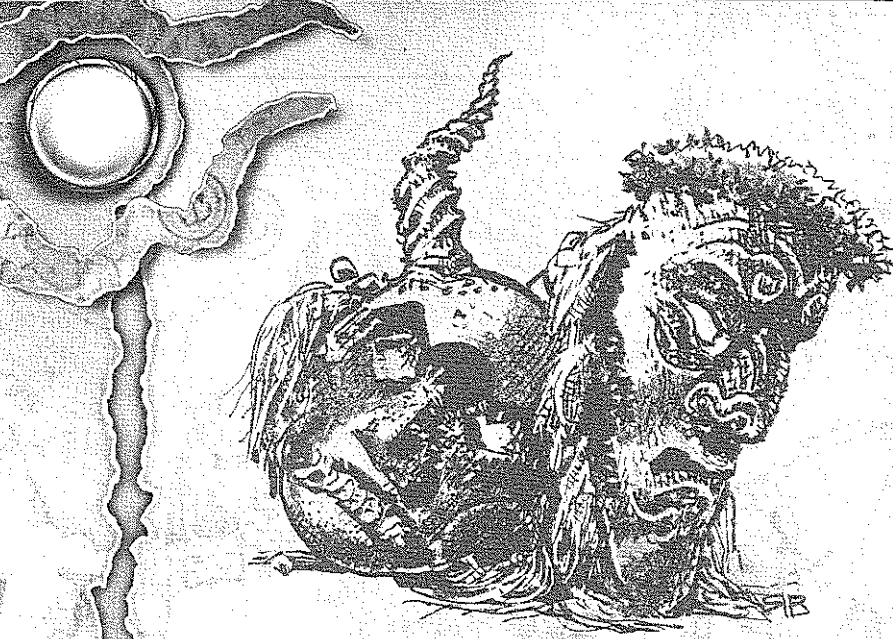
75020 PARIS

info@multisim.com

www.multisim.com

Sommaire

COSME, UN MONDE ÉTRANGE	4
Le Loom	4
L'étincelle	13
L'Écume	18
L'ART MÉTALLIQUE	24
Les Métallistes	24
Les Métaux Sacrés	32
Les Dieux Métalliques	39
L'ART SORCIER	42
Les Sorciers	42
Les Éléments	49
La Révolution Industrielle	54
L'ART DÉMONIQUE	58
Les Démonistes	58
Les Démons	66
La Puissance Noire	70
L'ART ONIRIQUE	75
Les Oniromanciens	75
Nocte	85
Sol et les gemmes de Nocte	91
L'ART SÉMANTIQUE	95
Les Sémanticiens'.....	95
Les Vrais Noms	102
La Grande Tricherie	108
L'ART PROPHÉTIQUE	111
Les Danjins	111
Les Prophètes	113
Le Loom bleu	121
L'Heure Bleue	122
ANNEXE: LES SORTS	126
De l'imagination	126
De la rationalisation	128



COSME, UN MONDE ÉTRANGE



LE LOOM

Cosme a été construit par des règles ludiques. L'univers des Aventuriers n'est donc que ce fameux Jeu auquel s'adonnent les Puissances. Bien que le Jeu fût troublé par de funestes événements et de nombreuses tricheries, il existe des grands principes immuables. Le Loom est l'un d'entre eux. L'Art Étrange repose sur ce principe, le Loom est son moteur, son énergie, sa stabilité est le garant de la magie de Cosme. L'étude du Loom est faite par deux protagonistes distincts. Ainsi, si les Maîtres Étranges le placent au sommet de leur art, les Puissances, « mages » ultimes, le considèrent au pire comme un déchet, au mieux comme une friandise.

Heureusement pour les pions, tout n'est pas sous le contrôle immuable des Puissances. De nombreux éléments perturbent la mécanique céleste de Cosme. Il y a plusieurs raisons à ce dérèglement. Tout d'abord, les Joueurs ne respectent pas leurs propres règles. Ils ont instauré une anarchie dans leur jeu. Ensuite, les pions se sont montrés ingénieux, en particulier dans l'utilisation de l'Écume et dans l'invention des sorts. Enfin, Cosme est resté pendant plusieurs millénaires sans surveillance, et, dans une crise sans précédent, les Felsins sont apparus.

L'épistémologie du Loom n'a pas été développée par les Maîtres Étranges de façon très poussée. Des théories ont vu le jour, mais aucun mouvement important ne s'est formé autour d'elles et, d'un point de vue matérialiste, les Maîtres Étranges ont choisi d'étudier les possibilités du Loom plutôt que son origine.

Twance lui-même ne cessait de répéter : « Il ne sert à rien de connaître les sortilèges, si vous n'avez pas le Loom nécessaire à leur utilisation ». Généralement, cette déclaration était suivie d'une récolte d'un morceau de Loom raffiné contenant un sortilège rare et parfois inconnu.

ÉCOLOGIE

Le Loom provient des Puissances. Son dépôt sur le Continent, et autrefois sur les Rivages, n'est dû qu'à une seule chose, les coups joués par les Puissances. Cosme est un monde artificiel, les Puissances l'altèrent sans cesse pour terminer leur partie. Pour ce faire, elles mobilisent des forces qui baignent les astres. Toutefois, leurs coups ne

Cosme, un monde étrange

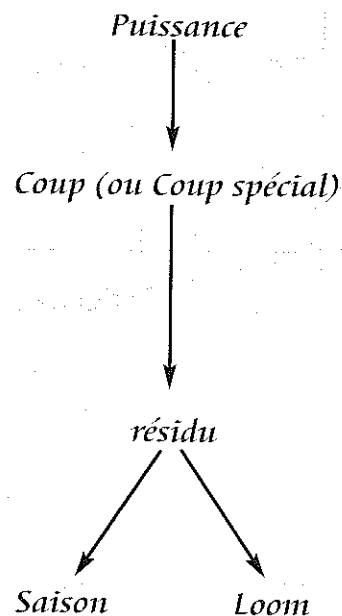
consomment pas toute l'énergie, et les déchets de celle-ci se déposent lentement à la surface de Cosme. Le Loom n'est que le reste, la perte, le résidu de la magie de ces êtres supérieurs. La répartition de ces détritits entre Loom raffiné et brut reste aléatoire. Les Coups spéciaux contrairement aux coups traditionnels des Puissances génèrent une forte concentration de Loom raffiné.

LOOM ET LOOM

Le Loom brut, le plus commun, est l'énergie nécessaires à l'utilisation des Arts Étranges.

Le Loom raffiné contient de nombreuses informations : sortilège, localisation d'un fragment de phylum, la sagesse nécessaire pour augmenter les compétences d'Arts Étranges... Évidemment, cette forme de Loom est la plus rare.

Le dépôt de Loom n'est pas immédiat, il peut prendre plusieurs siècles. La meilleure manière de connaître le type de Loom que l'on trouvera dans



LES SOURCES LOOMIQUES

Chaque source loomique est dotée d'une caractéristique Riche. Ainsi plutôt que de dire qu'une source possède dix points de Loom, le MC annonce à ses joueurs « cette source est Peu Riche » Ceci rend les calculs des joueurs plus difficiles pour la gestion du Guilder Constellé de leur Aventurier. En outre, ce procédé renforce la notion d'irrégularité de la présence du Loom. Bien que son dépôt soit méthodique, rien n'empêche que certaines perturbations arrivent, comme une créature loomique qui ne consomme pas entièrement la source...

Loomique

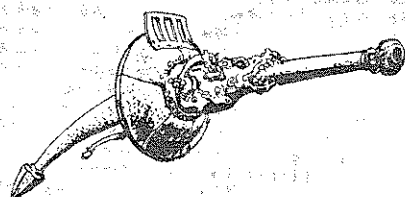
Point de Loom

Pas ^(*)	0
Peu	1 – 15
Assez	16 – 30
« ... »	31 – 50
Très	51 – 75
Super	76 – 100
Monstrueusement	+ de 100 (y compris renouvelable)

^(*) : une source Pas Riche est à la limite de la concentration de Loom nécessaire pour qu'il soit récoltable.

un écrien est d'étudier le rythme de Saisons dans ce dernier. Cela révèle aussi quelles sont les Joueurs en querelle pour ce territoire. Quand une Puissance génère un coup, la Saison qui lui correspond s'installe. Celle-ci arrive grâce à la quantité de Loom en suspension. Plus il y a de Loom, plus la Saison sera présente. Ainsi, on peut déterminer que les sources loomiques ont une quantité de Loom équivalent à la durée de la Saison en mois. Toutefois, si le Loom n'est pas récolté ou consommé par une créature loomique, l'accumulation se poursuit petit à petit.

Chacune des Puissances a son peuple favori. Ainsi, la Puissance Rouge contrôle volontiers des Lores. Il est évident que vous trouverez plus aisément ces derniers dans des écriens où règne l'Été (cf. *Guildes : El Dorado*, p. 161).



LA RÉALITÉ DES PUISSANCES

De nombreux Maîtres Étranges se sont interrogés au sujet des astres en rotation autour de Cosme. La corrélation entre le nombre de lunes présentes dans les cieux et la limite maximale du nombre de tours et sorts utilisables en une nuit est maintenant connue.

Le rôle des astres

Les Feux-du-Ciel sont trop loin de Cosme pour influencer les courants d'énergies cosmiques. Ce n'est pas le cas des lunes. Cette sagesse est en dehors de la portée des pions, mais il y a une particularité qu'ils n'ont pas encore remarquée. Les apparitions lunaires ne sont pas identiques selon l'écrien où l'on se trouve.

Chaque fois qu'une Puissance joue, elle influence les lunes. Celles-ci marquent donc par leur présence ou leur absence quel Joueur agit. Leur cycle indique les tours du Jeu.

PUISSANCES ET LUNES

Puissance active	Kaltera	Bardhénate	Acarisire
Bleue	X		
Rouge	X	X	
Verte	X		X
Noire			X
Jaune		X	X
Violette		X	
El Dorado	X	X	X

« X » signifie que la lune est visible dans le ciel de Cosme

Note : une nuit sans lune indique une régulation ou une Tricherie !
Kaltera aussi appelé la lune bleue. Bardhénate est la lune laiteuse.
Acarisire est une lune sombre, elle est difficile à observer.

Cosme, un monde étrange

Comme les Puissances ne jouent pas dans tous les écrins, les cycles lunaires dans le ciel étoilé du Continent semblent aléatoires.

Le cycle loomique

Les Puissances se définissent par plusieurs critères qui sont souvent liés : la couleur, le Loom produit, la Saison... Il n'est pas question d'aborder ces thèmes une nouvelle fois mais bien de voir quel est le rapport entre un Joueur, son Loom et ses conséquences.

La Puissance Rouge

C'est la plus satisfaite des Puissances. Sa Quête des Origines n'est pas achevée et elle espère encore réussir son plan. Que ses pions soient révoltés ou non, elle pense pouvoir encore les contrôler en utilisant leur soif de pouvoir. Elle est consciente d'avoir placé une arme terrifiante entre leurs mains en leur inculquant la notion de Dieux métalliques. Toutefois, son coup spécial ne peut avoir lieu sans l'aide des Métallistes. Difficile dans ce cas de ne pas leur faire de concession. En définitive, le Joueur rouge considère que le Loom est un mal dont il faut s'accommoder. Il a fait mieux que cela, il l'a intégré dans sa stratégie et l'Art Métalliste en est le vecteur principal.

La Puissance Verte

Elle considère que le Loom est dangereux. Les pions révoltés parcourent sans peine Nocte, le royaume qu'elle a construit de ses mains. Ils le faisaient déjà avant les cataclysmes, mais ils étaient alors sous son contrôle. Maintenant, ce Joueur a peur que l'Art Onirique retourne Nocte et ses potentialités contre elle. Il a constaté que les créatures loomiques n'étaient pas sous son entier contrôle, les pions les achètent en leur fournissant du Loom. Il en a parlé à la Puissance Noire, mais cette dernière est trop imbue d'elle-même pour constater l'inévitable. Dépit, le Joueur vert utilise ce terrain dangereux pour jouer contre la Puissance Noire.

La Puissance Violette

Spécialiste de la Tricherie, elle cherche à tourner la situation actuelle à son avantage. Elle avait déjà triché en intervenant directement auprès de ses pions, puis en révélant l'existence des Puissances aux guildiens. Bref, elle a perturbé les plans de ses adversaires. Elle sait qu'elle est sur le bord du gouffre, mais c'est de cette façon qu'elle conçoit le Jeu. Parfois, elle se demande si le pouvoir qu'elle a placé entre les mains des pions ne les conduira pas à la ruine.

Le Joueur violet est en train de réduire le nombre de ses coups en les faisant jouer par les autres. Son but est de produire le moins de Loom possible. L'inutilité de la chose ne l'a pas frappé car elle planifie des coups sur des centaines d'années. Or, si les guildes avancent toujours sur le même rythme, elles atteindront Phovéa dans moins d'un siècle.

La Puissance Noire

Le maître des démons n'a pas suivi les conseils de la Puissance Verte et risque de s'en mordre les griffes. L'exemple de la rébellion d'Ashragor ne l'a pas mis en garde. Cette Puissance adopte le même comportement que le Joueur rouge, mais l'intégrité de sa stratégie est compromise, dans la mesure où elle repose sur la domination de créatures loomiques. Le propre de ces dernières est d'être retorses et prêtes à trahir en échange de Loom – c'est le cas de nombreux esprits fossiles, par exemple.

Malgré son apparente indifférence, il n'est pas impossible qu'une partie de lui-même combatte les plans qu'il a lui-même mis en place.

La Puissance Jaune

Ses pions furent les premiers à comprendre le lien entre les Puissances et le Loom. Cette prise de conscience entraîna un refus du Loom et une révolte qui fit fuir les Puissances. À son retour, la Puissance Jaune voulait absolument reprendre le contrôle de ses pions en utilisant le Loom. Le succès de cette opération est mitigé, alors que son coup Révolution Industrielle est nettement plus

abouti. Elle sous-estime le pouvoir du Loom et l'importance des Sorciers dans la société de ses pions révoltés. Au contraire des autres Joueurs, cette Puissance croit que le Loom peut être écarté si l'on fournit d'autres outils aux pions. Mais le temps lui manque...

La Puissance Bleue

Elle est hors du cycle loomique et incapable de faire le moindre mouvement nécessaire à son retour. Les anciens pions de bleus, les Danjins, tentent de ressusciter ce qui n'est plus à partir de reste de Loom bleu qu'ils ont patiemment conservé. Ce résidu ne saurait être le vecteur de la renaissance du Joueur bleu : le cycle loomique ne peut être inversé et le Loom ne peut engendrer, ou même « ressusciter », de Puissances. En conséquence, le retour de cette entité ne suffira pas à engendrer du Loom et une nouvelle saison bleue. Il faut pour cela qu'elle redevienne une Puissance à part entière, qu'elle réintègre la partie pour pouvoir modeler le Continent.

LE POUVOIR D'EL DORADO

El Dorado n'est pas encore une Puissance. Mais son esprit est présent dans le Jeu. Les autres Joueurs comptent désormais avec lui. Si pour l'instant, ils sont décidés à lui barrer, ensemble, la route qui mène à Phovéa, les premières trahisons feront pencher la balance en sa faveur. Le Joueur doré possède d'ores et déjà de nombreux avantages sur les autres Puissances.

En avant toute !

La qualité des pions guildiens est exceptionnelle. Autonomes, habités par un but commun, capables de traverser les écrans, maniant toutes les couleurs de Loom, les pions d'El Dorado sont une aubaine. Sans compter que ce dernier est pour le moment l'un d'entre eux !

L'exploration et la volonté d'étendre la domination guildienne sont le moteur de l'expansion du pouvoir du Joueur doré. En étant présent parmi



Cosme, un monde étrange

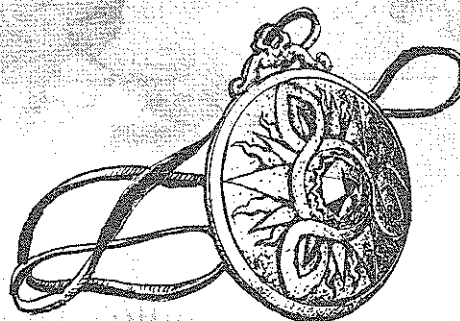
ses pions, il les pousse sans être conscient de son destin. Son désintéressement est sa meilleure arme contre les plans des Puissances. Toutefois, il lui manque quelque chose qu'il n'obtiendra qu'en relevant les défis que lui proposent les autres joueurs.

Se diriger aux étoiles

Les meilleurs explorateurs du Jeu de tous les temps furent les Capitaines Stellaires. Tous incarnent l'esprit d'El Dorado. Leurs noms sur le Dôme de la Constellation sont un symbole pour les jeunes guildiens, ils sont perpétuellement cités en exemple par les anciens...

Toutefois, ils ont tous échoué dans leur quête. Orion, Sirius... Tous se sont arrêtés, ou ont abandonné aux portes de Phovéa. Ils leur manquaient la complémentarité des uns et des autres. El

Dorado doit marcher dans leurs pas, apprendre ce qui faisait la force de chacun d'entre eux mais aussi leurs faiblesses. Les Puissances ne sont pas très imaginatives, et s'il est prêt à affronter les pièges de ces dernières, rien ne pourra empêcher le Joueur doré, lui, de triompher des mille épreuves qui gardent jalousement Phovéa.



LE COUP SPÉCIAL D'EL DORADO

El Dorado n'a pas un Coup spécial mais des milliers. Ce sont les Machinations. La volonté de plusieurs dizaines de milliers de guildiens reliés par leur Guilder Constellé et croyant en leur supériorité suffit à alimenter l'esprit de leur futur représentant. Même si beaucoup d'entre eux n'ont pas encore entendu parler du vainqueur de Phovéa, les rumeurs se répandent. Inutile de dire que la Confrérie des Ombres y est pour quelque chose...

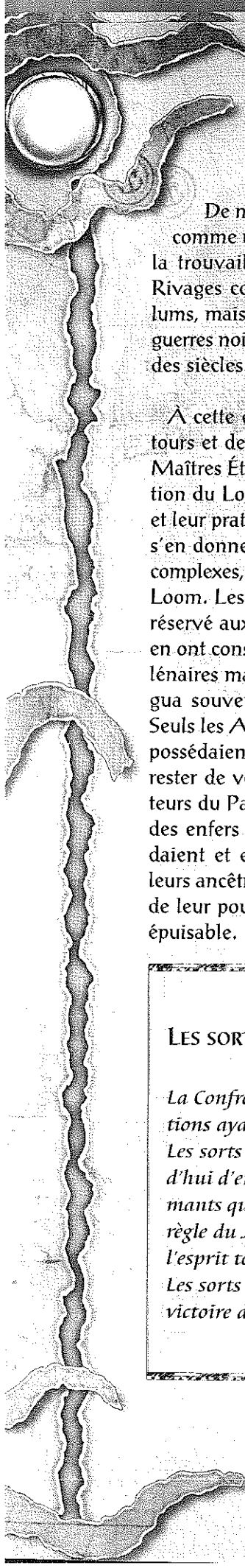
Évidemment, on ne sait pas ce que deviendra ce Coup spécial, si El Dorado s'installe un jour à la table des Puissances. En attendant, il est à la tête des seuls pions capable de traverser les écrins, ce qui lui donne un avantage tactique de premier ordre. C'est la raison pour laquelle les autres Joueurs veulent absolument reprendre le contrôle des pions dorés. Mais aujourd'hui, tous les porteurs de Guilders Constellés leur sont hors d'atteinte. Pires, ils limitent les déplacements des quelques pions restés sur les Rivages.

LE LOOM ET LES PIONS

Après la révolte qui conduisit au départ du Continent, les pions abandonnés érigèrent de nouvelles civilisations sur les ruines des anciennes. Le Loom, dernier vestige du Jeu à la surface de Cosme, résista au départ du Continent, et il n'en fut plus produit sur les Rivages.

Les cultures et les civilisations nouvelles, les Maisons, se développèrent en parallèle de la redécouverte des couleurs de Loom et de leurs Arts Étranges. Les hommes et les femmes des Rivages s'organisèrent pour étudier les mystères du Loom. L'Empire Métallique se développa grâce à la maîtrise des Métaux Sacrés, à la ritualisation de l'Art Métalliste; la Terre des Princes Mortifères développa sa société autour d'un clergé voué au Pandémon; etc.

Les Arts Étranges, nés de cette étude, ne permirent toutefois pas une analyse des propriétés du Loom très avancée. En effet, les réserves de Loom n'étant pas infinies, les Maîtres Étranges étaient confrontés à une alternative délicate: étudier le Loom comme énergie et, comme réserve de la magie de Cosme, ou l'utiliser sous forme de savoir, la connaissance des Puissances et du Jeu.



De nos jours, ce comportement est considéré comme une erreur, l'existence des sortilèges fut la trouvaille de Twance. Le Loom raffiné des Rivages comportait sûrement de puissants phylums, mais ceux-ci sont partis en fumée durant les guerres noires qui ont déchiré les Rivages pendant des siècles.

À cette époque, l'Art Étrange est composé de tours et de sorts. Quelle que soit la Maison, les Maîtres Étranges sont arrivés à la même conception du Loom. Si les tours sont quasiment innées et leur pratique facile pour n'importe qui voulant s'en donner la peine, les sorts sont issus de rites complexes, longs à invoquer mais économiques en Loom. Les sorts sont issus d'un travail complexe réservé aux plus doués des Maîtres Étranges, ils en ont conservé les secrets pendant plusieurs millénaires malgré le manque de Loom qui les relégua souvent au rang inférieur de leur société. Seuls les Ashragors, les Géhemdals et les Felsins possédaient une particularité qui leur permit de rester de véritables Maîtres Étranges. Les serviteurs du Pandémon profitaient du Loom apporté des enfers par les démons, les Géhemdals gardaient et entretenaient les artefacts laissés par leurs ancêtres, les Felsins eux, puisaient l'énergie de leur pouvoir dans leur source personnelle inépuisable.

Au début de l'Âge de l'Aventure, les Maîtres Étranges de l'Ordre Loomique de Twance trouvèrent une autre forme de magie dans le Loom raffiné. Elle était plus rapide et plus puissante, mais aussi plus coûteuse en Loom que les sorts. Mais ce dernier point n'avait pas d'importance, le Continent venait juste d'être découvert et il regorgeait de Loom. Ces nouveaux pouvoirs furent appelés sortilèges par Twance.

Les sorts tombèrent dans l'oubli, les sortilèges étaient si faciles à utiliser du moins les premières lignes des phylums...

Cette période correspond au retour des Puissances, à la reprise du Jeu, au moment où elles se penchèrent sur les activités de leurs anciens pions. Rassurées, elles pensèrent que le Loom aurait raison de leur résistance. Mais le Guilder Constellé fut inventé, et la tentative des Puissances pour reprendre le contrôle de leur pion par les Quêtes des Origines échoua. La Puissance Jaune parvint tout de même à redonner le goût de l'Art Sorcier à quelques Venn'Dys.

De nos jours, alors que les premiers guildiens foulent la Terra Incognita qui cerné Phovéa, les Puissances sont heureuses de l'usage des Arts Étranges de leurs anciens pions. Il est en accord avec leur vision du Jeu. Cette attitude sera le

LES SORTS

La Confrérie des Ombres, la Guilde des Arcanes, l'Ordre Loomique de Twance et d'autres organisations ayant une forte conscience du Jeu ont remarqué la nature unique des sorts.

Les sorts ont été inventés alors que les Puissances étaient ailleurs, et rien ne leur permet aujourd'hui d'empêcher l'utilisation de ces pouvoirs. Évidemment, les sorts se sont révélés moins performants que les sortilèges. Ils possèdent toutefois un atout particulier, ils ne sont limités par aucune règle du Jeu. Les Puissances n'ont aucun contrôle sur leur création et la seule limite des sorts est l'esprit torturé et les compétences des Maîtres Étranges.

Les sorts reviennent sur le devant de la scène et sont sans doute une des pierres de la bâtisse de la victoire d'El Dorado.

Cosme, un monde étrange

DÉVELOPPER LES ARTS ÉTRANGES

Il y a plusieurs possibilités pour développer ses capacités dans un Art Étrange.

Note : tous les Natifs, à l'exception des Felsins, sont capables de maîtriser tous les Arts Étranges connus sur les Rivages avant le retour du Continent à la surface de Cosme. L'Art Prophétique n'entre évidemment pas dans cette catégorie. Les Felsins sont cantonnés à l'Art Mystique en raison de la nature particulière de leur étincelle de Loom.

L'étude d'un Art Étrange commence toujours soit par un enseignement traditionnel, soit par la récolte d'informations sous la forme de Loom raffiné.

Le Maître Étrange étudiant sous la férule d'un mentor doit observer ce dernier pendant une semaine – ce qui lui permet d'obtenir le degré de maîtrise « Novice » en dépensant une des augmentations de son capital reçu à la fin d'une séance de jeu ; la procédure est identique pour les degrés de maîtrise suivants en appliquant les coûts correspondants.

Il y a une limite à ces évolutions, le professeur possède assurément la compétence au palier supplémentaire au niveau voulu de son élève. Pour enseigner, le niveau Initié, l'enseignant devra être Expert... Il est donc impossible de devenir Expert par cette méthode.

ÉTUDIER AVEC UN MAÎTRE

Niveau du maître

Expert
Initié
Novice

Niveau maximum de l'élève

Initié
Novice
—

L'autre solution est instantanée et difficile à mettre en place. Tout d'abord, il faut trouver un morceau de Loom raffiné. Pour augmenter une compétence au palier Novice, il faut étudier un morceau de Loom raffiné de 6 points, 12 points sont nécessaires pour passer de Novice à Initié et 25 points pour passer d'Initié à Expert.

Cette récolte s'effectue en réussissant un jet d'Art Étrange et un autre de Loom à Facile. Si l'un d'entre eux échoue, le joueur peut tenter une seconde fois à Difficile.

Passer au niveau

Expert
Initié
Novice

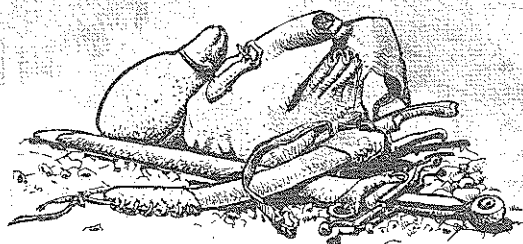
Coût en Loom raffiné

25
12
6

Bien entendu les règles normales (cf. Guildes : El Dorado, p. 153) s'appliquent une fois le degré de maîtrise Novice atteint. Il est possible d'augmenter l'Art Étrange en apprenant et en utilisant tours, sorts ou sortilèges. Ceci équivaut à l'enseignement d'un Maître Étrange. Nous laissons les temps d'apprentissage à la discrétion du MC.

Attention : l'augmentation en utilisant du Loom raffiné est instantanée.

péché d'orgueil qui sera fatal aux Puissances, la Confrérie des Ombres a déjà découvert bien des aspects que nous évoquons dans ce chapitre. Chaque Art Étrange maîtrisé, chaque Loom cerné rapproche les guildiens d'une parfaite conscience du Jeu et favorise donc l'avènement d'El Dorado.



LE LOOM INVISIBLE

« Étudie ton étincelle et tu connaîtras ta puissance ! Tous ceux qui pratiquent l'Art Mystique ont entendu ce proverbe... Eh bien, j'ai une mauvaise surprise... Tous les sorts que l'on vous a appris ne serviront pas. Le Loom invisible ne se renouvelle pas sur le Continent. Les événements de ces dernières années ont prouvé notre lien avec l'Astramance, et il semblerait que nous éloigner à plus de mille kilomètres de cette auguste personne ne permette pas le renouvellement du Loom de notre étincelle. Au cours de ma vie d'aventurier, j'ai abandonné les sorts au profit des tours. Je vous conseille de faire de même. De nombreux territoires restent à découvrir, et je suis sûr que nous ne trouverons jamais de Loom Invisible en Terra Incognita.

Il existe d'autres voies pour l'Art Mystique. La vérité même si elle est blessante doit être acceptée et utilisée à notre avantage. Nous sommes des animaux évolués, intelligents, pris dans un jeu cosmique. Et nous n'avons besoin de personne pour prouver notre valeur. »

Compte rendu d'un cours felsin
à l'Académie
Maître Salem Ibn jaffar,
Recteur de l'Académie de Brizio,
Ombre

Origine et mécanisme

Le Loom Invisible contrairement à ce que croient les Natifs n'est pas du Loom ! La force mystique felsine est la conscience de la Puissance Bleue. Celle-ci avant de devenir l'Astramance sauva ses pions dans une bulle loomique hors du temps et dispersa sa personnalité dans le corps des animaux de compagnie de ses pions, les Danjins. Les Felsins s'éveillèrent alors dans les palais de leurs anciens maîtres, amnésiques.

Chaque Felsin possède en lui une partie de la mémoire de la Puissance Bleue. Elle constitue son étincelle, ce qui le différencie de l'animal, le dotant ainsi d'une conscience. Elle leur permet de lancer des tours et des sorts à l'instar des autres Natifs. Toutefois, le fonctionnement de l'Art Mystique est loin d'être identique à celui des autres arts. L'étincelle des Felsins n'est pas composée de Loom mais de l'esprit d'une Puissance (voir plus bas).

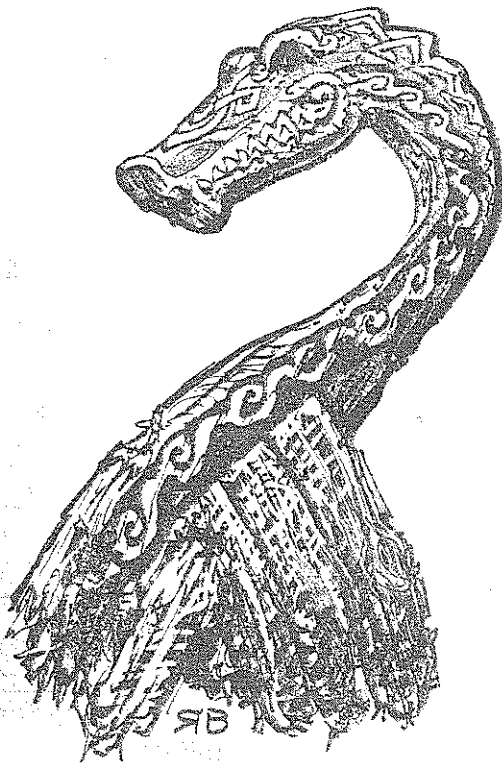
Le Loom invisible existe en quantité finie, les Felsins s'en répartissent la charge et la transmettent par l'intermédiaire des gigantesques vasques de l'île de Sasheï. Plus la population felsine est importante, plus le niveau des vasques est bas, et inversement. La Puissance Invisible n'existant pas, aucune création de Loom n'est envisageable, pas de phylums donc, et, enfin, aucune Saison ne correspondra jamais avec la Maison des Felsins.

Aucune propriété des Arts Étranges ne s'applique aux Maîtres Mystiques. En outre, ces derniers ont baptisé certaines des particularités de leur étincelle de la même manière que leurs confrères des autres Maisons. À l'époque, rien ne laissait deviner que les Felsins n'étaient pas des Natifs comme les autres, des pions des Puissances. De nos jours, les choses sont différentes. Les Felsins connaissent leur nature, et les Maîtres Mystiques évoluent vers de nouvelles voies comme la métamorphose et la maîtrise de leur animal primaire. Les arts martiaux connaissent un renouveau de leurs pratiques et les écoles se remplissent de jeunes Felsins qui rêvent de développer leurs capacités.

Cosme, un monde étrange

Les Felsins acceptent désormais leur « condition animale » et savent que leur Loom est le garant de leur destin. Ils ne sont pas des pions et ne servent donc aucune Puissance. Ils respectent l'Astramance et comprennent quel danger elle représente pour eux. Les Maîtres Mystiques ont deviné qu'elle ne doit pas permettre la résurgence de la Puissance Bleue : cela signifierait la disparition du Loom invisible, et par là même, la fin de leur civilisation.

L'Art Mystique n'est donc pas au sens strict du terme, du point de vue du Jeu, un Art Étrange.



L'ÉTINCELLE

Quand les Puissances créèrent leurs pions, ceux-ci conservèrent un éclat de chacune des énergies déployées lors de cette genèse. La nature de chacun influença ce procédé nommé étincelle, et la couleur dédiée à la Puissance « mère » s'en trouva renforcée au sein de cet harmonieux mélange. Tous les pions furent ainsi marqués par la couleur de sa Puissance tutélaire, et ils le transmittent à leurs descendances.

La présence des autres couleurs dans l'étincelle permet un changement de camp. Ainsi, une Puissance jouant finement un coup peut récupérer les pions d'un autre Joueur. La couleur dominante de l'étincelle de ces pions prendra simplement la couleur de leur nouveau maître.

On distingue aujourd'hui trois types d'étincelle, car le modèle défini par les Puissances pour le marquage des pions n'a pas fonctionné comme elles l'avaient souhaité. Si chacune préfère un type de peuple, l'étincelle correspondante est rarement en adéquation avec la Puissance dominante. Les adaptations sur le jeu ne sont pas toujours évidentes et si le changement d'étincelle est instantané, transformer une civilisation prend plusieurs années...

MULTICOLORE

Les pions multicolores sont aujourd'hui les plus répandus sur le Continent. Ce sont les pions « réglementaires » des Puissances, les autres n'étant que les résultats d'incidents et de Tricheries.

Une étincelle multicolore est composée de toutes les couleurs de Loom à l'exception du bleu – et de l'invisible. L'éclat de Loom bleu disparut avec les Danjins alors que celui de Loom in-

RÉCOLTER UNE ÉTINCELLE

Une étincelle contient un point de Loom de chaque couleur à l'exception du bleu que les Maîtres Étranges nomment éclats. Pour procéder à la récolte de ces fragments loomiques, il n'est pas nécessaire que celui que l'on cherche à déposséder soit en vie. Ces éclats sont logés dans des parties anatomiques distinctes en fonction de leur couleur.

Le Loom et le corps

Étant créée à partir des énergies donnant naissance au Loom, les pions en contiennent de façon naturelle. Toutefois les utilités de ce Loom sont différentes des autres, les créatures conscientes ont une organisation loomique différente des simples créatures loomiques qui parcourent Cosme. Ceci est dû à leur nature multicolore.

Le Loom des pions s'organise donc de la façon suivante. Le Loom noir se concentre dans les os, rendant la nécro-animation aisée. Le sang des héros géhemdals contient un sel métallique en grande quantité. Celui-ci noircit le sang au contact de l'air. On le trouve aussi chez les autres pions, en moins grande quantité. Le Loom jaune se cache dans les poumons sous la forme d'un tourbillon sans fin. Le Loom violet se trouve dans le cerveau, cette partie selon eux donne l'accès à la parole. Le Loom vert se cache dans le cœur des pions. Les pions de la Puissance Verte donnent une jolie pierre de Nocte lors de l'incinération des corps. Enfin, le Loom bleu est aujourd'hui perdu sauf pour les Danjins et leurs yeux de prophètes.

Loom

Noir

Jaune

Rouge

Violet

Vert

Bleu

Situation

La moelle des os

Le souffle tourbillonnant des poumons

Un sel métallique dans le sang

Les veines du cortex

Une gemme dans le cœur

Les nerfs optiques

Note : les Danjins sont les seuls pions à posséder encore du Loom bleu dans leur étincelle.

Du Loom dans l'étincelle ?

Contrairement à ce qui est enseigné dans les Académies, il est possible de récolter du Loom dans son étincelle. La manœuvre n'est pas impossible, et il arrive également que cela se produise par accident. La Terre des Princes mortifères compte de nombreux morts vivants résultant d'une telle opération. Ce processus détruit les autres couleurs présentes dans une étincelle multicolore. Le pion devient alors une créature loomique, et donc unicolore du point de vue du Loom.

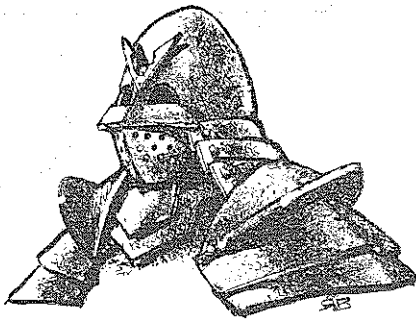
L'étincelle est un équilibre délicat entre les couleurs de Loom. Récolter du Loom en son sein perturbe cet équilibre précaire. La limite est très faible, prendre un seul point suffit à perturber cet agencement, heureusement les Guilders Constellés protègent de cette affection, le Loom préfère l'Écume au corps humain.

Cosme, un monde étrange

visible est une aberration née d'une correction des règles du Jeu et n'est donc présent que chez les Felsins.

Le rapport au Loom est réel. Les liens entre le Loom et l'étincelle résultent d'un mélange de toutes les couleurs de Loom. Cette étrange fusion permet plusieurs choses :

- de voir toutes les couleurs de Loom ;
- d'être la cible des sorts et sortilèges de toutes couleurs ;
- d'utiliser des tours ;
- de pratiquer tous les Arts Étranges, sous toute leur forme.



LES ARTS ÉTRANGES

Bien que chaque pion possède une couleur dominante, il ne lui est pas plus facile de pratiquer l'Art Étrange correspondant. Pour étudier l'Art Étrange d'une autre Maison, un pion ne rencontre donc pas plus de difficulté que pour celui de ses origines. En revanche, il a absolument besoin d'un Guilder Constellé – de l'Écume en fait – pour s'initier à un nouveau paradigme du Loom.

Quand un pion change de Puissance tutélaire, sa couleur dominante change. Il lui obéit désormais comme il le faisait avec la précédente. Toutefois, le pion n'est pas pour autant un être dépourvu de conscience. Il est autonome, les Puissances ne dirigent pas le quotidien de tous

leurs pions. Elles se contentent de jouer des coups qui donnent de grandes orientations à « leurs » civilisations par l'intermédiaire des mécanismes ludiques et mécaniques qui régissent le Jeu. Les pions interagissent donc et altèrent parfois les situations en les détournant des volontés de leur Puissance. Les guildiens sont coutumiers de ces changements et n'ont malheureusement pas pour le moment de Puissance tutélaire. Ils attendent l'avènement du Joueur doré, El Dorado.

« La pratique du Loom par les pions « multicolores » est affiliée à la couleur dominante du pion. Quand cette dernière change, le pion abandonne l'ancienne couleur de Loom utilisée pour pratiquer celle de la nouvelle Puissance. Cela n'est pas instantané comme le changement de couleur. En effet, l'utilisation du Loom passe par des enjeux culturels qui déterminent parfois tout le bon fonctionnement d'une société. En conséquence de quoi, un changement de Loom provoque aussi un changement de civilisation.

L'exemple le plus simple est celui d'une tribu drake sous domination de la Puissance Verte passant sous le contrôle du Joueur rouge. La civilisation de cette société deviendra un peuple qui se valorise par l'artisanat du métal avec pour chef ceux qui connaissent les secrets des Métaux Sacrés...

Il est évident que de tels changements sont progressifs et prennent plusieurs années voire même une décade.

INVISIBLE

Il n'existe ni Loom, ni étincelle invisible. C'est par défaut de vocabulaire que les premiers Maîtres Mystiques appelèrent l'énergie qu'ils canalisent dans leurs corps et leur étincelle Loom invisible.

Pourtant, cette énergie existe. Étant tout ce qui reste de la mémoire de la Puissance Bleue, le Loom invisible – gardons cette terminologie à défaut d'une autre – est lié aux autres couleurs de Loom. Faute de regrouper toutes les qualités d'une

LES CRÉATURES LOOMIQUES

Une pour toutes...

Les pions possédant une étincelle « unicolore » sont moins nombreux que les pions « multicolores ». Ils sont plus utiles pour les Joueurs. Les créatures mythiques, ou loomiques, sont en effet sous le joug de leur Puissance tutélaire. Ces dernières ne surveillent pas leurs créatures en permanence — pour la même raison que précédemment; elles n'en ont ni le temps, ni la volonté. Au cours de ces périodes de « liberté », les pions unicolores se tournent vers leur préoccupation première, la survie. Elles se consacrent alors à l'assouvissement de leur unique besoin physiologique, se repaître du Loom de leur couleur.

Une étincelle monochrome obéit aux lois suivantes.

- Les effets loomiques des autres couleurs n'ont pas d'effet sur une créature mythique.
- Les effets loomiques de même couleur ont des effets inchangés. Lorsqu'une créature loomique est la cible d'un effet de sa couleur, elle le subit; et elle n'absorbe pas le Loom déployé.
- On ne peut créer une étincelle monochrome qu'à partir d'une étincelle multicolore, à l'exception des animaux et des objets qui n'ont pas d'étincelle. Par exemple, des animaux vivants près d'une source loomique Monstrueusement Riche deviennent des créatures loomique rapidement. Cette transformation est possible par simple volonté d'un Maître Étrange utilisant un effet loomique. Les paramètres sont laissés libres à l'intention du MC qui est à même de mieux juger les circonstances.
- Une étincelle monochrome ne peut en aucun cas changer de couleur de Loom.

Toutes pour une.

Les créatures loomiques sont de deux types:

- de Loom pur. Cela signifie qu'elles sont entièrement constituées de Loom et ne possèdent aucune enveloppe physique;
- l'infection loomique. Ces créatures étaient des êtres vivants à part entière ayant reçu une quantité de Loom qui a modifié la nature de leur étincelle.

Dans ces deux cas, plusieurs règles s'appliquent.

- Les créatures loomiques sont Voraces. Cette caractéristique est égale au dixième de leur étincelle. Cette valeur mesure leur besoin hebdomadaire. Si une créature loomique reste à jeun plus de deux semaines, elle dépérit et meurt.

Cosme, un monde étrange

Vorace

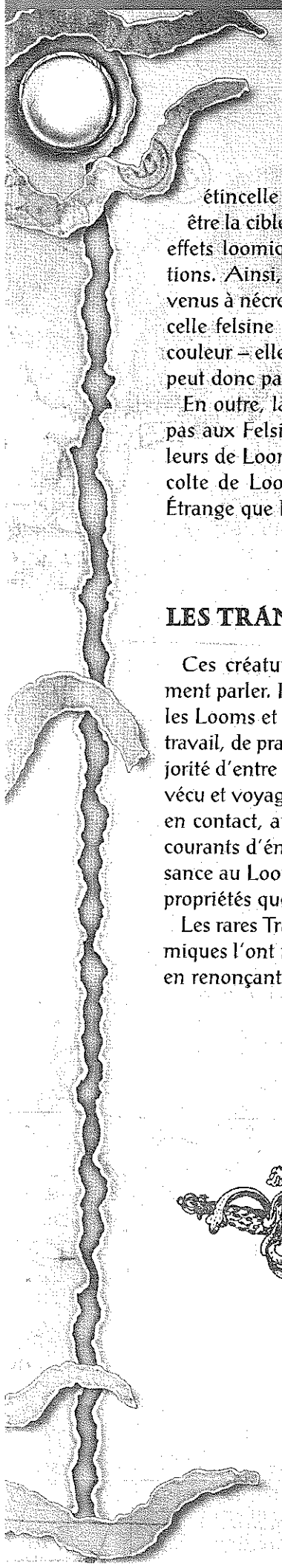
Étincelle

Pas	1 - 5
Peu	6 - 10
Assez	11 - 20
« »	21 - 50
Très	51 - 75
Super	76 - 100
Monstrueusement	+ 100

- L'étincelle d'une créature loomique est limitée. Elle ne peut contenir qu'une quantité finie de Loom sauf modification induite par un sortilège, un phylum ou un locus.
- Les créatures mythiques supportent les Blessures Fatales ; elles ne sont pas soumises aux modificateurs de santé.
- Pour tuer une créature loomique, il faut lui infliger une perte de point de santé équivalente au nombre de points de Loom contenu dans son étincelle. Les créatures mythiques ne sont donc blessées que par des effets loomiques (armes en Métal Sacré, sorts, sortilèges, tours...).
- Toutes les créatures loomiques peuvent connaître tous les tours et sortilèges de l'Art Étrange de leur couleur. Et non les sorts – qui sont une invention des Natifs.
- Chaque fois qu'une créature utilise un sortilège, leur étincelle se vide du nombre de points de Loom correspondant. Ces points seront récupérés en sus de la Voracité de la créature.
- Aucun jet de dés n'est nécessaire pour le bon fonctionnement des effets loomiques. On considère que toute tentative est toujours une réussite.
- Les créatures loomiques sont attirées par les sources importantes de Loom. On considère que cinquante points de Loom suffisent pour être automatiquement détecté par elles.
- La récolte du Loom par une créature mythique est automatique, aucun jet de dés n'est nécessaire. Il leur suffit de toucher la source loomique pour en absorber AE point(s) par PA.
- Les créatures loomiques ne récoltent que du Loom de leur couleur. Elles ignorent totalement les autres.

Une créature infectée par le Loom laisse toujours dix pour cent de Loom dans son enveloppe physique à sa mort.

Le type de récolte est laissé à l'appréciation du MC. Toutefois, le Loom se situe exactement dans les mêmes parties que les humains. Si d'aventure, la créature est en contact avec du Loom, elle ressuscite avec un nombre de point de santé égal au nombre de points de Loom rencontré et qui devient aussi sa réserve de départ. À moins que l'on récolte le Loom du cadavre de la créature loomique !



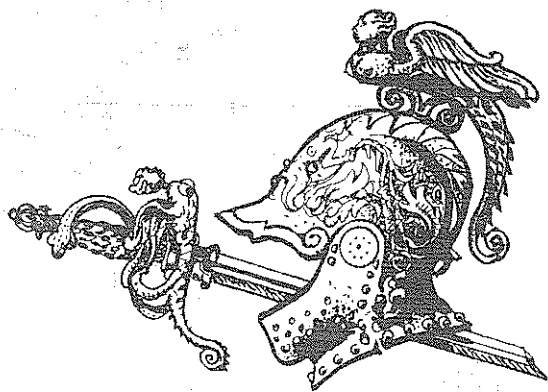
étincelle multicolore, l'étincelle felsine peut être la cible de tous les Arts Étranges et tous les effets loomiques. Toutefois, il existe des exceptions. Ainsi, les Ashragors ne sont jamais parvenus à nécro-animer un cadavre felsin car l'étincelle felsine ne peut pas changer à nouveau de couleur – elle est déjà devenue « invisible » et ne peut donc pas devenir noire.

En outre, la nature de leur étincelle ne permet pas aux Felsins de percevoir les différentes couleurs de Loom – ce qui rend impossible toute récolte de Loom – et de pratiquer un autre Art Étrange que l'Art Mystique.

LES TRANSIENTS

Ces créatures n'ont pas d'étincelle à proprement parler. Pourtant, elles sont réceptives à tous les Looms et sont donc capables, avec un peu de travail, de pratiquer tous les Arts Étranges. La majorité d'entre elles ne sont pas des pions. Elles ont vécu et voyagé hors du Continent et sont rentrées en contact, au même titre que l'Écume, avec les courants d'énergie mystique qui donnèrent naissance au Loom. Elles obéissent donc aux mêmes propriétés que l'Écume.

Les rares Transients devenues des créatures loomiques l'ont fait en amputant une partie d'eux et en renonçant à cette habilité.



L'ÉCUME

Ce métal fut la première découverte d'Orion. Connaissant l'avidité des Natifs, ce Capitaine Stellaire leur envoya très rapidement un échantillon espérant que leur curiosité servirait de moteur à l'exploration de la Terra Incognita. Le voyage de Troisième-Ceil-Bleu mit à jour les étonnantes possibilités de cette matière que l'on nomma Écume en raison du lieu de sa découverte. L'énigmatique métal repose dans la mer sur les côtes de la Mer Océane, à la périphérie du Continent.

ORIGINE

Si Troisième-Ceil-Bleu, un puissant Métalliste géhemdal, découvrit comment utiliser l'Écume, il n'a jamais percé le mystère de son origine. Il s'interrogea souvent sur ce point. En effet, on n'en avait jamais trouvé avant le Grand Cataclysme, et aucun artefact n'en contient une once.

L'origine de l'Écume est cosmique. Lors de son voyage à travers le cosmos, le Continent a accumulé de la poussière d'étoile dans son sillage et sur son contour. Cet agglomérat, porté à d'extrêmes températures au cours de son amerrissage, se solidifia en Écume.

POUR UNE MONNAIE UNIQUE

La rareté de l'Écume donna une idée à Troisième-Ceil-Bleu : les Natifs pourraient utiliser l'étrange métal comme monnaie. Les guildes étaient nées. Troisième-Ceil-Bleu souhaita que cette monnaie ait une valeur symbolique et il décida de bien choisir les représentations des

deux faces du guilder. Pour le côté face, il choisit de représenter l'Astramance pour la remercier de ses prophéties qui guidèrent l'humanité, fédérèrent les Maisons et développèrent la soif d'aventure. Pour le côté pile, une représentation des côtes du Continent fut choisie.

Le guilder n'est pas une simple pièce monnaie. Il peut se scinder : empilez dix (Guilders de) Sable et ils deviennent un Guilder d'Écume, brisez un Guilder d'Écume et vous obtiendrez dix (Guilders de) Sable. Le processus est identique pour les Guilders d'Écume et de Corail. Leur nom n'étant donné qu'en fonction de leur taille. Plus celle-ci est large et épaisse, plus le guilder est riche en Écume et a donc de la valeur.

Du sang sur les mains

Le Guilder Constellé fut inventé après la monnaie. Son principe fut découvert lors d'un accident dans les forges continentales de Troisième-Ceil-Bleu. Un de ses apprentis, un lore transportant du Loom rouge, destiné à enchanter les pièces, trébucha et fut pris dans une des gigantesques presses. Rien ne put empêcher sa mort horrible, mais, une fois le cadavre extirpé de la machine, les Maîtres Étranges présents découvrirent que le Loom rouge était à présent enfermé dans une des pièces striée de marques diverses. La capacité de stockage loomique de l'Écume venait d'être découverte.

Longtemps, les tentatives pour recréer le phénomène ne donnèrent rien. Après maintes expériences

L'AVENTURIER INCONNU

Ce Natif fut l'un des premiers à partir pour le Continent. Pourtant, malgré son indiscutable participation à la construction de l'idéal guildien, le nom de ce Géhemdal fut oublié sur le Dôme de la Constellation. Neveu de l'Empereur Métallique, il fut un des meilleurs Métallistes de sa génération. La jalousie de ses cousins le conduisit à l'exil alors que sa sympathie pour les guildiens fut dévoilée au grand jour. En 7 AA, intrigué par l'Écume, Troisième-Ceil-Bleu part pour le Continent. Il travaille plusieurs

années à l'étude de cette étonnante matière et revient en 10 AA lors de l'inauguration du Sénat de la Constellation – où il y présente ses idées sur la monnaie guildienne et le Guildier Constellé. Les sénateurs le remercient en lui confiant la charge de frapper la monnaie et d'équiper les futurs guildiens de son étrange médaille.

Mais ses anciens ennemis eurent la rancune tenace et s'arrangèrent pour que l'une des clauses liant les Géhemdals aux guildes soit que le nom de Troisième-Ceil-Bleu disparaisse des registres du Sénat de la Constellation ; et son nom ne côtoya jamais ceux des héros de l'Aventure.

tations, Troisième-Ceil-Bleu mis en évidence que le Guildier Constellé contenait toutes les couleurs de Loom. En parallèle, un Maître Étrange trouva que la disposition des souillures de sang qui barraient la pièce évoquaient celles des constellations dans le ciel nocturne. Il lui donna le nom de Guildier Constellé.

Au désespoir, Troisième-Ceil-Bleu se résolut à tenter une odieuse expérience. Il réunit les mêmes conditions que la première fois et créa une autre médaille au prix d'une vie humaine !

De nos jours, cette méthode criminelle est encore utilisée car nul n'a découvert d'autre procédé. Pour activer un Guildier Constellé, il est nécessaire de récolter l'étincelle d'un être humain passant de vie à trépas. Chaque année, plusieurs centaines de personnes sont sacrifiées pour que les guildiens puissent parader avec leurs Guildiers Constellés et partir à l'aventure.

Le Guildier Constellé est aujourd'hui fabriqué dans le plus grand secret. Si les Maisons ou les guildes apprenaient que le Sénat de la Constellation ordonne à chaque fois un tel sacrifice, l'affaire ferait scandale et le Sénat de la Constellation perdrait toute autorité. Toute personne au fait de la Machination « C'est ton guildier ça ? » court un grand danger. Elle sait en effet comment les Guildiers Constellés sont fabriqués – le MC doit informer tous joueurs possédant cette Machination ; le Cercle de Saphir est sur les traces du Maître Étrange.

Fonctionnement

Le Guildier Constellé est l'interface entre l'étincelle et le Loom qui permet aux Natifs d'utiliser l'énergie du Jeu des Puissances. Une fois la récolte amorcée, le Loom est drainé par l'étincelle, l'Écume le fige en son sein et l'y conserve.

Le Guildier Constellé fabriqué, il part pour les Rivages sous bonne garde, mais n'échappe pas à la piraterie – la Scabare a largement prouvé que se procurer un Guildier Constellé n'est pas impossible... juste une question de prix !

PLUS VITE !

Au cours d'une action, d'une PA, un Guildier Constellé draine au plus vingt-cinq points de Loom. Si la récolte d'une charge loomique est interrompue, tout le Loom drainé est perdu – dans sa totalité. La récolte de Loom sur un Guildier Constellé « ouvert » obéit à la même règle : elle est totale ou n'est pas.

Ce que la Scabare ignore, c'est que les Guildiers Constellés sont fermés lors de la cérémonie des nouveaux guildiens. Au cours de ce rite guildien, les futurs aventuriers reçoivent leur médaille d'Écume. À la fin du discours du Maître de l'Académie, les jeunes guildiens jettent leur Guildier Constellé dans les airs. Quand elles redescendent,

NOUVELLES MACHINATIONS

ON FERME !

Niveau : Impossible.

Description : cette machination permet de lier les Guilders Constellés aux étincelles de leurs propriétaires. Ainsi, ils seront les seuls à en utiliser les fonctionnalités. Aucun autre guildien ne pourra l'utiliser à moins qu'il ne connaisse la Machination « C'est ton Guilder ça ? ». Cette Machination est utilisée lors de la cérémonie de clôture des cours d'Académie.

Novice : permet de fermer un Guilder Constellé.

Initié : permet d'ouvrir un Guilder Constellé fermé.

Expert : permet de lier le Guilder Constellé d'un autre à soi.

Effets Pervers : les Guilders Constellés ne se ferment pas et tombent tous au sol, les Guilders Constellés éclatent en plein vol, le lien ne se fait pas et son Guilder Constellé ne le reconnaît plus.

Note : les Guilders Constellés ouverts sont utilisables par n'importe quel Maître Étrange. On peut notamment récolter le Loom qu'ils contiennent. Toutefois si la récolte échoue, le Loom est perdu. Une Baraka sur une telle récolte n'apporte aucun bonus.

Y'A DU LOOM ?

Niveau : Difficile

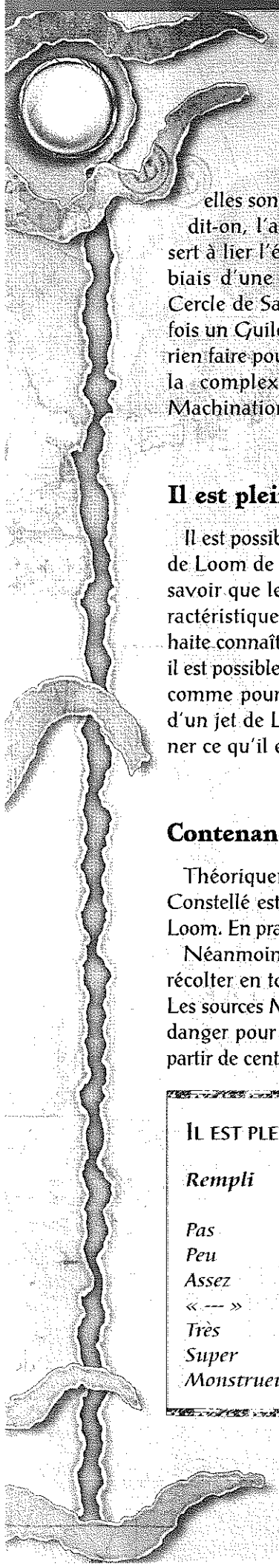
Description : le Maître Étrange évalue la quantité de Loom en points, contenue dans son Guilder Constellé. Elle permet aussi de déterminer la caractéristique Riche d'une source loomique. Toutefois, le Maître Étrange doit être à même de pouvoir manipuler cette source en toute tranquillité. Au fur et à mesure de sa maîtrise, le Maître connaît les secrets de plus en plus de couleurs. La première d'entre elles étant raisonnablement la couleur dominante de son Étincelle.

Novice : le Maître Étrange évalue au choix le niveau d'une des couleurs de Loom.

Initié : le Maître Étrange évalue au choix le niveau de trois couleurs de Loom.

Expert : le Maître Étrange évalue tous les niveaux de toutes les couleurs de Loom.

Effets Pervers : le Maître Étrange se trompe lors de son évaluation, le Loom observé s'évanouit



elles sont marquées du Destin et contiennent, dit-on, l'avenir du guildien. Cette cérémonie sert à lier l'étincelle au Guildier Constellé par le biais d'une Machination, « On ferme ! ». Le Cercle de Saphir veille sur cet autre secret. Une fois un Guildier Constellé fermé, on ne peut plus rien faire pour le perturber. Rien ne saurait percer la complexe combinaison instaurée par la Machination. À l'exception d'une autre...

Il est plein mon Guildier ?

Il est possible que le MC préfère gérer les points de Loom de ses Aventuriers. Dans ce cas, il faut savoir que le Guildier Constellé possède une caractéristique Rempli. Quand un guildien souhaite connaître le contenu d'un Guildier Constellé il est possible de l'informer sur le palier de Rempli, comme pour les sources loomiques, en échange d'un jet de Loom réussi. À lui, ensuite, de deviner ce qu'il en est, en donnée numérique.

Contenance

Théoriquement, la capacité d'un Guildier Constellé est infinie quelle que soit la couleur de Loom. En pratique, aucune limite n'a été constatée.

Néanmoins, la quantité de Loom que l'on peut récolter en toute quiétude n'est pas, elle, infinie. Les sources Monstrueusement Loomiques sont un danger pour l'intégrité du Guildier Constellé. À partir de cent points de Loom, une récolte chauffe

le Guildier Constellé. Trois cents points de Loom en une récolte infligent une Blessure Grave si le Guildier Constellé est en contact avec la peau. Une récolte d'un millier de points de Loom liquéfie le Guildier Constellé en une flaque de Loom et d'Écume qui inflige une Blessure Fatale au contact de la peau.

Machinations et Guildiers Constellés

On recommande aux guildiens de ne jamais se séparer de leur Guildier Constellé. Le Loom qu'ils contiennent est une défense contre l'Art Étrange. De plus, les Maîtres Étranges en ont besoin pour utiliser le Loom. Enfin, les Machinations sont inopérantes lorsqu'un aventurier ne porte pas son Guildier Constellé. Cet effet est encore ignoré du Sénat de la Constellation et donc des Académies, masqué par la Confrérie des Ombres ne souffrant pas que les guildiens aient une faiblesse. Les Machinations sont en effet plus que des techniques secrètes, elles sont l'expression de la volonté des Natifs en tant que pion libéré du joug des Puissances. Le vecteur de ce processus est le Guildier Constellé. Si bien que lorsqu'un Maître ne porte pas son Guildier Constellé, il lui est impossible d'utiliser une Machination ! C'est comme s'il l'avait oublié. En fait, il ne pense même pas à l'utiliser. Si un Aventurier s'obstine, un effet pervers se déclenche sans qu'il puisse le contrer.

Note : cette règle ne s'applique pas aux Capitaines Stellaires, ni à El Dorado.

IL EST PLEIN MON GUILDER ?

Rempli

Point(s) de Loom

Pas	0
Peu	1 - 15
Assez	16 - 30
« -- »	31 - 50
Très	51 - 75
Super	76 - 100
Monstrueusement	+ de 100

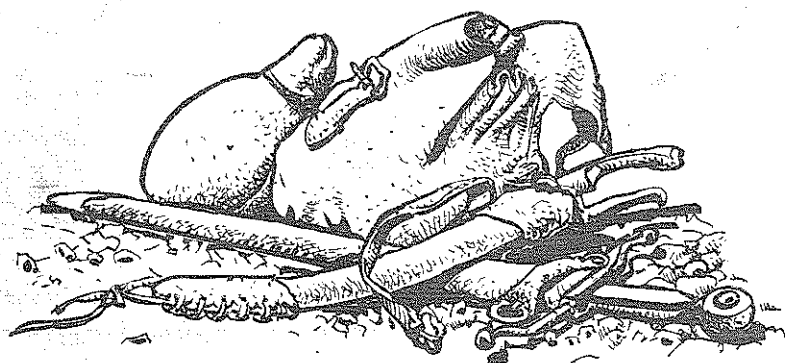


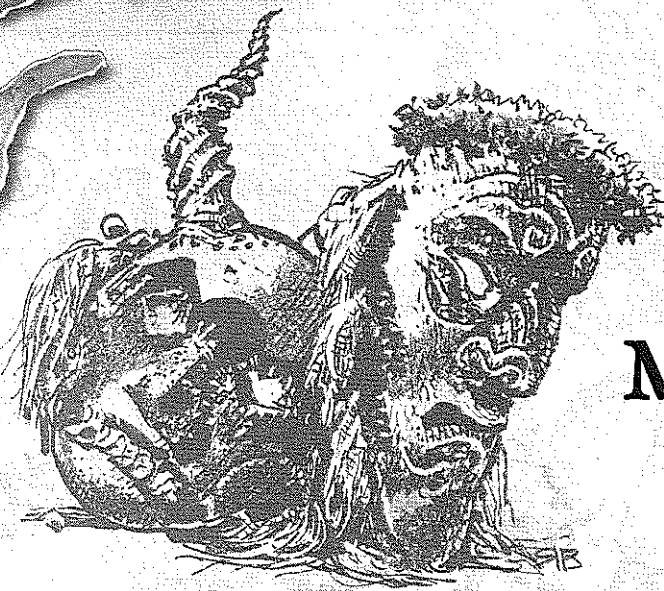
HONNEUR ET GUILDER CONSTELLÉ

Quelle que soit sa nationalité, et quel que soit le milieu social dont il est issu, un Guildien ne prend jamais le Guildier Constellé d'un de ses confrères. L'Académie endoctrine les jeunes guildiens sur ce point. Sans lui, les Guildiens ne sont rien. Aucune marque ne les distingue du commun des mortels. Les Guildiens ne se séparent jamais d'un tel objet et n'en priveront jamais un adversaire. Ceux qui commettent ce crime sont des moins que rien et trahissent l'idéal guildien. Certains s'en moquent tout de

même. Très bien : qu'ils en subissent les conséquences. Si un Aventurier dépouille un autre de son Guildier Constellé dans un but négatif, il perd définitivement un Point de Destin. En bafouant l'Art Guildien, il s'éloigne d'El Dorado.

Évidemment, cette règle s'applique aux morts comme aux vivants. Le Guildier Constellé est une pièce d'identité, beaucoup sont enterrés avec. D'autres préféreront qu'il revienne à un proche. Quoi qu'il en soit dans le monde de Cosme, il n'est pas bon de tromper les morts et encore moins de les voler.





L'ART MÉTALLIQUE

L'Art Métallique est une discipline à double face, qui s'est scindée en deux branches distinctes au fil de son évolution.

La première et la plus ancienne, à l'échelle des Rivages en tout cas, voit l'Art Métallique comme une pratique mystique, voire religieuse. Dans cette optique, les mots « Métal Sacré » prennent une signification littérale, directe. Les métaux qui constituent la base de la pratique de cet art sont effectivement d'essence divine et ils doivent être révéérés. Les Forgeurs restés dans la Maison Géhémdale, les Arkhés et, plus généralement, tous ceux qui ont une forte orientation religieuse, partagent ce point de vue.

L'autre branche de l'Art Métallique regroupe les guildiens dans une écrasante majorité, ainsi que toutes les civilisations continentales agnostiques manipulant le Loom rouge. Pour tous ces « non-religieux », les Métaux Sacrés n'ont de sacré que le nom. Ils ont d'abord et surtout une énorme valeur commerciale du fait de leurs étonnantes propriétés.

Le point de convergence de ces deux conceptions se fait dans la pratique. Toutes deux se résument finalement à forger les métaux. Contrairement aux autres Arts Étranges, l'Art Métallique est une discipline manuelle, qui demande moins la puissance de l'esprit que celle des bras. Cela s'exprime d'ailleurs clairement dans la

foule de proverbes que connaît tout Métalliste digne de ce nom. Ces adages ont un rôle formateur qui les adresse clairement à des gens ayant besoin d'image plus que de discours, à des artisans et non à des érudits.

Les deux courants de l'Art Métallique ne s'opposent pas vraiment, faute de se rencontrer, à l'occasion, des guildiens maladroits laissent comprendre à une civilisation ultra-religieuse comment ils considèrent une pratique sacrée et sont mis à mort, de temps en temps, un temple continental voit toute sa réserve de Métaux Sacrés disparaître, volée par des guildiens audacieux.



LES MÉTALLISTES

QUI SUIS-JE ?

Le Métalliste typique est un individu qui apprécie le travail manuel et sait reconnaître un objet de qualité, une réalisation artisanale de valeur. Il travaille de ses mains et apprécie la chose. Pour lui, l'usage du Loom est différent d'une simple pratique surnaturelle. Il s'agit d'un acte de création, d'une manipulation presque physique de la réalité.

PROVERBE

L'Âme d'un Artisan dans l'esprit d'un Maître Étrange fait le bon Métalliste ; l'Âme d'un Maître Étrange dans l'esprit d'un Artisan fait le Métalliste d'exception.

Le Métalliste type est un homme qui croit en la réalisation matérielle, qui pense qu'il peut laisser sur la surface de Cosme une trace de son passage. Il ne croit pas en la puissance du souvenir et en la mémoire de ses pairs. Tout cela finira par s'effacer comme les pas sur une plage millénaire des Rivages. Combien de milliers et de milliers de pas a-t-elle imprimé et effacé ? Pour un Métalliste, le seul témoignage digne de foi est celui des objets, des réalisations matérielles. Dans cette philosophie, les Métaux Sacrés ont une place de choix. Ils sont indestructibles et ne sentent pas le passage des ans. Dans cent siècles, ils seront intouchés, comme s'ils venaient de sortir de la forge.

Cela induit un certain nombre de conséquences psychologiques.

La première et la plus immédiate est le perfectionnisme. Laisser derrière soi une œuvre fautée, imparfaite, c'est laisser le témoignage de son incompetence pour l'éternité. Un Métalliste préférerait détruire ce qu'il vient d'accomplir, dut-il remettre sur l'ouvrage le fruit de dix années de travail, plutôt que de prétendre qu'un objet présentant le moindre défaut est terminé. À l'extrême, certains Métallistes préfèrent même détruire leur travail, le renvoyer aux éléments bruts, sans espoir de jamais le reprendre.

La seconde particularité des Métallistes est assez paradoxale. Autant ils ne se satisfont que de l'excellence, autant ils ne sont pas opposés, bien au contraire, à admettre leurs limites. Seuls les mauvais Métallistes se lancent dans des entreprises qu'ils ne peuvent mener à bien. Cela n'interdit certes pas de croire que l'on puisse encore apprendre et finir par acquérir les compétences ou les capacités qu'il manque pour parvenir à un résultat. Mais il existe des travaux impossibles à réaliser. Ces domaines sont parfois étudiés, pour

l'amour de la recherche, par curiosité ou pour comprendre les limites de l'Art Métallique. Mais aucun Métalliste n'aurait la prétention de croire qu'il les franchira. Arriver à une connaissance parfaite de ce que l'on est capable de faire actuellement et de ce que l'on peut espérer faire lorsque l'on aura atteint les limites de ses capacités est une quête permanente, dont l'accomplissement conditionne la réputation du Maître Étrange. Laisser derrière soi une œuvre inachevée est la marque de l'incompétence et doit être traité par le mépris. Les grands Métallistes sont conscients de ce qu'ils sont capables de faire et du temps qu'il leur reste pour l'accomplir. Ils ne se lancent pas étourdiment dans une entreprise qui laissera derrière eux quoi que ce soit d'inachevé, démontrant ainsi leur courte vue et leurs faibles capacités.

PROVERBE

Le bon fer à cheval de l'apprenti Forgeur vaut toutes les mauvaises épées du grand prêtre.

Il est difficile de savoir si cela découle simplement des considérations qui viennent d'être décrites ou si cela a toujours été contenu dans les traditions de l'Art Métallique, mais le principe qui en sous-tend toute la pratique est que les corps et surtout les esprits peuvent être forgés. Ils peuvent obtenir une forme aboutie, parfaite, en fonction, bien-entendu du « matériau » de départ. Un Forgeur ne se contente pas de créer des objets, mais il cherche, au travers de cette quête, à se découvrir lui-même, à établir quelles sont ses limites et surtout à les atteindre. Bien entendu, il est conscient que, contrairement aux Métaux Sacrés, il n'est pas hors d'atteinte des outrages du temps. Cette quête est donc permanente : au fur et à mesure que ses capacités croissent puis décroissent, le Forgeur doit se redécouvrir.

PROVERBE

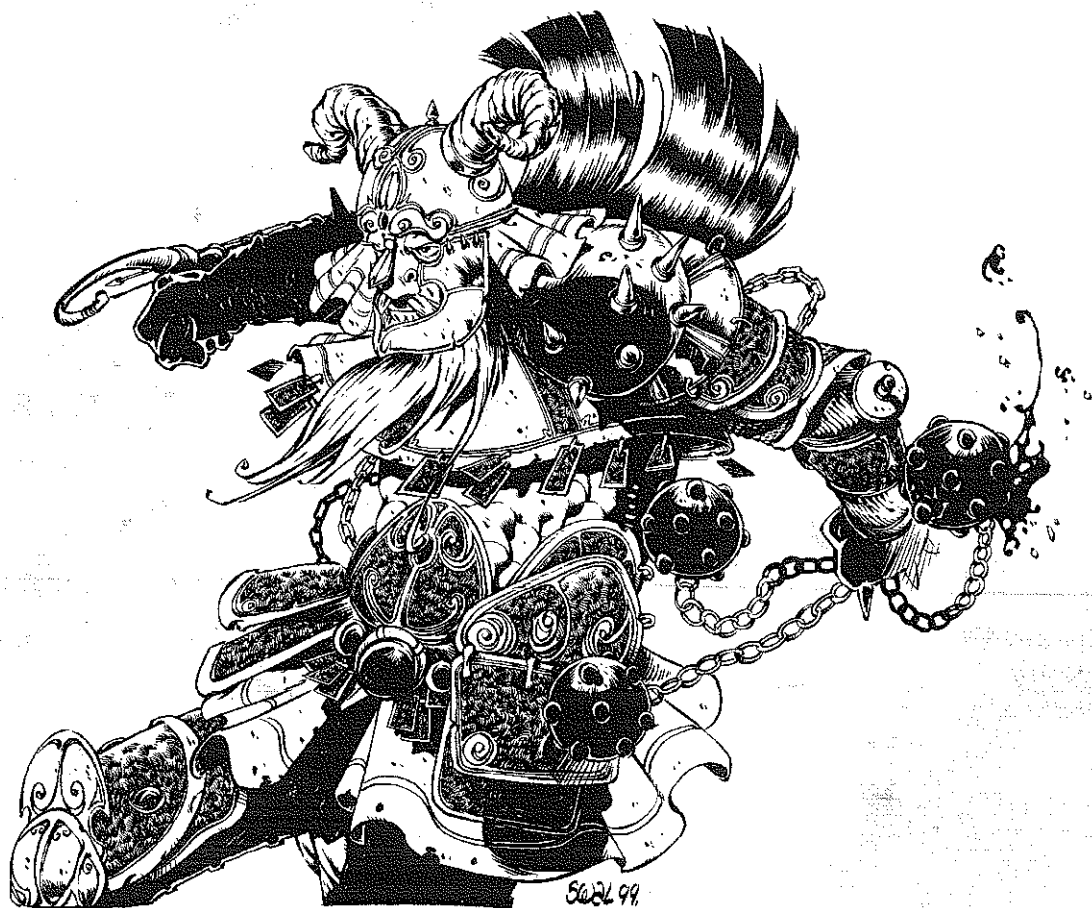
Comme le fer qui rouille, l'homme...

LES FOSSOYEURS DU MÉTAL

Les Fossoyeurs étaient, à l'origine, une très honorable commission géhemdale formée par les plus grands Métallistes. Pendant la grande pénurie, le Loom se faisait rare et il fut décidé que les réalisations les plus imparfaites seraient renvoyées aux éléments bruts, recyclées. C'était une décision grave et la commission était surveillée de très près. Puis le continent fut découvert. Le Loom coula de nouveau en abondance et les Métaux Sacrés furent de nouveau disponibles en quantités suffisantes pour que tous les Forgeurs puissent y avoir accès. La Commission des Fossoyeurs, qui était toute puissante, tomba dans les oubliettes de l'histoire.

Certains de ses membres étaient trop aigris pour abandonner si facilement une charge qui avait fait leur puissance. Ils reconstituèrent discrètement la Commission et se firent en secret et en toute illégalité les juges de leurs pairs. Petit à petit, les idéalistes aigris laissèrent la place aux requins de la finance et aux contrebandiers de métal.

Aujourd'hui, les Fossoyeurs sont une organisation criminelle puissante, contre laquelle l'empereur a plusieurs fois déchaîné les forces de la Maison Géhemdale, sans grand succès. Racket, extorsion de métal auprès des temples, vol ou détournement de cargaison en provenance du Continent, les Fossoyeurs sont une plaie purulente au flanc de l'Art Métallique.



Le Religieux

C'est le Métalliste à l'ancienne mode. Il pratique son art comme une quête mystique. Pour lui, manipuler les Métaux Sacrés est un engagement à les respecter et plus encore à les faire respecter comme la matière même des héros, une substance qui n'a été obtenue qu'au travers du sang versé et du courage d'hommes morts aujourd'hui, mais vivants au travers des métaux qu'ils permettent d'enchanter.

C'est un homme d'une droiture fanatique, qui se considère investi d'une mission extraordinairement vaste. Il ne doit pas seulement se découvrir lui-même. Il doit forger non seulement son corps et son esprit, mais aussi celui de ses contemporains, celui de leurs enfants et encore celui des descendants à venir. Son empreinte doit survivre au travers des siècles. Il est responsable du devenir de l'art Métallique, lequel est lui-même responsable de la forme que prendra la société de demain.

Indubitablement, cette conception est héritée du temps où la Maison Géhemdale était presque dirigée par les Forgeurs, ou du moins de l'époque où ceux-ci avaient l'oreille du pouvoir.

Cette manière de voir est éminemment idéaliste et se heurte désormais à la rapacité des guildes, à la montée de Maîtres Étranges originaires de tous les horizons, formés sur le tas ou au travers des phénoménales quantités de Loom qu'abrite le Continent. Seuls ceux formés au sein même de la Maison Géhemdale, suivent encore cette voie.

Elle a de plus l'inconvénient d'être complètement décalée par rapport à la réalité du pouvoir du Loom. Certes, il s'agit d'une valeur économique de première importance. Mais il n'y a pas beaucoup de guildes que le Chapitre du Loom dirige. Avant la Barrière des Enfants-Cyclones, c'est la politique ou le savoir qui règnent en maître. Une fois celle-ci passée, seule compte la survie. Les Maîtres Étranges n'ont tout simplement plus le pouvoir politique que sous-entend cette conception de l'Art Métallique.

De ce fait, les rares Métallistes qui atteignent le Continent en professant encore cette foi aveugle dans la puissance de leur art changent ra-

pidement d'avis et se soumettent aux lois des guildes. Les plus aventureux se lancent dans une carrière politique avec l'espoir de parvenir à changer les choses de l'intérieur... Mais tout le monde sait que ce sont de mauvais Métallistes, qui laisseront derrière eux une œuvre inachevée, échouée...

PROVERBE

Le sixième Métal Sacré est l'Homme.



Le guildien

Le guildien est pragmatique. Il se sert des Métaux Sacrés parce qu'ils sont puissants et non pour leur valeur religieuse. Cela ne lui interdit certes pas de les respecter pour ce qu'ils sont. Cependant le guildien ne peut pas les laisser derrière lui, dans la boue du Continent, sous prétexte qu'il n'y a pas d'installations dignes de ce nom ou de Métalliste capable. Il préfère encore les vendre ou les forger lui-même. Certes, ce qu'il en fera ne sera sans doute pas extraordinaire. Les grands temples superbement équipés de la Maison Géhemdale feraient infiniment mieux. Mais un outil qui survivra aux siècles aura toujours plus de valeur qu'un tas de poussière rouge au fond d'un fossé.

Il ne faut cependant pas croire que les guildiens qui pratiquent cet Art Étrange manquent de considération pour les Métaux Sacrés qui en sont la base. Tous les Métallistes, quelle que soit leur origine, leur formation ou leur passé, ont un grand respect pour eux. Simplement, ce respect ne va pas au-delà de leur réalité immédiate. Ils sont le résidu de l'existence d'un homme de valeur. Quelqu'un a effectivement vécu avec honneur pour donner naissance à la précieuse substance.

Le faire participer à la plus grande aventure de tous les temps, en tout cas de mémoire de Natif, la conquête du Continent, n'est-il pas un hommage suffisant ?

Cette manière de penser va au-delà de la simple considération. Il semble que le fait de travailler les Métaux Sacrés inspire le respect vis-à-vis de ceux-ci. A moins que ce ne soit l'inverse et que seuls puissent parvenir à un résultat les hommes qui les respectent assez. Quoi qu'il en soit, il n'existe pas de contrebandier de métal ou de piller de tombe capable de Forger. Ou alors ses motivations ne sont pas celle d'un pillard ordinaire...

Dans la pratique, ce respect pour le métal pose bien entendu de nombreux problèmes de conscience, notamment au sein des guildes les plus âpres au gain, qui acceptent de vendre à n'importe qui, qui n'hésite pas à faire des stocks – empêchant ainsi le métal d'accomplir son destin et de devenir un objet utile – et, d'une manière générale, celles qui traitent les Métaux Sacrés comme une simple marchandise, avec tout le manque d'égard qu'il est possible de concevoir. Les Métallistes qui, par erreur ou par méconnaissance de cette politique, se trouvent engagés au sein de ces guildes, ne peuvent avoir que deux destins. Soit ils deviennent de mauvais employés et travaillent contre les intérêts de ceux-là mêmes qui les ont engagés, sabotant la politique loomique de la guilde jusqu'à ce qu'ils soient renvoyés ou du moins éloignés des Métaux Sacrés. L'autre alternative les verra perdre lentement la majeure partie de leur capacité à forger, s'ils en viennent à considérer le métal à la manière de leur employeur.

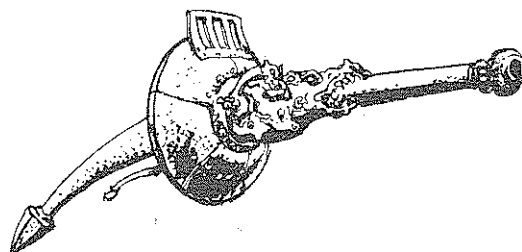
En termes techniques : traiter en toute connaissance de cause les métaux sacrés comme une simple marchandise entraîne une pénalité d'une difficulté supplémentaire à chaque fois qu'un tel acte est commis. Cela ne s'applique heureusement pas si le Métalliste est forcé d'agir ainsi ou s'il n'est pas conscient de ce qu'il fait.

PROVERBE

Si cinq livres de poussière ne valent pas une once de métal, une vie de blasphème utile vaut plus que dix infructueuses années de droiture.

LA QUÊTE DES ORIGINES

La Quête des Origines indiffère royalement les Métallistes. Au contraire même, ils la considèrent avec une certaine méfiance, ce qui explique sans doute en partie le manque d'entrain que les Géhemdalss mettent à l'accomplir. Les Métallistes modernes, guildiens, qui constituent désormais la majorité des pratiquants de cet Art Étrange, voient dans la quête des Géhemdalss une stupidité issue du passé et de traditions fatiguées. Pour eux, la bravoure d'un homme ne mène qu'à un seul paradis, qu'à une seule éternité, celle qui naît du travail des Forgeurs, sous la forme des objets les plus beaux et les plus utiles qui soient. De ce fait, le paradis géhemdal n'est pas activement recherché par les Maîtres Étranges, mais plutôt par les guerriers.



MON ART ÉTRANGE ?

Ceux qui ne pratiquent pas l'Art Métallique croient voir s'exprimer au travers de lui des capacités surnaturelles. Inévitablement, au fil des siècles, et surtout après la quasi-disparition des Forgeurs, faute de Loom pour enchanter les métaux, l'Art Métallique à fini par faire usage de « sorts » qui pourraient passer pour des capacités surnaturelles.

En réalité, cette conception est erronée. Les Forgeurs ne sont que des Artisans. Leur seul don est de savoir récolter et utiliser le Loom en conjonction avec leur connaissance de la forge et surtout des alliages. Ils n'utilisent aucune capacité « surnaturelle ». Tout au plus, ils exploitent les qualités des Métaux Sacrés, ce qui est tout à fait différent.

PROVERBE

Métalliste n'est pas Forgeur ; tout Forgeur est Métalliste.

En pratique

Il existe deux voies dans l'Art Métallique. La première, la plus traditionnelle, se contente de créer des objets et de les enchanter. Elle regroupe les Forgeurs, au sens le plus ancien du terme.

Les Forgeurs ne peuvent rien faire sans une vraie forge. Il leur faut non seulement un feu, des

outils, mais aussi de l'eau et des métaux de toutes sortes. Quoi que ce ne soit plus, depuis quelques siècles, la branche dominante de l'Art Métallique, son influence et son importance ne sont pas prêts de se démentir. Ce sont eux, en effet, qui sont responsables de la création des Métaux Sacrés, puis de leur travail.

Le Forgeur travaille en trois temps. Tout d'abord, il rassemble les matériaux. Les plus difficiles à trouver sont les métaux rares et bien entendu le liant qui est à la base du Métal Sacré. L'autre difficulté de la tâche consiste à analyser le devenir possible du Métal Sacré. En fonction de ce qu'il peut être, il faudra en effet assembler des métaux différents et créer des alliages spécifiques. Ensuite vient le temps de l'alliage. Il faut unir les métaux dans les quantités adaptées et

LES SORTS DES FORGEURS

Par les Braises et l'Armor

Difficulté : Très Difficile.

Type de sort : Rituel.

Portée : toucher.

Cible : un bloc d'Armor.

Effet : ce sort permet de forger un objet d'Armor. Il est indispensable pour pouvoir altérer la forme de ce Métal Sacré. Il ne sert qu'à donner la forme. Les effets implantés nécessiteront un autre sort.

Note : il existe quatre autres sorts, ayant des paramètres identiques, qui permettent de forger les quatre autres Métaux Sacrés : Par le Marteau et l'Ertilm, Par le Feu et le Rallgar, Par l'Enclume et le Silien, Par le Souffle et le Yeliox.

Par l'Élément Premier

Difficulté : Très Difficile.

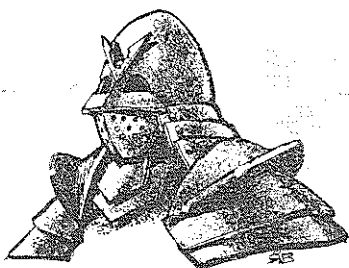
Type de sort : Rituel.

Portée : toucher.

Cible : un bloc de Métal Sacré, forgé ou non.

Effet : ce sort permet de dissocier un objet ou un bloc de Métal Sacré. Celui-ci, après l'opération, est séparé en deux parties : une barre de métal rouge, le liant, d'un côté, un alliage inutilisable de matériaux calcinés et de métaux de l'autre. Ce sort a aussi été surnommé « Par le Pouvoir des Fossoyeurs ». Ce sort est inapplicable à un objet constitué en tout ou en partie de Silien. Il existe un sort spécial, d'une Extrême difficulté, nommé « Par la Volonté du Forgeur ». Il a les mêmes caractéristiques que « Par l'Élément Premier », sinon qu'il faut 18 heures pour l'exécuter et non 12, qu'il coûte 9 points de Loom rouge et non 6.

selon les processus corrects. Cette opération ne peut pas se faire en dehors d'une fonderie... Ce qui veut dire charbon, four, matériaux rares. De ce fait, les Forgeurs sont rares sur le Continent. Ceux qui s'y sont établis sont à la tête d'entreprises considérables, monopolisées par les plus grandes guildes. Ensuite vient le temps de l'enchantement. C'est la seule partie qui puisse être considérée comme réellement surnaturelle, même si en dehors de l'usage de la magie, la forge des métaux est impossible. Cette dernière étape consiste à introduire dans l'objet les capacités qu'il aura. Il faut bien sûr la forme adéquate pour la capacité adéquate.



La seconde voie n'a pas reçu de nom. Par défaut, on a surnommé tous ceux qui la suivent « Métallistes », étant bien entendu que tout Forgeur est Métalliste, alors que l'inverse n'est pas vrai. On la considère presque comme une voie profane, mineure... bien qu'elle rassemble désormais l'immense majorité des Métallistes.

Elle consiste à exploiter les qualités surnaturelles des Métaux Sacrés au travers de pratiques simples, qui n'impliquent même pas forcément d'avoir un fragment de Métal Sacré sur soi, le Loom y suffisant. La majorité des tours tombent sous cette pratique. Il s'agit simplement de se concentrer sur le métal dont les qualités sont impliquées. La présence du Loom rend cette qualité suffisamment présente pour qu'elle s'exprime. Ainsi, pour réussir « Par le Regard d'Or », il suffit de penser le mot Yielix, ou encore d'en imaginer la couleur... Et le tour fonctionne.

Les sorts et sortilèges métallistes fonctionnent sur le même principe, si ce n'est que l'énergie nécessaire est plus grande et doit donc être canalisée

avec précision, de sorte qu'il faut toujours avoir le métal en rapport sur soi, il est d'ailleurs quelque fois consommé dans l'opération, au grand dam des Forgeurs qui voient cette perte comme une hérésie abominable.

Quoi qu'il en soit, tours, sorts ou sortilèges utilisent le même canal : les Métaux Sacrés. Le Loom doit en quelque sorte passer au travers d'eux, acquérant au passage la « forme » désirée, c'est-à-dire se matérialisant par l'effet que doit produire le tour, sort ou sortilège.

PROVERBE

Métal est forme, volonté est effet.

C'est en forgeant...

L'Art Métallique, quelle que soit la branche concernée, s'apprend par la pratique. Aucun Forgeur digne de ce nom n'est capable de créer un Métal Sacré s'il ne peut accéder à une fonderie et à une forge. D'une manière générale, les livres comme les professeurs s'accordent à donner une place prépondérante à la pratique.

Pour apprendre à utiliser un tour, il ne suffit pas de mémoriser des phrases rituelles ou des gestes spéciaux. Il faut simplement parvenir à s'imprégner de l'esprit du métal de sorte que celui-ci s'exprime.

Pour être capable de créer les Métaux Sacrés, il faut s'entraîner à fondre le métal, à le mélanger, à le tremper, à jauger sa composition. Il faut acquérir une expérience qui va bien au-delà de celle nécessaire pour forger le métal normal. Il faut que le métal devienne un instinct, que le Forgeur soit capable de travailler à l'estime avec la précision d'un joaillier ulmèque.

PROVERBE

Ce n'est pas en forgeant que l'on devient Forgeur.

Faute de Forge...

La majorité des supports contenant un ou plusieurs sorts ne sont pas des livres. Seuls les Métallistes les plus récents – datant de moins de cinq cents ans – utilisent le papier.

La raison en est simple : il s'agit d'apprendre par la pratique. Il suffit donc d'étudier un objet pour en comprendre les capacités. Il suffira de la reproduire à la perfection, voire mieux qu'il n'a été exécuté, pour savoir reproduire l'effet. Malheureusement, la pénurie de métal et le manque de Forgeurs expérimentés qu'elle a entraîné ont forcé les quelques maîtres encore vivants et capables, à abandonner la méthode empirique pour tenter de mettre par écrit leurs connaissances. Les résultats sont inégaux et, au mieux, médiocres. Cependant, cela valait mieux que de laisser l'Art Métallique tomber dans l'oubli...

PROVERBE

Forge de papier, mal enseignée.

CE QUE JE PENSE DE...

De l'Ordre Loomique de Twance

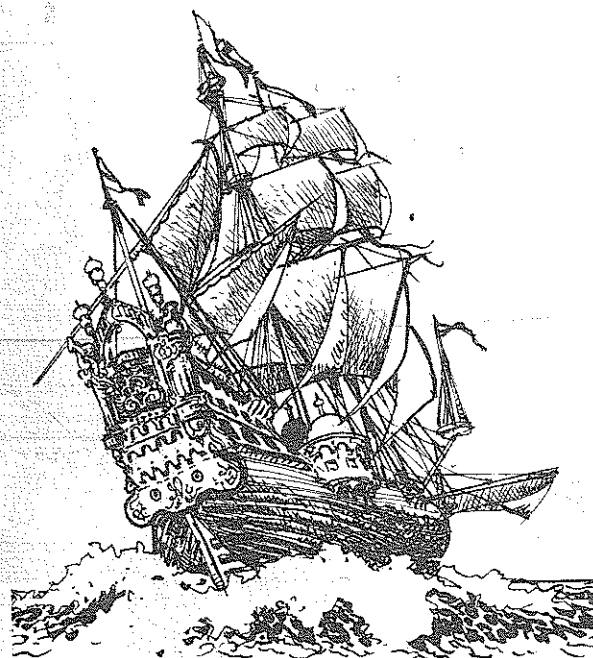
Les Forgeurs professent une certaine méfiance à l'égard des phylums, qui leur paraissent être des constructions trop artificielles, éloignées de la pratique – et surtout de la tradition. De plus, ils sont encore persuadés, à tort ou à raison, que tous les sortilèges de tous les phylums pourraient s'assembler en phrases, lesquelles pourraient elles aussi s'assembler pour former des « méta-phylums » ou d'autres ensembles de sortilèges ayant des chaînons et des souches différents.

Au final, les forgeurs sont à la fois trop hérétiques pour se couler dans le moule de l'ordre et trop matérialistes pour apprécier de fréquenter les pratiquants des autres ordres. Ils ne sont donc pas très attirés par les ressources de l'organisation, d'autant moins depuis qu'elle a montré à quel point elle était vulnérable. Comme dit l'adage « Forge de Twance, manque de chance », ce qui, dans l'esprit des Métallistes qui croient en eux-mêmes et non en la bonne fortune, est une insulte terrible.

Des autres professions du Loom

Les Forgeurs professent un respect mêlé d'amusement envers les autres pratiquants des Arts Étranges. En effet, ils ne se considèrent pas eux-mêmes comme des Maîtres Étranges à part entière. Le fait que leurs éminents collègues, souvent plus instruits et plus distingués qu'eux-mêmes les mettent sur un pied d'égalité est pour le moins cocasse lorsque l'on aspire à n'être rien de plus qu'un forgeron particulièrement brillant.

Le seul point de friction entre les Métallistes et les autres Maîtres Étranges concerne la manière dont on doit utiliser les Arts Étranges. Un Métalliste le voit comme un accomplissement et, au-delà de ça, comme une manière de considérer l'existence, une philosophie de vie. Le fait d'utiliser le Loom comme un simple moyen est particulièrement déplaisant aux yeux des Métallistes, et plus particulièrement des Forgeurs.



Du Loom Invisible et des Felsins

Les Forgeurs, même s'ils ne s'en ouvrent pas officiellement, sont sincèrement intéressés par le Loom Invisible et surtout par la philosophie pratique qu'il professe. Leur problème est qu'aucun d'entre eux n'a jamais réussi à en percer les secrets, comme si seuls les Felsins pouvaient l'utiliser, ce qui est particulièrement fâcheux. Faute de pouvoir en devenir des connaisseurs réellement éclairés, les Métallistes se tiennent donc prudemment en retrait... Encore que certains des plus grands pratiquants des arts martiaux soient des Métallistes intéressés par la connaissance de soi et de son propre corps que cela implique, sans pouvoir toutefois devenir des utilisateurs du Jutsu-Geifu.

Du Jeu et des Puissances

Les Métallistes, du fait qu'ils intègrent de plus en plus en de guildiens, sont en train de prendre conscience de la nature du Jeu. Il est probable que, dans un avenir porche, ils constituent les plus fidèles alliés des guildes... ou au contraire qu'ils nient complètement l'existence des Puissances.

En effet, le Loom n'est qu'un résidu et les Arts Étranges une pratique marginale, une manière de tomber sous le contrôle d'entités supérieures. Ces idées sont en contradiction totale avec la philosophie de la Forge. L'individu nié au profit d'une force supérieure, le service d'une cause occulte, que l'on ne connaît pas et dont les objectifs sont une puérile victoire dans un simple Jeu... tout cela est insupportable.

PROVERBE

Nul forgeron dans les Constellations.

Les Métallistes se moquent du Sénat de la Constellation comme de leur premier clou. Leur seul intérêt pour cette assemblée se manifeste lorsqu'une loi concerne les Métaux Sacrés.

Si la position des guildes et la nature d'El Dorado devenaient connues, les Métallistes se rallieraient comme un seul homme à cet idéal – et figureraient sans doute parmi les candidats les plus sérieux.



LES MÉTAUX SACRÉS

La base de l'Art Métallique est le Métal Sacré. L'une des branches de cet art se charge exclusivement de le créer. La majorité des sorts n'a qu'un seul effet, les enchanter de manière à ce qu'ils produisent, à titre temporaire ou permanent, un effet quelconque.

NATURE

Les Métaux Sacrés sont des substances étranges, qui ne peuvent être définies qu'au travers de leur processus de création. Pour des métaux, ils ont en effet des propriétés tout à fait inhabituelles, tant du point de vue de leurs qualités que de leurs capacités.

Il existe cinq Métaux Sacrés. Aucun autre n'a jamais été créé. Ils ne peuvent être mélangés dans un alliage, même si certaines réalisations nécessitent que plusieurs d'entre eux soient utilisés séparément.

ALLIER LES MÉTAUX

Cette opération nécessite deux substances : les matériaux nécessaires et le liant loomique qui permet de lui donner ses qualités particulières, bien différentes de celles qu'aurait eu le simple alliage, à supposer qu'il ait pu être obtenu.

L'Art Métallique

C'est une opération tout à fait profane, pour laquelle il n'y a nul besoin de connaître plus que les proportions. Il n'y a pas de sort pour ce faire, ce qui explique d'ailleurs pourquoi les Ashragors ont tellement usé et abusé de l'Armor. En effet, même si seul le Loom rouge peut permettre de donner une forme au métal, il peut, lors de sa création, être laissé à refroidir dans un creuset spécifiquement prévu... et acquérir par là même sa forme définitive sans autre travail que de le créer.

LE LIANT

Tout homme de valeur qui meurt laisse derrière lui ce que l'on appelle le « liant ». C'est la substance qui permet de réaliser les alliages et surtout de donner à ces alliages les qualités de tous leurs composants. Ce liant est indubitablement loomique, même si sa charge est négligeable. Il s'agit bien entendu des restes de l'étincelle.

Les Ashragors ont découvert à leur dépens, il y a bien longtemps, que le liant est contenu dans le sang des hommes courageux. De nombreux et valeureux guerriers des Terres Mortifères furent égorgés afin de recueillir la précieuse substance – mort, un bon guerrier sert aussi bien, peut-être même mieux, dans cette sinistre Maison. Malheureusement, ceux dont le sang est ainsi récolté ne peuvent plus être réanimés... Cruel dilemme...



LES PROPRIÉTÉS COMMUNES

Tous les Métaux Sacrés partagent les propriétés suivantes :

- **ils sont indestructibles.** Il est impossible de les briser ou de les fondre une fois qu'ils ont été formés, du moins sans utiliser un moyen loomique,

- **ils sont inaltérables.** Les Venn'Dys ont utilisé toutes les ressources de leur chimie pour trouver un acide capable de les ronger, sans succès. Ils peuvent certes être salis, mais pas corrodés. Seul le Loom permet d'en altérer la forme. Malgré des millénaires d'utilisation, les épées géhemdales n'arborent aucune autre cicatrice que celles que le Loom a produit. On ne peut ni les rayer, ni les plier,

- **ils sont insensibles à toute autre magie que celle du Loom rouge.** Les sorts ashragors permettant de rouiller même le meilleur des aciers sont sans effet sur eux. Le Loom jaune ne peut pas en altérer la température, les créatures de Nocte sont incapables de le toucher – mais meurent fort bien lorsqu'on leur passe au travers du corps. Les Sémanticiens kheyzas n'ont jamais trouvé le Vrai Nom de ces substances et ont découvert avec stupeur, qu'il faudrait aussi un Vrai Nom différent, lui aussi encore inconnu, pour les objets qui en sont composés. Jusqu'aux Danjins qui ne peuvent les cibler à l'aide de leur étrange Loom bleu.

L'ARMOR

L'Armor est un mélange de plomb, de fer, de poudre d'os et du liant tiré d'un homme mort dans le désespoir. Malheureusement, pour la réputation de ce métal, il est extrêmement facile de se procurer le liant et les moyens pour faire en



sorte qu'un individu meurt désespéré ne manquent pas. Au fil du temps, l'Armor a donc acquis une réputation pour le moins sulfureuse.

L'Armor est un métal noir mat. Il ressemble par son poids et son apparence extérieure, à de l'argent noirci très régulièrement. Contrairement à ce dernier matériau, il n'a cependant pas la surface irrégulière, rongée par la corrosion et peut être parfaitement lisse.

L'Armor a trois particularités frappantes. D'une part, et c'est sa spécificité la moins connue, il n'est jamais à la température ambiante. Il est toujours brûlant ou glacé, suivant l'état qu'il est le plus facile d'atteindre. Ainsi, l'Armor plongé dans la chair d'un ennemi se réchauffe rapidement jusqu'à devenir pénible au contact. De même, s'il est tenu dans un endroit bien chauffé, le même phénomène se produit. À l'inverse, dans les froides montagnes du nord, il se maintient à une température suffisante pour que la condensation se forme instantanément sur sa surface, même s'il est tenu près du corps. La seconde et la plus connue des particularités de l'Armor est qu'il flotte. C'est un défi à toutes les lois de la physique venn'dysse, car son poids devrait inévitablement l'entraîner au fond des eaux. Cependant, en dépit de tous les discours des doctes, il flotte, non pas à la manière du bois ou de la pierre ponce, mais plutôt comme si l'eau le repoussait. D'ailleurs, il est impossible de le mouiller : l'eau coule dessus sans laisser de trace et semble vouloir en abandonner la surface aussi vite que possible. Une goutte d'eau posée sur une forme creuse donnera même l'impression de flotter au-dessus du métal, sans le toucher. Enfin, l'Armor, s'il rejette l'eau, boit le sang avec une effrayante avidité. Il n'y a qu'une seule méthode

pour l'en empêcher : être innocent de toute faute. Ainsi, le sang des très jeunes enfants a les mêmes propriétés que l'eau sur l'Armor.

L'Armor est un métal vengeur. Il délivre de terribles blessures et est souvent considéré, à tort d'ailleurs, comme ayant un rapport avec la mort.

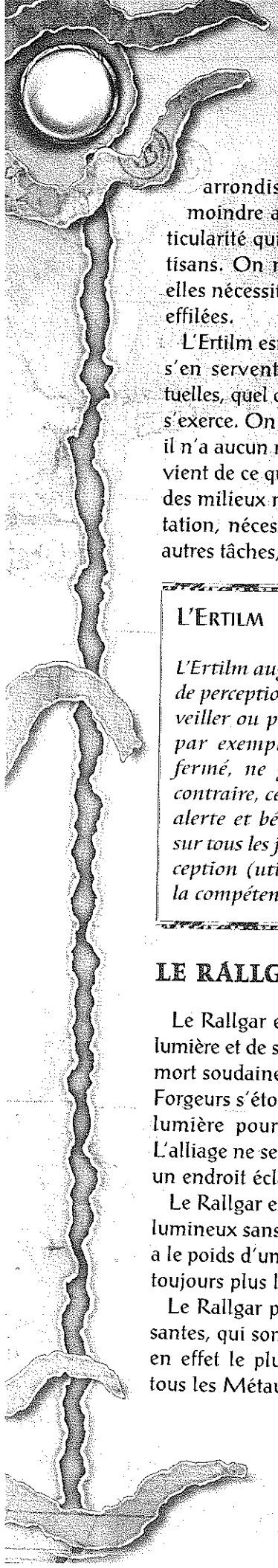
L'ERTILM

L'Ertilm est un mélange de verre, de poudre de bois, de fer, de cuivre et du liant tiré d'un homme particulièrement vigilant. Cette qualité est extrêmement difficile à cerner, de sorte qu'il est produit assez peu d'Ertilm. La famille Ertilmadal, sur les Rivages, est la seule à en fabriquer des quantités appréciables. L'Ertilm est un métal vert brillant, parcouru de reflets argentés. Il est particulièrement léger et semble tendre – même si ce n'est qu'une apparence – comme s'il était plus proche du bois que du métal. Les reflets qui jouent à sa surface ont d'ailleurs l'apparence de veines et des nœuds qui parcourent le bois.

L'Ertilm a deux particularités qui en font la valeur, quoi qu'elles ne soient guère connues. En premier lieu, il est incapable de se refroidir notablement ni de se réchauffer jusqu'à un point dangereux. Il est toujours plus ou moins à la température du corps humain, comme si on l'avait longuement réchauffé dans ses mains. Mis au cœur d'un brasier, il peut, après quelque temps, devenir suffisamment chaud pour occasionner un léger désagrément, mais jamais au point de brûler la peau. Tenu dans la glace, il devient assez froid pour laisser apparaître une légère condensation, mais sans jamais atteindre la température de la glace, loin s'en faut. En second lieu, il est impossible de lui donner une forme aiguë. Il ne peut devenir ni tranchant, ni pointu. Il est impossible de forger une lame d'Ertilm ni de le façonner en aiguille. Au mieux, il peut adopter une forme cylindrique arrondie à son extrémité, mais jamais au point de piquer. Lorsque le métal fond, il reste pâteux, sans se répartir en couches uniformes sur le fond du récipient. Pourtant, il coule comme s'il était liquide, mais il reste en couche épaisse. Lorsque l'on en saisit une partie, il forme d'énormes grumeaux

L'ARMOR

Une arme forgée en Armor fera perdre un point de santé supplémentaire, indépendamment de tout enchantement qui pourrait lui être ajouté par la suite. Ainsi, une épée dont la lame serait faite d'Armor occasionnera bien une blessure moyenne, mais fera perdre quatre points de santé et non trois.



arrondis sans jamais laisser apparaître le moindre angle aigu. C'est cette dernière particularité qui a fait que ce métal a si peu de partisans. On ne peut guère en faire d'armes, car elles nécessitent toujours des parties pointues ou effilées.

L'Ertilm est un métal attentif. Il offre à ceux qui s'en servent des capacités d'attention inhabituelles, quel que soit le domaine où cette attention s'exerce. On l'a souvent associé à la nature, mais il n'a aucun rapport. En fait, cette réputation provient de ce que les activités qui se déroulent dans des milieux naturels, comme la chasse ou l'équitation, nécessitent plus particulièrement que les autres tâches, de faire attention à ce que l'on fait.

L'ERTILM

L'Ertilm augmente effectivement les capacités de perception de quiconque s'en sert pour surveiller ou percevoir. Un casque fait d'Ertilm, par exemple, même s'il est complètement fermé, ne gênera jamais son porteur. Au contraire, celui-ci se sentira inhabituellement alerte et bénéficiera d'un bonus d'un point sur tous les jets faisant entrer en compte la perception (utilisant le degré d'Observateur ou la compétence Vigilance).

LE RALLGAR

Le Rallgar est un alliage de fer, d'alumine, de lumière et de sang, qui utilise le liant d'un homme mort soudainement et avec courage. Nombre de Forgeurs s'étonnent en apprenant qu'il faut de la lumière pour faire du Rallgar et pourtant... L'alliage ne se forme pas s'il n'est pas conçu dans un endroit éclairé par une débauche de lumière.

Le Rallgar est un métal rouge clair, légèrement lumineux sans être phosphorescent cependant. Il a le poids d'un métal ordinaire, quoi qu'il semble toujours plus léger à ceux qui l'utilisent.

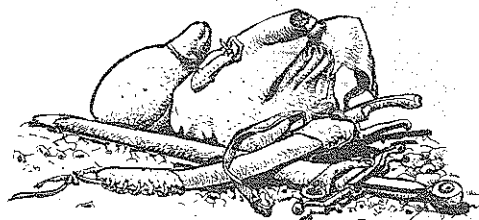
Le Rallgar possède deux particularités intéressantes, qui sont toutes deux assez connues, il est en effet le plus apprécié et le plus répandu de tous les Métaux Sacrés. La première est qu'il est

toujours trop rapide. Lorsqu'on le lâche, il tombe trop vite. Lorsqu'on le soulève, il semble exceptionnellement léger et semble vouloir s'élever tout seul. Les mouvements allant vers l'avant semblent être aidés par une énorme inertie, au point qu'il est anormalement difficile de les arrêter. À l'inverse, en ramenant un bras armé d'une épée de Rallgar vers l'arrière, on a souvent l'impression que cette épée est facile à manier, comme si elle n'avait au contraire aucune inertie. Cette capacité n'a pas pu être observée correctement par les doctes venn'dys, à moins qu'ils n'aient tout simplement menti sur les résultats. Quoi qu'il en soit, leur physique balbutiante se prétend incapable de seulement noter le phénomène, même si des hommes de science tout à fait dignes de foi ont reconnu l'avoir perçu. La seconde qualité du Rallgar concerne sa capacité à renvoyer la lumière. Éclairé, il devient lumineux et renvoie plus de lumière qu'il n'en reçoit. Les Venn'Dys ont fait de nombreuses propositions aux Gêhemdals afin de construire des réflecteurs en Rallgar pour leurs phares. Mais ceux-ci n'ont jamais réellement daigné donner suite à ces propositions, sans doute parce que les factions les plus traditionalistes de cette maison considéraient cette proposition d'une impardonnable grossièreté – on ne commerce pas les Métaux Sacrés !

Le Rallgar est rapide et brillant. Ses caractéristiques dérivent de ses évidentes qualités.

LE RALLGAR

Une arme forgée en Rallgar verra son initiative augmenter d'un point. Alternativement, si l'arme est déjà rapide (dispose d'une Init. de trois ou plus), ce bonus peut s'appliquer en attaque (et uniquement en attaque).



LE SILIEN

Le Silien est constitué d'acier, de platine, de poudre de granit et du liant issu d'un homme qui a défendu une cause jusqu'à la mort. Ce type de liant est assez facile à trouver et, si besoin est, il est assez simple d'en « organiser » la création. De ce fait, le Silien est un Métal Sacré assez courant, même s'il n'est pas aussi apprécié que le Rallgar, sans doute en raison de sa relative « passivité ».

Le Silien est un métal blanc et brillant. En dépit de ses constituants, il est particulièrement léger, ce qui le rend particulièrement précieux dans la fabrication d'armures.

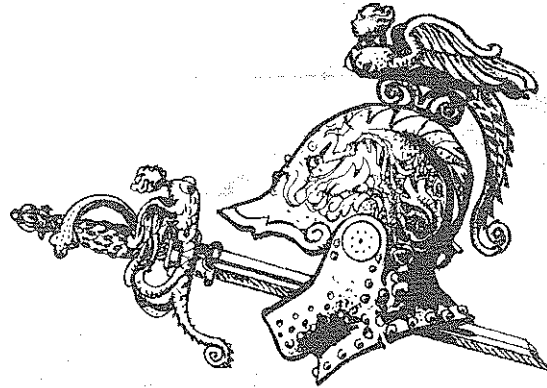
Le Silien possède deux particularités peu flagrantes, mais qui ont, au fil du temps, été largement popularisées en raison de leur utilité évidente. La première d'entre elles est de posséder une inertie anormale. Il est certes léger et gêne assez peu les mouvements, pour peu qu'il soit utilisé intelligemment et que sa forme elle-même ne gêne pas les mouvements. De ce point de vue, c'est un métal léger, presque « confortable », dirait un fantassin lourd. Mais lorsqu'on le frappe, il acquiert soudainement une inertie énorme, qui le rend presque inamovible, comme s'il pesait soudainement dix fois son poids et s'ancrait dans les airs, dans la position où le coup est reçu. Cette capacité ne se manifeste qu'au moment où le coup est donné, ce qui permet d'encaisser des coups formidables et surtout de poursuivre le combat sans être autrement gêné. Cette capacité étrange échappe complètement aux savants raisonnements des doctes, qui, bien que constatant le phénomène, ne peuvent en concevoir la moindre explication. Cette particularité, combinée au fait que, comme tous les Métaux Sacrés, le Silien est indestructible et inaltérable, le rend réellement extraordinairement utile dans de nombreux domaines de la construction ou de l'ingénierie... En tête, vient bien entendu la fabrication d'armures et de boucliers. En second lieu, le Silien est violemment réfractaire à l'usage de toutes les formes de Loom, ce qui en fait un allié fort utile lorsqu'il s'agit d'affronter un Maître Étrange. Cette particularité se manifeste non-seulement en perturbant tous les effets loomiques

Une fois forgé, le Silien semble avoir reçu le maximum d'effets qu'il puisse supporter et se montre très difficile à traiter. Les objets en Silien sont, de ce fait, assez rarement enchantés.

Le Silien est un métal défenseur. Il protège de tout, que ce soit des blessures physiques que des effets loomiques. Toutes les amulettes de protection sont faites en Silien.

LE SILIEN

Le Silien est d'abord utilisé pour la protection. En tant qu'armure, il baisse d'un point tous les malus d'attaque et d'initiative ; si l'armure ne donne pas de malus, elle obtient d'absorber les niveaux de dommages. En tant que protection contre l'Art Étrange, le Silien baisse d'un niveau tous les jets de résistance contre les tours, sorts et sortilèges. La fonctionnalité de l'objet offre l'une ou l'autre de ces capacités ; ainsi une armure ou un bouclier absorbera les dommages physiques mais n'aura pas d'utilité particulière contre l'Art Étrange tandis qu'une amulette ou un bracelet rendront plus résistant aux effets loomiques sans offrir de protection physique (moins une Difficulté pour résister et plus une pour utiliser un effet loomique).



LE YIELIX

Le Yielix est un alliage d'or, d'argent, de platine, de poudre d'ambre et du liant tiré d'un chef d'une structure quelconque. Peu importe la nature de cette organisation, du moment qu'elle avait une importance suffisante pour influencer le destin des Rivages, même en partie, et que le gestionnaire décédé était doué.

Le Yielix est un métal brillant, apparemment doré. Lorsqu'on l'observe attentivement, on constate qu'il est parcouru de reflets lumineux multicolores, sans lien apparent avec la lumière qui le frappe.

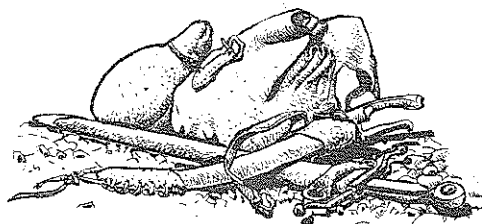
Le Yielix possède trois particularités utiles. En premier lieu, il est toujours à une température agréable, chaud lorsqu'il fait froid, froid lorsqu'il fait chaud. Il est extrêmement difficile de le faire chauffer au-delà d'une douce tiédeur et presque impossible de le refroidir au point qu'il ne soit plus d'une délicate fraîcheur. En second lieu, le Yielix est un métal extrêmement agréable à regarder. Nul n'a jamais pu honnêtement soutenir que le Yielix n'avait pas la forme et la couleur idéale, qu'il n'était pas la quintessence de tous les métaux précieux utilisés par les bijoutiers les plus raffinés. Le Yielix est tout simplement agréable à contempler, à toucher, à porter. Certains esprits faibles développent une légère accoutumance. Enfin, le Yielix est sympathique. Il est difficile de décrire précisément comment ce sentiment se manifeste, il faut le ressentir pour comprendre. Mais il est indubitable que l'on ne se sent jamais indigne de le porter, qu'il n'est jamais déplacé ou excessif en quoi que ce soit. Mieux encore, il semble s'accorder parfaitement à toutes les carnations, à toutes les couleurs de cheveux, à toutes les manières de s'habiller, en dépit des règles du bon goût, non pas d'ailleurs qu'il soit discret, mais plutôt parce qu'il se marie agréablement à toutes les modes,

comme s'il était impossible à qui que ce soit, riche ou pauvre, roturier ou noble, de commettre une faute de goût en le portant. Bien qu'il soit apprécié essentiellement sous forme de bijou, le Yielix n'est jamais devenu un métal réservé à une élite. De même, en dépit de sa rareté, personne n'a jamais spéculé, stocké le Yielix, en dehors des organisations les plus inhumaines (certaines guildes, notamment...), comme s'il s'agissait d'un vieil ami et que l'on ne voulait pas lui faire subir un sort pareil. Le Yielix est simplement sympathique.

Le caractère associé à ce Métal Sacré est le charme. Il envoûte les hommes sans jamais en faire des esclaves, il devient comme un vieil ami. Ceux qui le portent bénéficient d'une partie de cette impression, comme si l'on retrouvait un compagnon de toujours, sur lequel on sait pouvoir compter.

LE YIELIX

Les objets en Yielix donnent un air respectable et sympathique à leur porteur. Suivant la fonction symbolique qu'ils ont, cela se traduira par divers effets en rapport: ainsi, une couronne ou un sceptre dans ce Métal sacré fera baisser d'une Difficulté tout ce qui a rapport au commandement, tandis qu'un bijou aura le même effet sur les tentatives de séduction, et ainsi de suite. Les armes en Yielix ont un effet très intimidant – leur utilisateur semble trop dangereux pour que l'on ose l'attaquer. Les armures faites dans ce matériau inspirent le calme et le remords – leur utilisateur a de grandes facilités à négocier des accords et des traités militaires.





LES DIEUX MÉTALLIQUES

Dans l'imaginaire des Métallistes, et en dépit de leur dénégation de plus en plus ferventes quant à l'aspect religieux de leur art, les Dieux Métalliques tiennent une place particulière, pour une raison évidente : si l'on en croit les légendes, les cinq Dieux auraient donné aux hommes les secrets de la forge. Pour les Métallistes, « l'art de la forge » concerne bien entendu surtout l'Art Métallique, même si les légendes sont assez floues sur ce point. Bien entendu, la réalité est plus complexe et surtout plus terre à terre... Les rêves des Métallistes sont pour une fois un peu idéalistes.

LE COUP SPÉCIAL

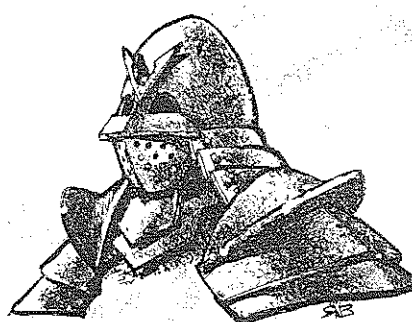
En fait de « dieux », la Puissance Rouge s'est simplement livrée à une opération de recrutement particulièrement retorse, qui a eu de plus l'avantage de ne pas lui coûter grand-chose. Les cinq dieux, à l'origine, n'étaient que des hommes. Les légendes géhemdales sont d'ailleurs relativement révélatrices sur ce point. La Puissance Rouge passa avec eux un pacte : en faire des créatures mythiques qui offriraient à leur peuple non seulement la puissance militaire, mais aussi l'usage d'un puissant Art Étrange. Une fois les cinq candidats sélectionnés, elle en fit donc des créatures de Métal Sacré pur, les assujettissant par là même à sa volonté.

En tant que créature loomique, les cinq élus pouvaient naturellement comprendre et utiliser les tours et sortilèges rouges. Il ne leur fut donc pas extrêmement difficile de les apprendre à leur clan. Étant formées de créatures de Métal Sacré,

elles étaient invulnérables à toute forme de dommages, en dehors de celles provenant de l'Art Étrange dont elles étaient les dépositaires exclusifs ; cela leur garantit de fulgurants succès militaires, d'autant plus que leurs clans commencèrent à manipuler des armes enchantées par la puissance des Métaux Sacrés.

Ce que les légendes géhemdales n'ont pas retenu, c'est qu'il y avait plusieurs candidats pour chaque métal. Au fil des guerres qui agitèrent les clans de la future maison, tous les prétendants au statut de dieu furent progressivement éliminés. Les cinq familles et surtout leurs cinq fondateurs ne furent pas des héros, mais bien les derniers opposants aux vainqueurs de cette épreuve de force. En dehors de la famille de l'Armor, qui élimina impitoyablement tous ses opposants, toutes les autres s'adjoignirent les services d'un candidat très affaibli pour diriger les affaires matérielles du clan tandis que le religieux reposait sur le « Dieu ». Il faut encore ajouter à cela que les dieux ainsi créés avaient un penchant immodéré, presque incontrôlable, pour le massacre et à la destruction, ce qui ne cadrait guère avec une politique de recrutement de pions sur le long terme. Les Dieux furent donc « rangés » dans un coin de temple et attendirent de pouvoir de nouveau semer la mort et la destruction.

Cette capacité à « enchanter » un homme est indubitablement un coup aussi ingénieux que peu coûteux ; malheureusement, après le départ de la Puissance Rouge, les « dieux », faute de recevoir les prodigieuses quantités de Loom rouge que réclamait leur organisme, se figèrent définitivement et devinrent de simples statues de Métal Sacré...



LES VOLEURS DE DIEUX

Il s'agissait à l'origine d'une petite unité de fanatiques implantée en terres Géhemdals par les Ashragors. Son objectif était simple : tuer les dieux. Elle bénéficiait pour ce faire de puissants artefacts. Malheureusement, prise dans la tourmente des guerres incessantes entre Ashragors et Géhemdals, elle finit par perdre le contact avec ses supérieurs et ne put donc obtenir aucune instruction lorsque fut découvert le grand secret : les Dieux Métalliques n'étaient que des statues de métal, inutiles et dénuées de pouvoirs. L'organisation se fixa donc un nouvel objectif : voler et détruire ces statues. Au fil des siècles, les fanatiques Ashragors laissèrent la place à des voleurs géhemdals, qui eux-mêmes perdirent de vue l'objectif de destruction et se scindèrent à leur tour en une foule de petites organisations en guerre permanente les unes contre les autres.

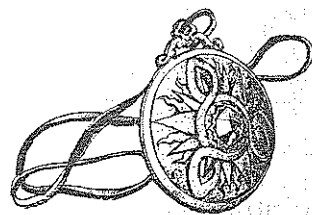
Ce qu'il reste des voleurs de dieux

Issue de la branche la plus dure du mouvement des voleurs de dieux originels, cette organisation tentaculaire s'est fixé un objectif plus politique que religieux. Puisque les Dieux Métalliques ne sont qu'une chimère, elle a décidé de recréer sur le Continent le fameux paradis géhemdal. Pour ce faire, elle a rassemblé quelques Métallistes parmi les plus grands, des architectes soudoyés dans les plus avancées des civilisations continentales et surtout une quantité extraordinaire d'argent, dont la majeure partie vient d'une branche très rentable de ses activités illégales : les Fossoyeurs. Il ne lui manque plus qu'un emplacement adéquat sur le Continent et surtout les sortilèges nécessaires pour y pratiquer des enchantements à très grande échelle ; dès que ce sera fait, la construction d'un paradis artificiel commencera, dans lequel les Géhemdals « méritants » seront introduits, constituant petit à petit une armée de fanatiques non seulement complètement dévolus à la cause, mais surtout surentraînés. La beauté du projet est qu'il suffira de punir les récalcitrants en leur fournissant une « mauvaise » place dans le prétendu paradis

pour faire en sorte qu'ils soient persuadés de devoir souffrir à leur place, sans broncher, une éternité de servitude : les croyances géhemdals étant ce qu'elles sont...

Les Cherche-dieux

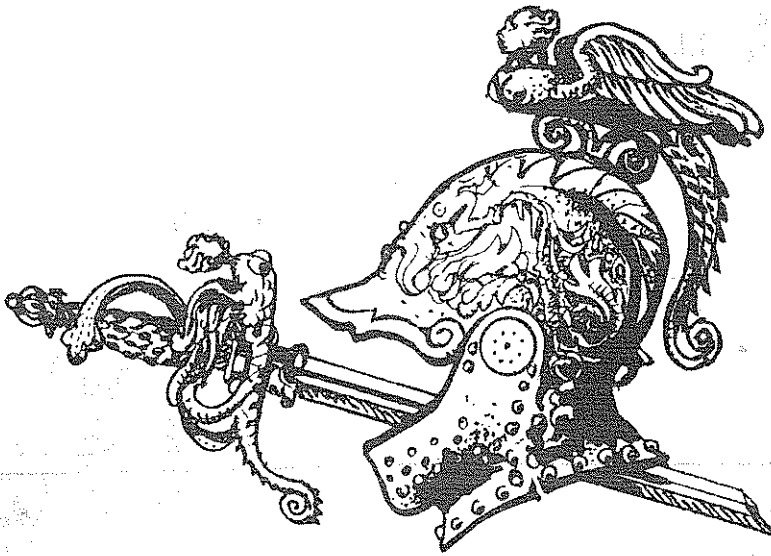
La Puissance Rouge n'a pas abandonné ses projets. La quête géhemdale n'est toujours pas achevée, mais, puisque ce peuple rechignait à aller sur le Continent pour l'accomplir, la Puissance Rouge a décidé de prendre les devants. Elle suborna une faction des voleurs de dieux en leur fournissant des quantités de Loom. Forte de cette manne loomique, l'organisation se mit en quête des dieux, puisque ceux-ci se trouvaient censément sur le Continent. L'objectif de destruction est oublié depuis un bon millénaire, mais peu importe à la Puissance Rouge. En réalité, les efforts que déploient les cherche-dieux n'ont pas pour objectif de leur faire trouver des créatures qui n'existent plus que dans l'imaginaire de prêtres en déroute cherchant à insuffler un peu de vitalité à une religion en déclin. C'est la recherche même des Dieux qui est importante. La Puissance Rouge espère qu'au fil du temps, il se dégage une élite persuadée de pouvoir s'asseoir à droite d'un dieu... Et, éventuellement, de prendre son trône lorsque celui-ci sera occupé à autre chose. Les plus ambitieux s'imaginent même s'asseoir sur les genoux du dieu. Puis sur son trône lorsqu'il sera occupé à autre chose. Puis d'oublier de le rendre. Ces candidats potentiels seront eux-mêmes les dieux, lorsqu'ils seront capables de vouloir les remplacer. Mais pour l'instant, la Puissance Rouge doit lutter contre un effet inattendu de son propre coup : les Géhemdals sont trop religieux pour oser s'imaginer devenir, blasphème suprême, eux-mêmes des dieux...

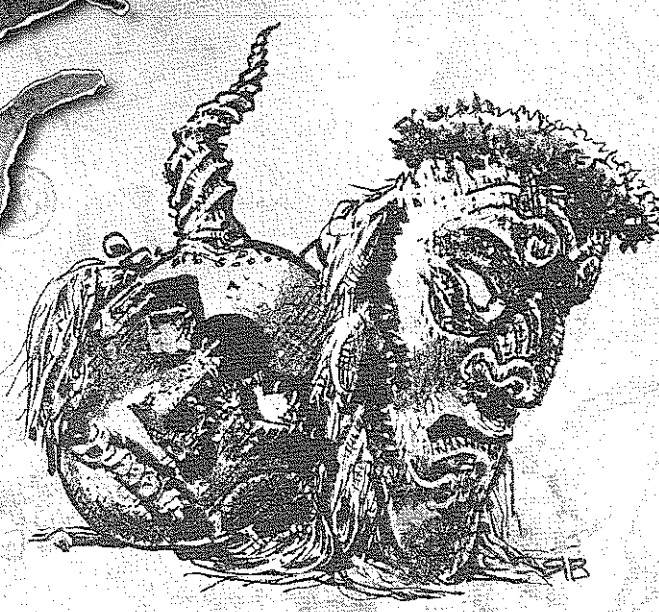


LES HOMMES- DIEUX

Effet inattendu des multiples scissions au sein des voleurs de dieux, une des branches se constitua sur des principes exactement inverses à ceux qu'elle professait à l'origine. Seuls les plus abominables hérétiques pouvaient songer à une idée aussi blasphématoire... Et ce fut pourtant sans l'aide de la Puissance Rouge, qui eut mieux fait de s'intéresser à cette obscure secte géhemdale. Les penseurs et les théologiens qui la créèrent interprétèrent, tout à fait par hasard, les textes fondateurs de la religion géhemdale comme la possibilité de devenir des dieux ou du moins d'en créer un qui leur obéirait. Une fois acquise cette idée, le procédé était simple. Il leur fallait sélectionner le plus méritant d'entre eux et le

contaminer avec du Loom rouge de telle manière qu'il soit transformé en une créature de pure Loom. Après une courte phase expérimentale, le processus fut acquis au terme de complexes recherches – qui ne furent possibles que dans la mesure où la Puissance Rouge ne s'est jamais embarrassée de procédés complexes et coûteux. Fort heureusement pour les Géhemdals, la longue tradition de sélection des candidats, au fil des générations, n'a pas permis de dégager un prétendant parfaitement satisfaisant – et ne le permettra sans doute pas avant des dizaines de générations. Mais un jour ou l'autre, un des dirigeants effectuera une purge dans les rangs de la secte et décidera, seul, de se soumettre lui-même au processus ou d'utiliser un de ses enfants...





L'ART SORCIER



LES SORCIERS

L' Art Sorcier est la discipline la plus multiple qui soit parmi les Arts Étranges. Suite à son interdit et à la persécution des Maîtres Étranges qui s'en suivit lors de la Guerre du Refus, cet art s'est développé en diverses mouvances. Malgré des évolutions locales et circonstanciées, il s'articule autour de trois grands axes. Ses pratiquants sont communément appelés Magiciens.

La plus archaïque mouvance est issue des premières heures des grandes purges. Teintée de superstitions et de croyances rurales, elle conçoit l'Art Sorcier comme un phénomène imprévisible et capricieux qui, lorsque les circonstances le permettent, offre la possibilité d'obtenir un résultat immédiat. Au fil des années, cette conception « animiste » a cédé la place à une volonté de contrôle et de compréhension. Dès lors, apparaissent les premières vraies réflexions et recherches sur l'Art Sorcier. À cette époque, les premiers Magiciens font leur apparition. Depuis peu, une troisième mouvance, considérée par beaucoup comme une déviance, est née. Avec la révolution industrielle, la maîtrise de l'Art Sorcier n'est plus une fin en soi pour nombre de pratiquants, mais bien un autre outil pragmatique qui, combiné aux sciences et technologies nouvelles, permet d'atteindre des objectifs préalablement définis.

QUI SUIS-JE ?

Compte tenu de l'évolution disparate de leur art et de l'obligation qui leur était faite d'être discrets, les Sorciers sont foncièrement individualistes et secrets. Un Maître Étrange typique, si tant est que l'on puisse parler d'un type unique, est un individu fade, bien adapté et représentatif du milieu dans lequel il vit. Par exemple, les Magiciens évoluant dans le milieu des guildes et qui vivent l'Aventure porteront des vêtements de baroudeurs, étaleront au grand jour leurs cicatrices, auront les traits burinés... Les membres du Sénat des Constellations ou de la cour du Doge, par contre, seront précieux, soigneront leurs parures, montreront un grand respect pour l'étiquette... Une fois le masque tombé, les Sorciers sont en fait des êtres solitaires et individualistes. Souvent paranoïaques, ils n'accordent que très rarement leur confiance à autrui, même s'ils peuvent, par moments, faire preuve d'altruisme en aidant leur prochain. Cet individualisme se marque aussi dans la passion qu'ils développent pour la recherche. En effet, tout Maître Étrange qui se respecte

est mû par le désir de comprendre et de dominer la réalité. Cette obsession peut conduire à des comportements étonnants, et dangereux, comme la recherche de la perfection, le refus d'utiliser des sorts ou des tours qui ne sont pas entièrement compris, la peur de l'échec et la recherche du « risque zéro ». Malheureusement, du fait de ces obsessions, rares sont les Magiciens conscients de leurs limites ; nombre d'entre eux préféreront mourir ou dévoiler leur statut plutôt que d'abandonner un projet qu'ils se sont juré de mener à terme.

LE MASQUE

Le Masque est né durant les années de grande persécution. Les Maîtres Étranges ont développé, à cette époque, leur aptitude à « être quelconque ». Depuis, cette habitude de toujours cacher sa réelle nature porte le nom de Masque – pour narguer Les Masques, la milice secrète venn'dysse. De ce concept découle une série d'expressions.

Montrer le Masque :
dévoiler sa véritable nature.

Tomber le Masque :
mourir.

Peindre le Masque :
changer d'identité et de coutumes vestimentaires.

Afin de se reconnaître entre eux, et éventuellement de pouvoir communiquer facilement, les Sorciers ont développé de réels langages basés sur les bijoux, les parures et les accessoires vestimentaires. Paradoxalement, ces codes ont souvent donné naissance aux modes qui ont fait fureur dans les milieux les plus huppés des Îles des Esprits.

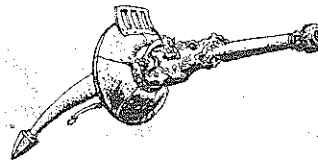
LE REBOUTEUX

Le Rebouteux est la forme la plus archaïque de l'Art Sorcier. Entre superstitions, croyances rurales et compréhensions approximatives des éléments, les Rebouteux ont pris soin de fuir les grandes agglomérations pour se réfugier dans de petits hameaux campagnards. Au fil des ans, les Rebouteux se sont souvent faits de moins en moins discrets, proposant leurs services aux différents membres de leur communauté. Ces coups de main « miraculeux » ont régulièrement alerté les autorités venn'dysse et porté préjudice aux Rebouteux. L'exploration du Continent fut pour beaucoup d'entre eux une porte de salut. Sur ces nouvelles terres, ils continuèrent à développer leur art teinté d'animisme, de superstitions et de croyances locales. En effet, les Rebouteux se montrèrent vite intéressés par l'étude des peuples autochtones, des phénomènes loomiques – principalement les Saisons, mais aussi les locus et la faune – sans pour autant vouloir tout classifier et interpréter. Leur conception des arts élémentaires reste très utilitariste et en adéquation avec le milieu dans lequel ils vivent. Le Continent leur offre ainsi la possibilité d'être au plus près des éléments et de leurs manifestations. Avec l'apparition de l'Ordre loomique de Twance, la plupart des Rebouteux du Continent se sont fait « piéger » par les joies de l'étude et sont devenus des Élémentalistes à part entière.

SUPERSTITION

Jamais de sort tu n'utiliseras lorsque le cri du pendu le vent t'apportera.

Lorsque Kaltéra brille au firmament, veille à remercier chaque élément.





L'ÉLÉMENTALISTE

Les Maîtres Étranges de cette seconde mouvance sont les plus communément rencontrés sur les Rivages et le Continent. Ils respectent scrupuleusement le Masque et optent pour une conception plus raisonnée de l'Art Sorcier. Les Maîtres Étranges les plus connus, tels Twance, sont issus de cette mouvance. Au fil du temps, ils ont développé des outils de cryptage leur permettant de conserver, d'étudier et de transmettre sorts et sortilèges. Le Loom n'est pas, pour eux, une fin en soi mais, à l'inverse des Rebouteux qui se contentent de ce que la nature leur offre, ils en récoltent constamment pour mener à bien leurs recherches. Ils aiment les éléments et les respectent mais ne se contentent pas de les observer passivement ; ils essayent de les dompter, de comprendre leurs cycles et origines.

Les Magiciens sont continuellement en proie au doute car ils ont conscience qu'ils ne « savent pas ». Ceci les pousse à toujours vouloir aller plus loin, à explorer de nouvelles limites et tenter de nouvelles expériences. Ils sont aussi prêts, au nom du savoir, à étouffer leur individualisme pour se grouper et mettre en commun des bribes de savoir. L'expérience de l'Ordre loomique de Twance et la découverte du Phylum-sans-Nom les confortent dans leur voie : l'avenir des Rivages passe par une compréhension exhaustive du Continent.

PROVERBE

L'esprit de l'homme qui ne sait pas dépasse l'acte de celui qui croit savoir.

Celui qui pense son geste est bien plus méritant que celui qui se contente de le faire.



LE SORCIEN

Une dernière mouvance de l'Art Sorcier est apparue récemment sur le Continent et gagne, de jour en jour, en importance. Certains Sorciers, convaincus du manque de réalisme de leurs objectifs, se sont laissés tenter par les bienfaits de la Révolution Industrielle. Entre eux, ils se nomment « Sorciens », un terme étrange issu de la contraction des termes « sorciers » et « techniciens ». Ils voient l'avenir de l'homme comme passant nécessairement par une crise brutale et violente. Leur but ultime est de conduire au plus vite les êtres vivants sur cette voie en réalisant Le Grand Projet : faire cohabiter harmonieusement chair, Loom et technologie au sein d'un même individu.

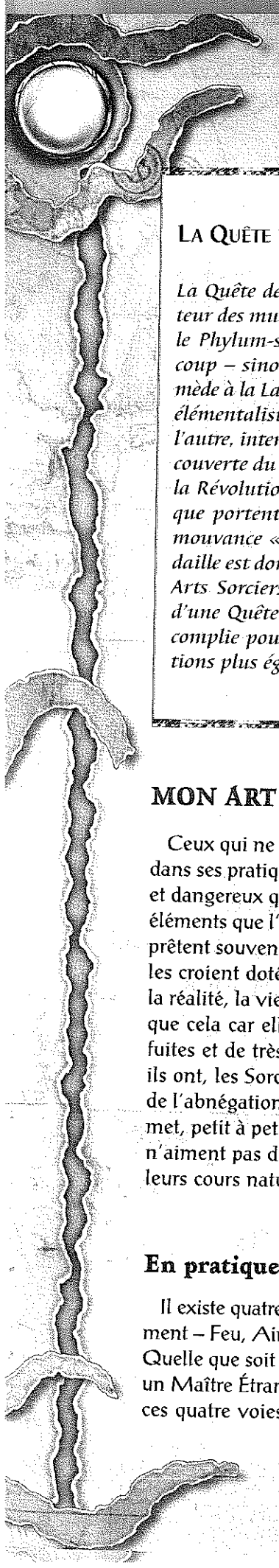
Leur conception de la vie tranche littéralement avec celle des autres Maîtres Étranges. Ils ne pratiquent pas le Masque et s'en moquent effrontément par des parodies de vêtements et de bijoux, des cheveux et des ongles teints ou encore le port de maquillage provocant, en s'identifiant ouvertement comme pratiquant des Arts Étranges. Leurs expériences sont souvent violentes, pour ne pas dire cruelles, et leur individualisme est exacerbé par la quête de pouvoir. Ils acceptent de payer le prix pour peu que leurs objectifs progressent. Ils aiment les polémiques et ne craignent aucun débat.

Face aux autochtones, ils se montrent tyranniques et se revêtent de la peau du missionnaire ; ils sont convaincus que porter la révolution technologique aux « sauvages » permettra au Continent de connaître l'évolution tant attendue. En somme, ce sont d'admirables pions de la Puissance Jaune.

DÉBAT

La chair ne serait-elle pas notre cinquième élément ?

Les éléments sont-ils un tout ou le réarrangement de la somme de leurs parties peut-elle conduire à une nouvelle réalité ?



LA QUÊTE DES ORIGINES

La Quête des Origines est un élément fondateur des mutations de l'Art Sorcier, depuis que le Phylum-sans-Nom est reconnu par beaucoup – sinon par tous – comme l'unique remède à la Langueur. Qu'ils soient rebouteux ou élémentalistes, tout Sorcier s'est, un jour ou l'autre, interrogé sur cette quête. De plus, la découverte du phylum, couplée à l'émergence de la Révolution Industrielle, a décuplé l'intérêt que portent certains Maîtres Étranges à la mouvance « sorcienne ». Le revers de la médaille est donc que nombre de pratiquants des Arts Sorciers commencent à se désintéresser d'une Quête qui leur semble entièrement accomplie pour se recentrer sur des préoccupations plus égoïstes.

MON ART ÉTRANGE

Ceux qui ne maîtrisent pas l'Art Sorcier voient dans ses pratiquants des individus manipulateurs et dangereux qui peuvent aussi bien contrôler les éléments que l'âme humaine. Les non-initiés leur prêtent souvent la capacité à faire des miracles ou les croient dotés du don de vie et de mort. Dans la réalité, la vie d'un Sorcier n'est pas si glorieuse que cela car elle est souvent faite d'errances, de fuites et de très longs mois de recherche. Si donc ils ont, les Sorciers possèdent certainement celui de l'abnégation et du travail intensif qui leur permet, petit à petit, à dévier – les Maîtres Étranges n'aiment pas dire « contrôler » – les éléments de leurs cours naturels.

En pratique

Il existe quatre voies, recouvrant chacune un élément – Feu, Air, Terre et Eau – dans l'Art Sorcier. Quelle que soit la mouvance à laquelle appartient un Maître Étrange, il se réfère toujours à l'une de ces quatre voies. Selon ses sensibilités et l'envi-

ronnement dans lequel il a été élevé, un Sorcier se sent plus proche de l'une ou de l'autre voie et, souvent, tente de se spécialiser dans ce domaine. Comme le dit le proverbe : « Qui a un tempérament de feu, pactise rarement avec l'ondine ». Cela dit, rares sont les pratiquants qui ne se sont pas essayés aux autres voies.

Pour le reste, tout est affaire d'individu et d'objectif. La tradition du Masque reste largement répandue, même sur le Continent et au sein des guildes, et nuit largement à la transmission du savoir. S'il n'est déjà pas aisé de trouver un mentor parmi les Élémentalistes, il est encore plus difficile de lui faire dévoiler l'étendue de ses connaissances.

Tout Sorcier respecte un rituel strict lorsqu'il désire accroître son savoir et utiliser la force des éléments.

- **La première étape**, la plus longue mais aussi la plus excitante pour l'esprit du Maître Étrange, est la recherche d'une source de savoir et son décryptage. Un Sorcier sera toujours frustré lorsqu'il aura cru comprendre la teneur et la mise en pratique d'un sort ou d'un sortilège, bon nombre d'entre eux, d'ailleurs, s'arrêteront à cette étape et n'utiliseront jamais le fruit de leurs recherches préférant de nouvelles excitations intellectuelles.

- **La deuxième étape** est communément appelée « La Caresse ». Il s'agit de ce moment enivrant, durant lequel le Maître Étrange tente d'apprivoiser, de dompter, de dévier, de canaliser... les étincelles de Loom pour les mettre au diapason de l'élément concerné. Un Sorcier n'utilisera jamais son Art Étrange s'il ne l'a pas au préalable testé, pensé, conceptualisé...

- Enfin, vient la **dernière étape** habituellement surnommée « La Communion ». Le moment est alors venu pour le Sorcier de mettre en pratique son savoir. Cette étape dépasse la simple mise en action du savoir, il est, de fait, l'amorce d'une nouvelle quête de savoir. La plupart des Sorciers prennent des notes après avoir lancé leurs sorts et sortilèges afin d'analyser cette expérience à froid et de réfléchir sur les possibilités futures, les améliorations, les limitations... d'un tel acte loomique.

Étude et recherche sont mère de la vertu

L'Art Sorcier, quelle que soit la voie ou la mouvance concernée, est un art – certains Maîtres Étranges diront une science – qui se travaille par la recherche, la réflexion, la persévérance et la patience. Tout l'art réside dans un savoir théorique acquis avec abnégation, le reste n'est qu'une question d'empathie avec les éléments. Dès lors, tous les savoirs de l'Art Sorcier sont minutieusement et scrupuleusement stockés. Par tous les savoirs, les Élémentalistes entendent aussi bien les formules et rites complets que la moindre brique de recherche qui pourrait aboutir à un résultat probant. Le problème principal réside dans la transmission de ces savoirs car, d'une part, les Sorciers sont paranoïaques et individualistes et, d'autre part, chacun a développé son propre système d'annotation, ses propres théories et ses propres codes. La mort d'un Maître Étrange se traduit malheureusement, dans la majorité des cas, par la perte d'une portion de savoir ; cela dit cette perte est souvent compensée par l'acharnement que mettront les amis, disciples ou héritiers à reconstituer au plus vite le patrimoine intellectuel ainsi perdu.

La pratique étant souvent jugée tellement anecdotique par ces Maîtres Étranges qu'il n'est pas rare que certains d'entre eux possèdent suffisamment d'éléments pour reconstituer un phylum sans pour autant avoir jamais eu envie d'utiliser le moindre sortilège le composant. Il n'est pas rare, non plus, que certains Sorciers détruisent volontairement le résultat de leurs propres recherches afin de s'obliger à trouver une nouvelle voie pour aboutir au même résultat !

Ôtez ce colifichet...

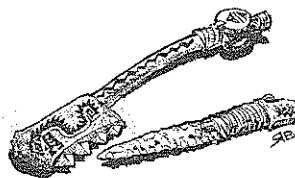
Bien que l'Art Sorcier repose sur l'accumulation des savoirs, le papier n'est pas la première source de stockage utilisée. En effet, suite aux purges et aux dangers encourus sur les Rivages, les Maîtres Étranges ont développé, parallèlement au Masque, des techniques de cryptage

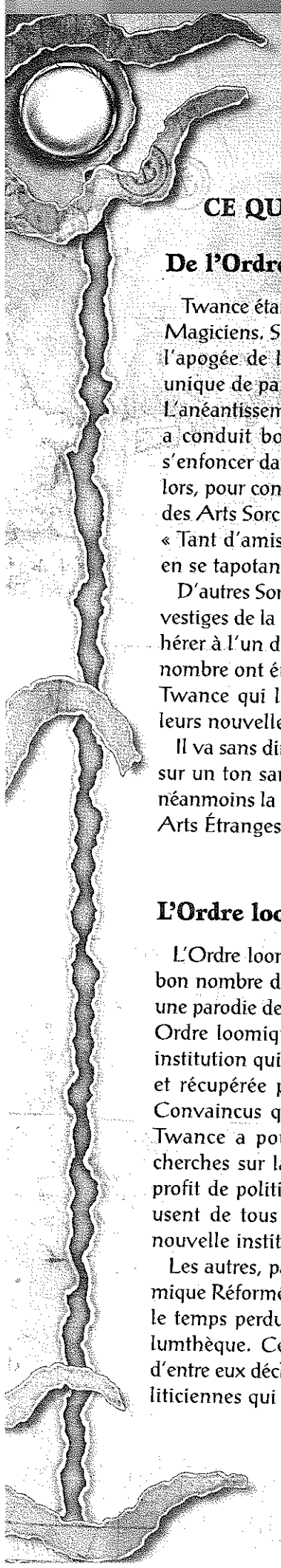
très personnelles. En effet, plutôt que de consigner leurs recherches dans des livres qui auraient pu les dénoncer ou tomber en de mauvaises mains, ils ont choisi de rédiger leur savoir dans leur environnement. Certains Sorciers aisés ont ainsi construit leur demeure en respectant des plans traduisant l'état d'avancement de leurs travaux, d'autres se sont pris de passion pour les disciplines artistiques – principalement la peinture, la musique et la sculpture – ou pour la cuisine – un livre de recettes venn'dysses recèle souvent plusieurs niveaux de lecture. Cependant la méthode la plus communément utilisée reste la technique de la garde-robe.

Non contents de développer des codes vestimentaires permettant de communiquer avec leurs collègues, les Sorciers ont élaboré divers stratagèmes pour inclure à leurs vêtements et bijoux des portions d'informations. Ainsi, certains Maîtres Étranges portent sur eux de véritables grimoires regorgeant de connaissances loomiques.

Bien que la vie sur le Continent soit moins dangereuse pour les Magiciens, la technique du vêtement reste l'une des plus utilisées. Cela dit, au fil des ans, le cryptage est devenu sensiblement moins occulte et personnel ; de fait, certains codes vestimentaires se sont mis en place. Des parures à dominantes bleues indiqueront certainement un Élémentaliste de l'Eau, tandis que des couleurs flamboyantes rappelleront l'intérêt que porte au Feu le propriétaire d'un bijou.

Malgré cette normalisation des codes, chacune des mouvances aime utiliser des techniques qui lui sont propres. Par exemple, les Rebouteux apprécient de cacher leurs secrets dans un panier tressé, sur l'écorce d'un arbre ou dans des arrangements floraux. Les Sorciens, pour leur part, n'hésitent jamais à se tatouer des secrets, à se sacrifier des bribes d'information ou à construire des machines complexes qui, bien utilisées, livrent rapidement des séquences de code.





CE QUE JE PENSE...

De l'Ordre loomique de Twance

Twance était un héros aux yeux de la plupart des Magiciens. Son Ordre loomique fut sans conteste l'apogée de leur conception de Cosme : un lieu unique de partage et de communion des savoirs. L'anéantissement de l'Ordre loomique de Twance a conduit bon nombre de Maîtres Étranges à s'enfoncer dans une profonde dépression. Depuis lors, pour conjurer le mauvais œil, les pratiquants des Arts Sorciers prononcent une phrase rituelle, « Tant d'amis perdus, tant de savoirs déchus ! », en se tapotant la poitrine avec l'index.

D'autres Sorciers ont pris le parti de récupérer les vestiges de la phylumithèque sans pour autant adhérer à l'un des nouveaux ordres. Parmi ceux-ci, nombre ont été contactés par la forme éthérée de Twance qui les guide et les met en garde dans leurs nouvelles quêtes.

Il va sans dire que les Sorciens parlent de l'ordre sur un ton sarcastique mais, en privé, regrettent néanmoins la perte des savoirs et la régression des Arts Étranges qui s'en suivit.

L'Ordre loomique Réformé de Twance

L'Ordre loomique Réformé de Twance intrigue bon nombre de Magiciens. Les uns voient en lui une parodie de la grandeur de ce que fut le « vrai » Ordre loomique de Twance. Ils méprisent cette institution qui leur semble inféodée aux Rivages et récupérée par le Sénat de la Constellation. Convaincus que l'Ordre loomique Réformé de Twance a pour seul but de détourner les recherches sur la compréhension des phylums au profit de politiques ou des maîtres de guildes, ils usent de tous leurs moyens pour nuire à cette nouvelle institution.

Les autres, par contre, voient dans l'Ordre loomique Réformé de Twance l'occasion de regagner le temps perdu lors de la destruction de la phylumithèque. Cependant, avec le temps, nombre d'entre eux déchantent face aux tergiversations politiciennes qui sont le quotidien de l'ordre.

Enfin, L'Ordre loomique Réformé de Twance a aussi bonne presse auprès des Sorciens que son illustre prédécesseur ! Ce dédain a d'ailleurs conduit à l'expression, maintenant fort populaire, « Va donc réformé de l'Ordre de Twance ! »

L'Ordre de Jonril

L'Ordre de Jonril est accepté par beaucoup de Magiciens comme la seule et unique relève à l'Ordre loomique de Twance. Nombre d'entre eux ont ainsi trouvé un nouvel espace de rencontre où mettre en commun leurs recherches. Malgré les dissensions internes, le travail a battu son plein et la plupart des connaissances concernant le Loom Jaune ont été reconstituées. Au fil des ans, les Sorciers de l'Ordre se sont, petit à petit, regroupés autour d'Illian Velasquio, un proche d'Herzog Kalar. Atteindre le centre du Continent leur semble, depuis, un objectif incontournable ; certains parlent même d'une nouvelle Quête des Origines.

Dans le même temps, nombre de Sorciens ont rejoint les Jonriliens, souvent à grands coups de bourses bien remplies, car, bien que jugeant les ordres peu respectables, ils ont conscience que certaines recherches pourraient leur épargner du temps. Il va sans dire que, ceux qui ont compris l'existence des Puissances, voient en Elles des alliées nécessaires au développement de la société du futur.

Les autres professions du Loom

Chacune des trois mouvances des Arts Sorciers s'est forgé, au cours des ans, sa propre conception des autres Arts Étranges. Les Rebouteux voient dans toutes les autres pratiques loomiques une déclinaison de leur propre pouvoir. Ils considèrent que les Arts Étranges ne sont en fait qu'un et ne cherchent pas trop à comprendre pourquoi tel sort ou tel tour nécessite tel ou tel Loom, la nature est ainsi faite autant ne pas la contrarier et profiter de ses bienfaits. Les Magiciens, pour leur part, ont une vision fort tranchée sur les pratiquants des

autres Arts. De fait, ils considèrent les autres comme des usurpateurs qui n'ont qu'une vision bornée et biaisée de la réelle puissance du Loom, ils contestent, en fait, la dimension utilitariste ou religieuse de la pratique des autres Maîtres Étranges. Eux seuls sont les penseurs de Loom ! Eux seuls sont capables de faire progresser les Arts Étranges aux limites de la compréhension humaine ! Enfin, la mouvance sorcienne s'amuse des autres professions et porte un jugement très pragmatique et cynique sur celles-ci. Si une alliance avec un forger ou un enchanteur permet à la technologie de dépasser ses limites, pourquoi pas ?

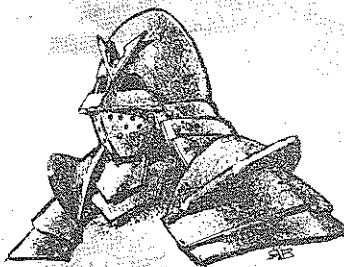
Le Loom Invisible et les Felsins

Le Loom invisible est un défi lancé aux Élémentalistes. Comment expliquer l'existence d'un Loom que seuls les Felsins sont capables d'utiliser. En quête de savoir et de compréhension, nombre de Sorciers se sont cassé les dents sur cet épineux problème. En plus du challenge intellectuel offert, la déviance sorcienne voit dans le Loom invisible, une voie possible pour remodeler la société. Les débats actuels qu'induit le Loom invisible peuvent se résumer par les questions suivantes. Si un Loom n'est utilisable que par une seule Maison, existe-t-il son opposé : un Loom universel, quintessence de tous les particularismes ? Et si le Loom invisible induit une philosophie, peut-on user du Loom pour remodeler la société ?

Les Puissances et le Jeu

Les Sorciers sont les natifs les plus proches de comprendre le Jeu et son importance. La plupart, en effet, ont pris conscience de l'existence des Puissances, que ce soit par l'intermédiaire de leurs recherches, grâce à l'aide providentielle de Twance ou par leurs travaux au sein des différents ordres. Cependant, les Sorciers ne savent pas trop comment gérer et interpréter cette révélation. Pour certains, chaque élément est une Puissance

à part entière, pour d'autre chaque nouveau phylum est le cadeau d'un de ces êtres, pour d'autres, encore, chaque guilde et son avoir sont l'émanation de la volonté d'un de ces « purs esprits ». Toutes les interprétations et extrapolations sont de mise lors de rencontres entre Maîtres Étranges. Seuls les déviants ont une conscience assez précise de ce que représente la Puissance Jaune et de l'inspiration qu'elle leur confère dans leur quête de renouveau.

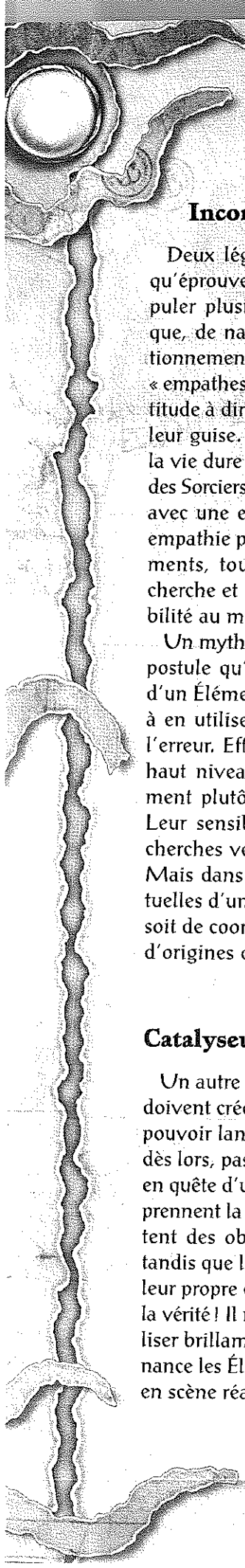


LES ÉLÉMENTS

La base de l'Art Sorcier réside dans l'empathie que développe le Maître Étrange avec son environnement et plus précisément avec les quatre éléments qui le composent. Les effets loomiques faisant appel aux fluides essentiels de la nature ont des effets multiples et connaissent parfois des déclinaisons étonnantes.

LES MYTHES

Nombre de croyances sont véhiculées sur les Arts Étranges. Certaines d'entre elles sont réfutées et battues en brèches par les Sorciers qui pensent qu'elles ne sont que les résidus de l'obscurantisme des autres Maisons.



Incompatibilités élémentaires

Deux légendes circulent quant à la difficulté qu'éprouvent certains Maîtres Étranges à manipuler plusieurs Éléments. La première affirme que, de naissance, selon les augures ou le positionnement des lunes, certains individus sont des « empathes élémentaires » et possèdent ainsi l'aptitude à diriger chacun des éléments loomiques à leur guise. Cette affirmation, bien qu'erronée, a la vie dure et influence le comportement de bien des Sorciers. De fait, aucun Maître Étrange ne naît avec une empathie absolue, ni même avec une empathie privilégiée pour l'un ou l'autre des Éléments, tout est une question d'études, de recherche et de développement de sa propre sensibilité au monde environnant.

Un mythe, déformation de la première légende, postule qu'utiliser de façon privilégiée la force d'un Éléments réduit, petit à petit, la compétence à en utiliser d'autres. Ici aussi on sombre dans l'erreur. Effectivement, les Maîtres Étranges de haut niveau privilégient bien souvent un Éléments plutôt qu'un autre, mais c'est par choix. Leur sensibilité les pousse à orienter leurs recherches vers celui-ci plutôt que vers les autres. Mais dans les faits, hormis les limites intellectuelles d'un individu, rien n'empêche qui que ce soit de coordonner son activité autour de fluides d'origines différentes.

Catalyseur élémentaire

Un autre mythe tenace affirme que les Sorciers doivent créer un catalyseur à Éléments en vue de pouvoir lancer des sortilèges complexes. Il n'est, dès lors, pas rare de voir de jeunes Sorciers partir en quête d'un catalyseur leur convenant ; certains prennent la route pour le découvrir, d'autres achètent des objets manufacturés à des charlatans, tandis que les plus entreprenants tentent de créer leur propre catalyseur. Nous sommes fort loin de la vérité ! Il n'est nul besoin de catalyseur pour utiliser brillamment l'Art Sorcier et mettre en résonance les Éléments. Ce mythe provient des mises en scène réalisées par certains Rebouteux en vue

d'asseoir leur autorité sur leur communauté urbaine et donner ainsi une plus grande aura « mystique » à leur pratique. En résumé, nul n'est besoin de catalyseur, un esprit clair suffit !

Étincelle de Loom

Certains Arts Étranges véhiculent des idées incompatibles avec celui des Sorciers. Cependant certaines d'entre elles laissent les Maîtres Étranges interloqués. La plus persistante de ces idées est sans conteste la Théorie du Liant. Empruntée à la pensée métalliste, cette idée postule que la mort libère une substance ultra-réactive permettant de lier les Éléments entre eux. Certes, si l'étincelle qui s'échappe d'un défunt peut effectivement favoriser sur le moment même l'usage de certains sorts et sortilèges – de la voie de la terre exclusivement –, il n'a jamais été prouvé qu'un autre fluide apparaît lors du décès. De même, nulle donnée ne permet de croire que les fluides élémentaires subissent une quelconque modification de leur comportement suite au décès d'un individu. Dans le même ordre d'idée, la mort d'un Sorcier ne semble pas perturber, comme beaucoup l'affirment, l'ordre des champs élémentaires de son environnement.

Cette fausse théorie a malheureusement déjà conduit – et conduit encore – à de vrais drames alors que certains pratiquants trop crédules – ou sans scrupule – essayent d'emprisonner le « Liant ». Il y a peu, une vague d'assassinats sauvages a frappé la communauté des Sorciers ; il semblerait que certains jeunes présomptueux s'étaient mis en tête de constituer une vasque de fluides afin d'invoquer un phylum dont la puissance les dépassait. Nul ne sait, aujourd'hui, ce qu'il advint de cette expérience ; cependant, il est certain qu'elle a renforcé la paranoïa naturelle de nombre de Maîtres Étranges.

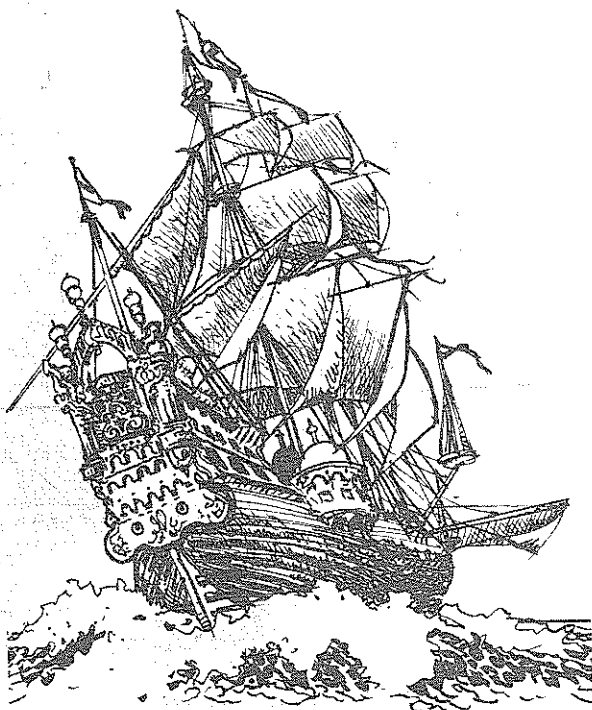
Le cinquième Éléments

Un débat anime depuis peu les Sorciers. Nés de la déviance sorcienne, certains tentent de

démontrer, ou d'infirmer, l'existence d'un cinquième Élément. Les érudits sorciens postulent, en effet, que le sang, et à travers lui la chair, serait l'Élément ultime permettant d'engendrer des compositions de sorts et sortilèges d'une puissance inégalée. Ils affirment que le sang a tout de l'Élément parfait car il intègre pleinement les autres, il est la vie (terre), chaud (feu), liquide (eau) et véhicule la pensée (air). Cette théorie a trouvé de nombreux adeptes qui se plongent dans l'étude sérieuse du corps humain et qui, par extension, se livrent à des expériences parfois cruelles. Certes ce courant permettra, à moyen terme, aux sciences médicales de progresser considérablement en peu de temps. Les membres de cette mouvance sont communément appelés les « Sanguinaires », les « Saigneurs » ou les « Érudits du Sang ».

Cependant, dans le même temps, certains illuminés pratiquent des rituels obscènes, torturent des êtres vivants et élaborent des théories fumeuses au nom de la recherche.

Il va sans dire que les Saigneurs ne sont pas prêts de découvrir de cinquième Élément.



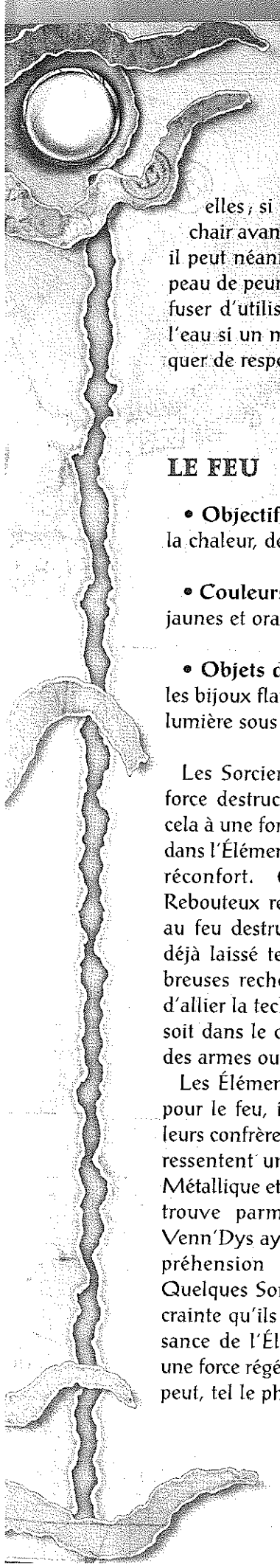
CONVERTIR LES ÉLÉMENTS

Il y a un monde entre la réalité et la pratique de l'Art Sorcier. De fait, l'Élémentaliste n'a qu'une influence toute relative sur les Éléments eux-mêmes. Ces derniers s'activent et offrent leur puissance une fois que le Loom entre en action – c'est en fait le Loom jaune, et uniquement lui, qui possède une puissance réactive aux Éléments. Dans la pratique, l'Art Sorcier est teinté de superstitions et de gestes « compulsifs » dont les réelles origines sont pour le moins nébuleuses.

Ces superstitions se traduisent d'abord dans le vocabulaire utilisé par les Maîtres Étranges. Jamais ils ne parleront d'invoquer, de conjurer, d'appeler... les Éléments, une telle phrase leur semble trop agressive et risque de « fâcher » l'Élément en question. Ils préfèrent des expressions telles « modeler », « caresser », « conduire ». Ensuite, on retrouve des traces dans les gestes des Sorciers. D'une part, certains tics s'acquièrent dès les premières heures d'apprentissage comme, par exemple, goûter la terre, humer l'air à pleins poumons, fixer les Feux-du-Ciel ou cracher. Certains pratiquants ont conservé ces gestes, d'autres les ont sublimés : lever les yeux sans pour autant chercher les Feux-du-Ciel, se passer les doigts sur la langue plutôt que de goûter la terre... D'autre part, certains gestes se transmettent de génération en génération telle remercier les Éléments après la réussite d'un sort ou s'excuser après l'échec, porter des vêtements d'une couleur dominante en rapport avec l'Élément modelé...

Étonnement, toutes ces pratiques irrationnelles trouveront des justifications « scientifiques ». Aucun Sorcier n'accepterait d'être traité de superstitieux !

Voici brièvement décrites les spécificités de chacune des voies de l'Art Sorcier. Remarquez que les « couleurs associées » n'ont aucun rapport avec le Loom utilisé, qui reste invariablement jaune. De même, les objets de superstitions sont représentatifs de la majorité des croyances en vigueur, mais rien n'empêche un individu d'avoir d'autres pratiques ou de cumuler plusieurs d'entre



elles, si un Maître Étrange aime faire bonne chair avant de s'attaquer à un sortilège de terre, il peut néanmoins porter des plumes à son chapeau de peur de choquer les fluides de l'air et refuser d'utiliser un sort impliquant les forces de l'eau si un membre de son groupe vient à manquer de respect envers une dame.

LE FEU

- **Objectifs associés :** manipuler les forces de la chaleur, de la lumière et de la destruction.

- **Couleurs associées :** les dominantes rouges, jaunes et orangées.

- **Objets de superstitions :** les Feux-du-Ciel, les bijoux flamboyants, les métaux brillants et la lumière sous toutes ses formes et l'orage.

Les Sorciers sont réticents à faire appel à la force destructrice du feu, ils associent souvent cela à une forme de blasphème. Ils préfèrent voir dans l'Élément un élément positif de chaleur et de réconfort. Cependant, même si certains Rebouteux refusent obstinément de faire appel au feu destructeur, nombre de Sorciers se sont déjà laissé tenter. Il va sans dire que de nombreuses recherches sorciennes portent sur l'art d'allier la technologie à la vivacité du feu que ce soit dans le dessein de concevoir des véhicules, des armes ou même des surhommes.

Les Élémentalistes affirmant leur prédilection pour le feu, inspirent souvent de la méfiance à leurs confrères. D'autant que nombre d'entre eux ressentent une irrésistible attirance pour l'Art Métallique et le rougeoiement de la forge. On retrouve parmi ceux-ci les Maîtres Étranges Venn'Dys ayant le plus progressés dans la compréhension du secret des Métaux Sacrés. Quelques Sorciers du Feu ont pu contourner la crainte qu'ils inspirent pour transcender la puissance de l'Élément d'une force destructrice en une force régénératrice. Grâce à ceux-ci, l'homme peut, tel le phénix, renaître de ses cendres !

L'AIR

- **Objectifs associés :** explorer les pouvoirs du vol, des déplacements et de la visibilité.

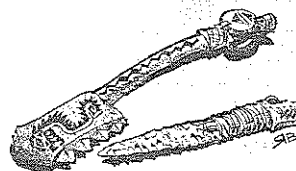
- **Couleurs associées :** le blanc et les voiles transparents.

- **Objets de superstitions :** les deux lunes claires (Bardhénate et Acarisire), la musique et le chant ainsi que les membres d'animaux ailés.

Cette voie est certainement l'une des plus étudiées. Cet engouement commença lors de l'élaboration de stratégies pour traverser la barrière des Enfants-Cyclones. Suite à quoi, nombre de guildiens comprirent qu'un Sorcier de l'Air pouvait se révéler un allié précieux tant dans les moments délicats que lors de déplacements périlleux.

Comme aucun Rebouteux ne s'y est vraiment consacré – et hormis quelques Sorciens désireux de transformer l'homme en être volant – cette voie reste l'apanage des Élémentalistes. Ceux-ci ont, au fil des expéditions au cœur du Continent, fondé une réelle tradition de fraternité et d'entraide. Cette dernière a ainsi instauré de nombreuses chansons servant à rendre hommage tant à l'Élément aérien et ses serviteurs – oiseaux, nuages, lunes, étoiles... – qu'aux Maîtres Étranges célèbres.

Les Sorciers de l'Air sont les plus dubitatifs quant à l'apport et l'intérêt réel de la technologie – à quoi servent des machines volantes si des sortilèges conduisent au même résultat ? –, pouvant parfois même se montrer hostiles à celle-ci. Ce sont aussi, de l'avis des autres Maîtres Étranges, les individus les plus farfelus de Cosme, certains voyants en eux des fous plus ou moins bien adaptés à la vie aventureuse. Leur présence dans une expédition engendre souvent un sentiment de malaise car peu de guildiens leur font entièrement confiance.



LA TERRE

- **Objectifs associés :** contrôler les pouvoirs de la guérison et de la dissimulation.

- **Couleurs associées :** des tons ternes de beige, brun, vert en acceptant parfois le gris et le noir.

- **Objets de superstitions :** les animaux, le bois vert, la tourbe, certaines plantes rares, les déjections animales, les fruits et légumes, et surtout, les plaisirs de la table.

« Les plus pragmatiques, les plus efficaces et les plus appréciés des pratiquants de l'Art Sorcier ». Cette réputation flatteuse provient de deux constatations. Tout d'abord, ces Maîtres Étranges maîtrisent les savoirs de guérison et de soins. D'autre part, historiquement, la presque totalité des Rebouteux qui ont pu vivre en paix sur les Rivages était des Sorciers de la Terre ; ils se sont, à l'époque, forgé une réputation d'hommes de grande valeur, de dernier recours et de garant des traditions. Ayant ainsi gagné les faveurs de la paysannerie et du peuple, il n'en fallut pas plus pour attirer l'attention des guildes sur la valeur de tels individus.

La tradition du familier s'était momentanément tue suite aux persécutions. Maintenant que le Continent ouvre ses grands espaces aux pratiquants de l'Art Sorcier, ceux-ci ravivent leur intérêt pour un petit compagnon. Le choix de ce dernier n'est jamais anodin et est souvent le fruit du hasard ou d'une rencontre fortuite. L'appel des Éléments comme disent les Sorciers.

La rumeur prétend que certains Maîtres Étranges de haute compétence seraient parvenus à apprendre des tours et des sorts à leur familier. Ce qui semble sûr, par contre, c'est que certains Sorciers de la Terre utilisent leur animal de compagnie comme gardien d'une partie de leurs secrets.

Il est à noter qu'à l'inverse des autres Éléments, les fluides vitaux de la Terre semblent se concentrer dans des tours et des sorts, de fait, très peu de sortilèges existent et seul un phylum semble avoir été complété à ce jour.

L'EAU

- **Objectifs associés :** jouer avec les relations et les apparences.

- **Couleurs associées :** des tons lumineux à dominances bleues et vertes.

- **Objets de superstitions :** les liquides sous toutes leurs formes, la lune bleue (Kaltera), la pluie, la galanterie, la poésie, l'humour, les proverbes et les mots d'esprit.

De tous les Sorciers, les pratiquants de la voie de l'eau sont ceux qui inspirent le plus de crainte non pas par leur puissance mais bien parce qu'ils sont jugés manipulateurs. Cela dit leur réputation est largement surfaite – il n'est, en effet, pas rare d'entendre parler de Maîtres Étranges « change formes » – mais bien entretenue par les intéressés eux-mêmes. Derrière le Masque d'individus retors se cachent généralement des êtres partagés entre leur bonhomie et les lourds secrets issus de leur apprentissage. En effet, tout Sorcier qui s'intéresse intensément aux puissances de l'Eau se rend vite compte que cet Élément est le plus troublant. Alors qu'on croit le connaître, il révèle toujours une autre facette. L'une de ces facettes les plus impressionnante prend, sans nul doute, la forme de créatures des plans élémentaires chargées de Loom jaune. L'Eau semble, de fait, l'Élément le plus enclin à laisser les humains pactiser avec les entités qui l'habitent. Cette puissance, inconnue des non-initiés, peut effrayer les plus endurcis des Maîtres Étranges, car ces êtres aqueux sont aussi versatiles que leur Élément géniteur. De plus, nombre d'érudits s'interrogent sur l'absence recensée de créatures des autres plans élémentaires.

Cette ambivalence entre puissance et secret sied bien à certains esprits torturés de la déviance sorcienne. Certains d'entre eux ourdissent d'ailleurs le grand plan de lier des créatures élémentaires à des objets technologiques, choses que les Ashragors auraient pu tenter avec leurs démons s'ils n'avaient été si obtus.

Une autre particularité des Sorciers de l'Eau réside dans la recherche constante de l'étalage de

leurs savoirs « profanes ». S'ils se plaisent à railler l'ignorant et à lui expliquer le pourquoi de l'existence des lunes et le comment de l'art du siège, jamais aucun Sorcier de la voie de l'eau n'oserait bafouer le sceau du secret qui entoure les êtres élémentaires.



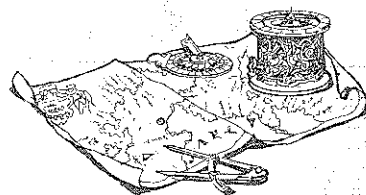
LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Les Venn'Dys se sont faits piéger comme des enfants par le coup joué par la Puissance Jaune. Ils ont longtemps cru que la technologie et la science pouvaient résoudre tous les problèmes, et principalement soigner la Langueur. Bien que le Phylum-sans-Nom ait apporté une maigre solution à ce dernier problème, l'histoire est en marche et tout Venn'Dys qui se respecte voit dans la Révolution Industrielle l'avenir de Cosme. Qu'ils soient nobles, doctes ou Maîtres Étranges, l'appel de la découverte et du progrès est ancré dans leur tête. Les Venn'Dys se sont persuadés que leur rôle est de repousser les limites de l'homme et d'apporter la bonne technologie aux autochtones. Même les plus érudits, conscients du Jeu, ne peuvent résister au progrès... et aux changements qu'il induit !

Le Coup spécial du Joueur jaune est particulièrement retors. Il a suffi à celui-ci de disséminer ça et là, au cœur des villes des Îles des Esprits, quelques objets technologiquement utiles pour que les premiers érudits plongent tête baissée dans le piège. La deuxième phase, tout aussi facile et économique, consista à créer de toutes pièces un ordre « secret », d'y inviter les chercheurs de tous bords en leur faisant miroiter l'importance du secret et croire que leur vie dépendait de règles ridicules. L'Ordre du Compas ainsi né offrit une mécanique exemplaire : l'ordre étant secret, tout chercheur digne de ce nom voulait en

faire partie pour partager ses recherches avec des confrères compétents. La troisième phase consistait à laisser planer l'obscurantisme scientifique, bien que très doués en technologies et ingénierie, les Venn'Dys développent des théories scientifiques pour le moins fumeuses. La dernière phase, mais non des moindres, était d'interdire l'apport des technologies aux guildes ou aux autochtones du Continent. Ainsi fait, la Puissance Jaune ne doutait pas que certains réfractaires à l'ordre mettraient tout en œuvre pour outrepasser cet interdit. De même, ce Joueur était convaincu que les guildes, choquées par cet interdit et persuadées que les nouvelles techniques seraient une source de profit supplémentaire, feraient tout leur possible pour s'approprier certains objets. Certes les autres Maisons resteraient insensibles aux « bienfaits » de la Révolution Industrielle... mais sur les Rivages seulement. Une fois sur le Continent, les pions de la Puissance Jaune se mêlèrent aux autres et, insidieusement, déversèrent malgré eux leur poison.

Le Joueur jaune ne s'était pas trompé. Son Coup spécial fonctionne à merveille sans qu'il ne soit obligé de gérer les choses, ni même d'entretenir des mythes ou des croyances ridicules. La technologie se répand, les autochtones se convertissent... La Puissance gagne des pions et revoit avec fierté pointer l'espoir d'une victoire ! Paradoxalement, ce Joueur apprécie l'entrée en jeu d'un autre, plus récent, El Dorado, car, sans s'en rendre compte, les guildes du Joueur doré véhiculent les semences disséminées par la Puissance.



Les Porteurs de Lumière

Ce groupe, initialement composé exclusivement de doctes venn'dys, mais aujourd'hui ouvert à tous les « convertis » motivés, parcourt le

Continent d'écrin en écrin avec la ferme intention de porter la lumière dans le cœur des « barbares ». Par « lumière », ces érudits entendent précisément civilisation et technologie. Tels des missionnaires, ils essayent de se faire inviter auprès des autochtones et prennent le temps nécessaire pour leur exposer les bienfaits des techniques. Cette entreprise se solde souvent par le don de cadeaux, des démonstrations « loomiques » utilisant des objets mécaniques comme support. Les Porteurs de Lumière sont pacifistes et mènent leur entreprise de bon cœur sans aucun a priori.

Ils ne limitent pas leur « œuvre salulaire » aux seuls autochtones, principalement des Draks et des Lores, mais aussi à toute guilde ou troupe qui croiserait leur chemin. Il n'est d'ailleurs pas rare que des guildiens aveuglés par les merveilles de la technologie abandonnent leurs anciens compagnons pour se joindre aux Porteurs de Lumière.

Ce groupe est, bien involontairement, l'un des étendards de la Puissance Jaune sur le Continent. Malheureusement cette arme est à double tranchant car elle commence à éveiller l'attention des autres Joueurs. Le Joueur jaune a donc décidé d'éliminer dans d'assez brefs délais les Porteurs de Lumière afin d'en faire des martyrs de la technologie. Elle espère que ce coup, vicieux, apaisera les suspicions de ses partenaires et relancera, d'une autre façon, l'intérêt des guildes pour les technologies.

Le Mécanisme

À l'inverse des Porteurs de Lumière pétris de bonnes intentions, Le Mécanisme est un groupement occulte intégriste composé quasi exclusivement de déviants sorciens. Fanatiques, ces Maîtres Étranges, accompagnés de quelques gros bras, parcourent le Continent pour implanter – par la force s'il le faut – des centres de production d'objets manufacturés. Ils voyagent d'écrins en écrins à la recherche d'autochtones crédules qu'ils pourront bernier à grands coups de sorts et de cadeaux. Selon les qualités du terrain et de la main d'œuvre, les membres du Mécanisme produisent des objets technologiques « destinés à améliorer l'existence

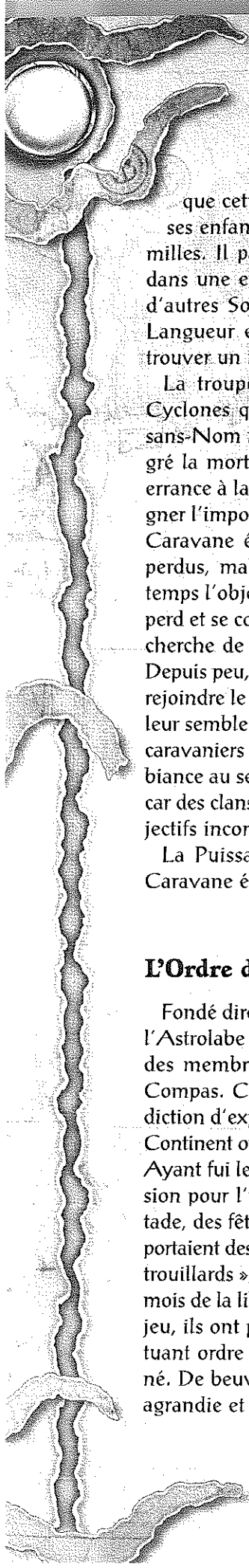
des sauvages ». Une partie desdits objets est redirigée vers la Barrière ou les comptoirs guildiens les plus proches. Si Le Mécanisme ressemble fort à une guilde, il n'en est rien. De fait, son objectif n'est nullement centré sur l'intérêt personnel mais bien sûr une doctrine philosophique extrême. Pour les membres du Mécanisme, l'individu n'est rien qu'une faible pièce d'un rouage cosmique dont les éléments sont les fluides. Chaque pièce doit remplir son rôle et honorer le rouage primordial en produisant des objets, eux-mêmes faibles pièces dans la vie des hommes. Autant dire que ces intégristes sont prêts à tout pour mettre en œuvre leur doctrine.

Sur le fonctionnement même du Mécanisme, peu d'éléments ont filtré. Il semblerait que tout soit parti d'Ilario Valbraizo, un jeune aventurier venn'dys dont les parents ont été exécutés pour usage de l'Art Sorcier. Une autre hypothèse évoque l'absence totale de chef et de structure au mouvement, l'envisageant comme une génération spontanée et un rassemblement volontaire de tous ceux qui ont compris l'importance de la révolution en marche.

La Puissance Jaune s'amuse de l'aura mystique qui entoure le Mécanisme. Par la même occasion, elle se félicite d'être apparue un jour, sous sa forme de mécanique flamboyante à Ilario alors que, jeune aventurier téméraire, il pensait ses dernières heures arrivées. Depuis, illuminé, celui-ci est devenu un agent de poids dans le dispositif de la Puissance Jaune. Qu'on les apprécie ou les hait, les propos tenus par les membres du Mécanisme ne laissent jamais indifférent !

La Caravane élémentaire

Composée de plusieurs centaines d'âmes, principalement des Venn'Dys dont quelques-uns atteints de Langueur, la Caravane élémentaire est dirigée par un conseil de Maîtres Étranges qui, chaque soir, veille à la destinée de la troupe. Elle s'est montée sous la direction d'Ignacio Ilvario, un Sorcier du Feu. À la mort de son fils, des suites de la Langueur, Ignacio eut conscience de son impuissance malgré sa grande érudition. Il décida



que cette souffrance ultime, la mort d'un de ses enfants, ne devait plus frapper d'autres familles. Il partit pour le Continent et s'engagea dans une entreprise complètement folle : réunir d'autres Sorciers dont un proche souffre de la Langueur et arpenter le Continent en vue de trouver un remède universel.

La troupe traversa la barrière des Enfants-Cyclones quelques jours avant que le Phylum-sans-Nom ne soit complété. Depuis lors, et malgré la mort d'Ignacio, la caravane poursuit son errance à la recherche de tout ce qui pourrait soigner l'impossible. Au fil de ses pérégrinations, la Caravane élémentaire a recueilli des guildiens perdus, malades ou blessés. De même, avec le temps l'objectif de la mission sacrée d'Ignacio se perd et se confond avec des buts plus égoïstes : recherche de ressources, de nouveaux phylums... Depuis peu, les membres du conseil ont décidé de rejoindre le centre du Continent, seul objectif qui leur semble suffisamment fédérateur pour que les caravaniers restent soudés. Pour le moment, l'ambiance au sein du groupe n'est pas des meilleures car des clans se sont formés et soutiennent des objectifs incompatibles.

La Puissance Jaune s'intéresse fort peu à la Caravane élémentaire.

L'Ordre de l'Astrolabe

Fondé directement sur le Continent, l'Ordre de l'Astrolabe est né d'une blague de potache entre des membres renégats du vénérable Ordre du Compas. Ces insurgés s'élevèrent contre l'interdiction d'exporter des objets technologiques sur le Continent ou de vendre lesdits objets à des guildes. Ayant fui les Rivages pour mener à bien leur passion pour l'ingénierie, ils se sont créés, par boutade, des fêtes commémorant leur fuite. Ces fêtes portaient des noms aussi éloquentes que « le jour des trouillards », « la semaine du mal de mer » ou « le mois de la liberté de construire ». Pris à leur propre jeu, ils ont poussé plus loin la parodie en s'instituant ordre occulte. L'Ordre de l'Astrolabe était né. De beuveries en festins, cette collégiale s'est agrandie et petit à petit l'Ordre de l'Astrolabe a

pris une réelle consistance. Dépossédés de leur farce, les joyeux renégats ont ainsi assisté à la naissance sur le Continent d'une société identique à celle qu'ils avaient combattue.

Au fil des ans, l'Ordre de l'Astrolabe a gagné en ampleur, et certains de ses membres sont les premiers à avoir étudié sérieusement les possibilités de passer en Terra Incognita. Aujourd'hui, l'Ordre est bien implanté des deux « côtés » du Continent. Ses membres sont convaincus d'appartenir à une société secrète qui œuvre pour le bien de Cosme en réunissant des esprits brillants avides de connaissances. À la différence de son illustre inspirateur, l'Ordre de l'Astrolabe possède une structure chaotique – la plupart de ses membres sont convaincus qu'une telle structure est volontaire afin de réduire les risques de démantèlement – et ne pose aucun interdit quant à la circulation d'objets technologiques.

La Puissance Jaune s'amuse de voir les efforts de ces petits pions qui, sous prétexte de gagner leur liberté, œuvrent pour son plan. Elle se félicite d'autant plus de cette initiative que les rumeurs sur l'ordre vont bon train et que ce dernier attire de plus en plus de guildiens, Maîtres Étranges et aventuriers de tout poil.

LA GUILDE DU MIROIR

*Belliqueuse
Assez Étrange
Très Fortunée
Peu Docte*

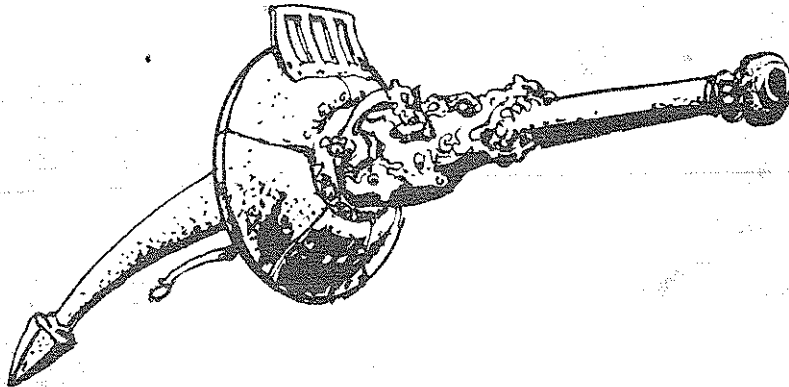
Fondée, de l'autre côté de la barrière, par des membres de l'Ordre de l'Astrolabe qui ont bien compris la valeur de leurs recherches, la Guilde du Miroir s'est construit une spécialité dans la vente et la confection – sur commande – de tout objet technologique comportant des pièces de verre ou des miroirs – par exemple : lunettes, longues-vues, sextants, microscopes, loupes... L'idée a germé dans l'esprit d'Edouardo

Lombardo i Corcciana lorsque, aventurier avide de découvertes, il rejoignit un écrin riche en matières premières (étain, argent, aluminium et sable). Celui-ci était exploité, tant bien que mal, par des cités Urbis. Grâce à ses compétences en ingénierie, Edouardo permit aux autochtones d'augmenter leur rendement. Depuis lors, en échange de ses conseils techniques, les Urbis cèdent à Edouardo et ses hommes une partie de leurs ressources. Sous le nom Guilde du Miroir se cachent, en fait, deux autres organisations aux desseins plus sombres.

La première, que dirige indirectement Edouardo par l'entremise de Distefano Lambrosa, son fidèle lieutenant, a pour but de développer, dans le plus grand secret, des armes de destruction massive alliant le pouvoir du Loom, des Éléments et de la technologie. Ces armes diaboliques sont régulièrement testées loin de leur écrin de fabrication, ces essais ont donné naissance à des légendes locales traitant d'êtres de feu, de lumières aveuglantes ou encore de monstres des lunes. Les

expériences menées se révèlent souvent concluantes mais rarement abouties. Quoi qu'il en soit, elles commencent à attirer l'attention de déviants qui voient en elles des essais réussis de fusion Loom/technologie. Il va sans dire que la Puissance Jaune encourage indirectement cette initiative qui, non contente de répandre des technologies nouvelles dans des écrins encore inexplorés, nécessite de grandes consommations de Loom.

La seconde est une organisation basement matérialiste qui profite des diverses recherches menées et des ateliers de production mis en place pour se livrer au développement d'armes traditionnelles « remaniées » et à leur trafic. Ces armes bénéficiant d'améliorations diverses font la joie de nombreux aventuriers... et enrichissent les responsables de ce marché fort lucratif. Ni Edouardo ni Distefano ne sont au courant de ce marché noir, s'ils venaient à l'apprendre, il est certain qu'ils le démantèleraient de peur qu'il ne nuise à leurs autres projets.





L'ART DÉMONIQUE



LES DÉMONISTES

LA CULTURE DÉMONISTE

Sur les Rivages, l'Art Démonique fut pendant plus de deux millénaires, l'apanage d'une unique Maison et plus particulièrement de son clergé. Les Démonistes natifs sont inévitablement imprégnés et influencés par cette culture religieuse millénaire. Des années passées sur le Continent ne changent que trop peu de chose, aux habitudes d'un Démoniste, et les pratiques de celui-ci le trahissent toujours aux yeux d'autres Maîtres Étrangers.

L'héritage ashragor

Les Démonistes accordent beaucoup d'importance à l'aura de crainte et de magnificence qui se dégage de leurs costumes. Toujours sombres et amples, ces derniers sont souvent associés à des harnais de cuir et de clous ainsi qu'à des chaînes, ce qui n'est pas sans rappeler les toges cérémonielles des Ashragors. À noter également que beaucoup affectionnent les scarifications et l'implantation de bijoux de métal ou d'os dans leur chair.

DÉCORUM

Les pères de l'Art Démonique, les Ashragors, aiment se distinguer. Ils ont donc trouvé d'autres noms pompeux à leur activité. Voici quelques dénominations employées aussi bien par les Ashragors démonistes que par les membres d'autres Maisons : Maître de la Non-Vie, Macabre ou Marchemort – pour ceux qui relèvent ou utilisent les morts –, Sombre Invocateur, Maître des Appels infernaux et Docte démoniaque – pour ceux qui invoquent les démons –, Grand Manipulateur, Malfaiseur et Maître de l'Art ténébreux.

Le Natif démoniste a suivi une formation éprouvante. Ceux qui enseignent l'art du Loom noir perpétuent une discipline stricte et violente. Ils ont fréquemment recours à des punitions corporelles et ne sont pas avares de brimades variées. Le Démoniste a donc l'habitude de souffrir et de faire subir des châtiments aux subalternes maladroits ; il a un sens aigu de la hiérarchie ; il respecte ses supérieurs tant que ceux-ci se montrent compétents et autoritaires.

Si l'un de ses chefs montre une faiblesse, le Démoniste l'évince. Il a alors souvent recours à la violence. Cette méthode garantit l'ascension sociale des Princes mortifères au sein de leur Maison et elle ne disparaît pas dans les guildes : elle prend en outre une tout autre forme. Le Démoniste est un individu soupçonneux qui méprise les plus faibles – il les exploite sans vergogne – et qui se méfie de tous ceux qui lui paraissent plus puissants que lui, ses supérieurs y compris.

L'Art Démonique

Les Démonistes se regroupent souvent à l'image des ordres des Princes mortifères qui en accueillent beaucoup dans leur rang. D'ailleurs, les membres de ces ordres établis sur le Continent ont depuis peu ouvert leurs portes aux Démonistes des autres Maisons. En échange d'une cotisation et d'un apport annuel de connaissance, n'importe quel Natif pratiquant l'Art Démonique peut devenir « membre étranger » d'un ordre mortifère.

Ci-dessous quelques organisations comptant de nombreux Démonistes (la moitié de leur effectif).

- **L'Ordre de la Roue Démonique** s'occupe essentiellement de l'invocation des démons destinés aux travaux de force.

- **La Confrérie des Sombres Crocs** traque les démons réfractaires et rebelles. Ancienne faction spécialisée des Moines Rouges, cette société a acquis son autonomie depuis peu de temps. Les incidents liés à l'invocation de démons sur le Continent devenant un vrai problème, le clergé détacha des Moines Rouges spécialisés dans la traque des démons et créa un nouvel ordre. Des nouvelles recrues ont été depuis formées, mais la demande est toujours très importante.

- **La Fraternité de la Plume** archive, préserve et copie dans d'épais grimoires le savoir sur le Loom noir. Elle compte dans ses rangs parmi les meilleurs enlumineurs et scribes des Rivages, des artistes que les guildes engagent volontiers en s'acquittant d'une importante prime de dédommagement versée au professionnel.

- **L'Aubépine noire** n'est pas un ordre reconnu par l'église mortifère. Il explore une nouvelle piste : celle de la Nécromancie végétale, fortement inspirée des Zlaans – un peuple d'hommes reptiles vivant dans les Terres englouties (cf. *Guildes: El Dorado* p. 46). L'Aubépine noire fut fondée par Shatara, une docte de la Guilde des Mille Peuples et entretient de bon rapport avec cette dernière.

- **Les Artisans de l'Os** connaissent mille et une façons d'utiliser les cadavres, de l'architecture à la sculpture.

- **Les Sœurs du Chevalet** rassemblent des religieuses spécialisées dans « la purification par la souffrance » : la torture. Elles exercent leur talent à la demande des plus hautes autorités des Rivages et des guildes.

Les institutions suivantes sont réservées aux Ashragors. Elles ont leurs racines sur les Terres des Princes mortifères.

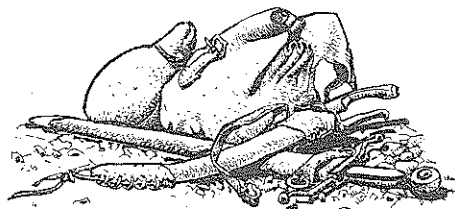
- **L'Ordre de la Faux brisée** est responsable de la conservation des Ashragors morts et de leur éventuelle résurrection s'ils en sont jugés dignes. Ces membres pourchassent ceux qui ressuscitent les Ashragors sans leur accord.

- **Les Moines Rouges** sont les inquisiteurs de l'église mortifère. À ce titre, ils sont les gardiens du dogme de cette Maison, la police secrète des Ashragors. Il s'agit d'un ordre craint de tous sur les Rivages et dans les écrins côtiers. Ces membres rêvent de conquérir la Terra Incognita.

- Le fameux **Ordre des Templiers** regroupe l'élite militaire mortifère, des fanatiques au service du chef suprême de la Maison, le Théocrate. Il y a peu de Maîtres Étranges accomplis dans leur rang : un coup de bol est nécessaire pour bénéficier du prestige de cet ordre quand on est issu des métiers des Arts Étranges.

- **La Nef** gère la flotte ashragore qui compte une trentaine de navires de pierre à la monumentale architecture, les nefs-cathédrales. Les Aventuriers issus de cet ordre ont exercé des métiers de la guerre et du savoir. Les Maîtres Étranges ayant déserté la Nef pour le Continent sont des parias (Mésaventure réservée aux Ashragors).

- **Le Sacrifice lointain** rassemble les meilleurs espions ashragors, l'élite de l'élite mortifère. Ces derniers servent fidèlement le Pandémon ; ils sont les yeux de la Maison sur le Continent. Ce sont tous des Démonistes et des Espions.



HIRIJAL

Hirijal est un Ashragor grand et maigre. Sa peau est hâlée par les intempéries. Il a quatre-vingt-quatorze ans mais en paraît quarante – Ah ! Les bienfaits de la nécromancie... Il a un visage avenant, et s'il est chauve et a perdu quelques dents, il n'en est pas moins sympathique.

Hirijal a toujours été curieux et avide de pouvoirs. Il a très vite eu d'importantes responsabilités au sein de la Faux brisée. Cependant les codes moraux et l'austérité de cette institution le poussèrent à accepter l'offre d'un Moine Rouge qui lui promit une affectation sur le Continent, en échange d'un faux témoignage contre l'un de ses supérieurs. Il devint un espion dissimulé introduit dans la Guilde du Rubisque. Ses compétences en nécro-animation intéressèrent la Guilde d'Almara à qui il loua ses services en échange de sa protection contre la Faux brisée, les Moines Rouges et son ancienne guilde. Il les avait tous trahis les uns après les autres.

Son travail d'esclavagiste lui permit de voyager. Durant ces pérégrinations, il découvrit des sortilèges de Loom noir et s'intéressa aux croyances et pratiques autochtones. Brisant les Lois du Continent et celles de son clergé, Hirijal enseigna à des autochtones fidèles, les secrets de son Art Étrange. Il franchit enfin la barrière pour le compte de la Guilde d'Almara. Il disparut en Terra Incognita.

Hirijal adore avoir de l'importance. Lorsqu'il rencontre une nouvelle civilisation, il s'intéresse à leurs coutumes et cherche à obtenir une place importante dans leur société : une divinité vivante, un puissant prophète voyageur, etc. Il aime laisser dans son sillage des tapisseries le mettant en scène. Hirijal est bien plus humble lorsqu'il rencontre des guildiens. Il apprécie leur compagnie. Les aventuriers sont pour lui une source précieuse d'informations et de nouvelles. Son existence sur le Continent ressemble à une sorte de quête éternelle, où il cherche à assouvir une intarissable soif de connaissances et de découvertes loomiques.

C'est un explorateur expérimenté qui a travaillé pour plusieurs guildes sur d'assez courtes périodes. Ses services sont recherchés. En réussissant à le tuer, des Aventuriers se tailleraient une solide réputation et se feraient quelques ennemis.

Hirijal est escorté par une horde de mercenaires draks dont il aime la brutalité et la simplicité. Ces autochtones sont évidemment recherchés par des Transcients pour avoir enfreint la Loi des Écrins. Hirijal se présente rarement sous sa véritable identité. Sa tête est mise à prix pour neuf cents coraux, à négocier avec les membres de l'Ordre de la Faux brisée – trois d'entre eux se sont établis à la Nouvelle Concorde (cf. L'Art Guildien, p. 82). Toutefois, l'orgueil est le principal défaut de Hirijal. S'il entend parler de ses exploits, il a beaucoup de mal à conserver son secret. Le MC doit dans ces conditions tester la Ruse de Hirijal à Très Difficile. Si ce jet est un échec, le masque tombe et une belle bagarre a sûrement lieu !

Caractéristiques physiques : Agile, Très Fort, Observateur, Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Super Charmeur, Très Rusé, Savant, Super Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 5.

Art Guildien : 5.

Loom

Jaune : 10 points.

Noir : 25 points.

Violet : 15 points.

Compétences

Acrobaties : Novice.

Architecture : Initié.

Armes articulées : Expert.

Armes à feu : Initié.

Armes combinées : Initié.

Armes tranchantes : Initié.

Art : Initié.

Art Démonique : Expert.

Art Sémantique : Expert.

Art Sorcier : Initié.

Artisanat (Tissage) : Expert.

Athlétisme : Initié.

Autochtones : Expert.

Bagarre : Novice.

Botanique : Initié.

Chasse : Novice.

Comédie : Initié.

Commandement : Initié.

Déguisement : Initié.

L'Art Démonique

Diplomatie : Initié.
Discrétion : Novice.
Étiquette : Novice.
Guildes : Initié.
Histoire et légendes : Expert.
Intimidation : Initié.
Langue (arkhé, urbi et wish) : Initié.
Langue drak : Expert.
Loom : Expert.
Marchandage : Initié.
Médecine : Initié.
Négoce : Novice.
Orientation : Initié.
Patois (langue des démons) : Expert.
Premiers soins : Expert.
Routes : Initié.
Sagesse Populaire : Novice.
Survie : Initié.
Vigilance : Initié.

Machinations

Coup du Bûcheron : Novice.
Donne-moi ça ! : Initié.
Pas cher : Novice.
Terrain d'entente : Expert.
Y'a pas que le Loom dans la vie : Expert.

Armes : crache-feu court, fléau d'armes, fouet et glaive.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges

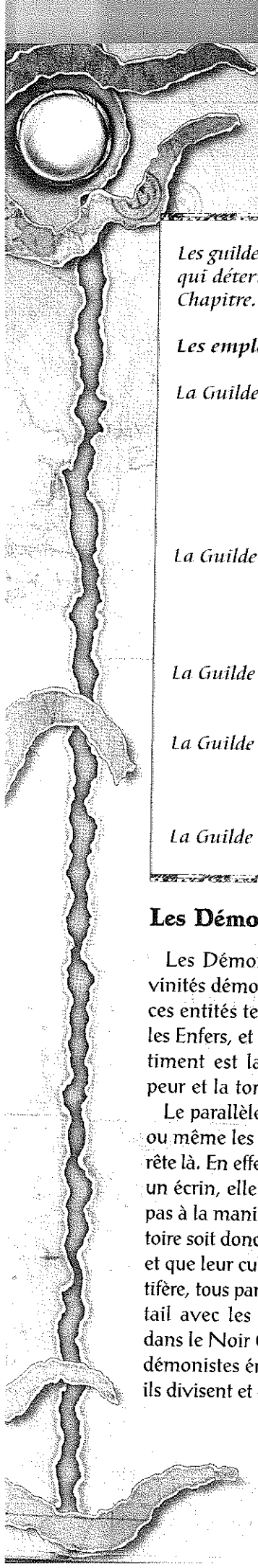
Loom jaune : J'élève un mur d'air, Je marche sur le vent, Je te rends un peu de vie/Je me confie aux vents, Je te oins d'eau sacrée/Je te soulage, Je connais les plantes.

Loom violet : Repousse-vent, Soigne-plaie/Pousse-colère, Soulève-cœur, Talisman du beau parleur/le Phylum de la Ligne sauf la souche.

Loom noir : tous les tours, sorts et sortilèges décrits dans Guildes : El Dorado.

Remarque : Hirijal n'hésite pas à combiner effets loomiques et Machinations, que ce soit dans un conflit armé comme lors d'une discussion. C'est un comédien ; il est donc difficile de le percer à jour avant qu'il ne le souhaite. Il est pratiquement insaisissable grâce à « Je me confie aux vents ».





Les guildes distinguent plusieurs grandes tendances parmi les ordres ashragors. Ce sont ces tendances qui déterminent le choix des nouvelles recrues les plus adaptées à travailler dans tel ou tel autre Chapitre.

Les employeurs (par ordre d'importance)

La Guilde des Mille Peuples

La Guilde d'Almara

La Guilde du Rubisque

La Guilde des Lames d'Or

La Guilde des Trous

Origine du Démoniste (par ordre décroissant)

*La sainte Fraternité de la Plume
Les Artisans de l'Os
L'Ordre de la Roue démoniaque (pour accélérer
l'implantation de comptoirs en terrain inconnu)
L'Aubépine noire
La Confrérie des Sombres Crocs*

*L'Ordre de la Roue Démoniaque
Les Moines Rouges
L'Ordre de la Faux brisée
Quelques rares Sœurs du Chevalet.*

*Les Artisans de l'Os
Les Moines Rouges*

*Des Templiers
L'Ordre de la Roue démoniaque
Les Artisans de l'Os*

Quelques Nécromants de la Faux Brisée

Les Démonistes autochtones

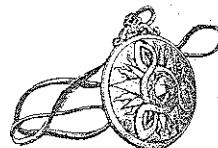
Les Démonistes autochtones vénèrent des divinités démoniaques. Ils enseignent aux leurs que ces entités terribles vivent dans un autre monde, les Enfers, et qu'elles doivent être adorées. Ce sentiment est la plupart du temps inculqué par la peur et la torture.

Le parallèle avec la Terre des Princes mortifères ou même les Ashragors nés sur le Continent s'arrête là. En effet, quelle que soit l'entité vénérée dans un écrin, elle ne vit pas sur Cosme et n'intervient pas à la manière du Pandémon. Bien que leur histoire soit donc très différente de celle des Ashragors et que leur culture diverge de celle de l'église mortifère, tous partagent généralement au moins un détail avec les usages de la Maison démoniste – dans le Noir Couchant, par exemple, les Nigrîdes démonistes érigent des temples monumentaux, et ils divisent et organisent leur clergé en ordres. Pour

les Ashragors, ou ceux qui les connaissent bien, ces ressemblances ne sont que superficielles. En outre, elles leur prouvent leur supériorité et, surtout, flattent l'orgueil de leur Maison.

Pour la plupart des autochtones, l'accoutrement change d'une peuplade à l'autre. C'est en effet une donnée très influencée par le niveau de la civilisation, par les saisons qui règnent sur leur écrin et évidemment par les croyances.

Les Démonistes autochtones sont fermement ancrés dans leurs traditions et leurs coutumes magiques. Les interdits du Continent, la suprématie évidente de la divinité et bien d'autres détails, qui caractérisent une civilisation de la Terra Incognita sont les principes qui bornent la perception qu'a un Maître Étrange de son environnement.



L'Art Démonique

CE QUE JE PENSE...

L'avis de Ervich Dragarn, Grand Manipulateur du Loom noir et conseiller de la Guilde des Mille Peuples, à l'intention des nouvelles recrues.

Des Quêtes des Origines et des Maisons

« La construction d'un gigantesque portail au cœur du Continent illustre bien la détermination de ma Maison. Même s'il ne sert à rien, cet édifice est un monument incarnant notre rigueur et notre volonté. Là où les autres courbent l'échine et tombent face contre terre, nous restons debout, vaillants dans la douleur, souriants dans l'effort.

Les Kheyzas sont mystérieux. Ils sont résolus à découvrir le Vrai Nom. Une quête à l'image de leur manière étrange ? Une démarche plus abstraite que réaliste ? À moins que cela ne cache quelque chose !

Les Ulmeqs sont des curieux et des fouineurs. Il n'est pas étonnant qu'ils rêvent de découvrir une bibliothèque renfermant les savoirs de Cosme. En attendant, ils nous espionnent.

Ces dandys de Venn'Dys, qui ne jurent que par le progrès et la science, devront faire machine arrière s'ils ne veulent pas périr. La Langueur ne se guérit que par l'Art Sorcier qu'ils ont si longtemps répudié.

Les Gehemdals cachent leur brutalité et leur violence derrière leur concept d'honneur. Après plus de deux siècles dans les guildes, la majorité continuent de nous jouer des tours. Si les Dieux Métalliques réapparaissent, il faut s'attendre à tout... Ces barbares seraient bien capables de tenter de nous soumettre à leur dictature métallique !

Quant aux Felsins, il n'y a rien à dire. Les événements récents ont montré qu'ils ne constituaient pas une véritable Maison et que leur quête n'est que supercherie ! Sans destin et sans histoire, ils sont voués à disparaître. »

Du Sénat de la Constellation

« C'est une assemblée de bavards ! Que ces frileux restent bien calés dans leurs sièges. Leurs décisions n'ont aucune conséquence sur la vie de ceux qui font l'Aventure ! Qu'ils continuent à se leurrer sur leur autorité, entre temps nous aurons franchi la barrière et peut-être même atteint Phovéa. »

De l'Ordre Loomique de Twance

« Disparu semble-t-il. Il faut rester vigilant, les fondateurs de cet ordre étaient pleins de ressources. »

De l'Ordre Réformé Loomique de Twance

« Une pâle copie de l'ancien. Il essaie tant bien que mal de redorer son image. C'est une assemblée de Maîtres Étranges qui rêvent de récupérer l'autorité de son défunt prédécesseur. »

De l'Ordre de Jonril

« De nombreux confrères font partie de cet ordre. En particulier Herzog Kalar (cf. *Guildes: El Dorado*, p. 134), un Aventurier ashargor qui a bien compris le jeu des Puissances. Il y a du bon comme du mauvais parmi eux. Juge-les au cas par cas. »

LES TUEURS DE RALLGAR

Ce groupe de Démonistes recherche un moyen de pervertir les Métaux Sacrés ou de les détruire en prévision du retour des Dieux Métalliques. Actuellement, ces membres concentrent leurs efforts sur la mise au point d'une rouille loomique capable de ronger le Rallgar. Pour ce faire, certains essayent de se lier d'amitié avec des Métallistes pour apprendre leur art. Ces « espions » n'excluent pas la torture pour percer les mystères des Métaux Sacrés.

De l'Art Démonique

« Les phylums qui sont mis à jour chaque année montrent à quel point notre Art est varié. Les sortilèges touchant à la mort comme au démon nous offrent une multitude de possibilités. Je mets les dévots d'Ashragor en garde. Le temps des prières et des gestes grandiloquents est passé ! L'Art Démonique doit se détacher de son passé religieux. Les Démonistes doivent être aussi efficaces et rapides que les autres Maîtres Étranges afin de se faire une place prédominante dans les guildes. »

De l'Art Métallique

« C'est un Art basé sur le travail et l'enchantement des Métaux Sacrés. Les Métallistes sont dépendants de leur matériel - un point faible exploitable par leurs ennemis. Ce sont les Maîtres Étranges les plus bornés. Méfie-toi de ces collègues souvent hostiles à ton égard. »

De l'Art Mystique

« Est-il vraiment un Art ? Le simple fait que les Felsins ne manipulent pas véritablement le Loom mais une énergie inhérente à leur nature les circonscrit dans une pratique étriquée. Cet Art est simplement un moyen d'exacerber leur sauvagerie. Ecarte-toi d'eux lorsqu'ils s'énervent, ignore-les le reste du temps. »

De l'Art Onirique

« Les Oniromanciens puisent leur pouvoir dans Nocte comme nous puisons le nôtre dans les Enfers. La ressemblance s'arrête là. Alors que nous sommes rigoureux et sérieux, les Maîtres Étranges du Loom vert sont des rêveurs, victimes de fréquentes absences. Est-ce une conséquence du lien qui les unit à Nocte ou l'état esprit nécessaire pour devenir Oniromancien ? »

De l'Art Sémantique

« La maîtrise de noms secrets et cachés me laisse dubitative. Nous arrivons à faire pourrir du bois ou à flétrir le visage d'un impudent sans prononcer un quelconque nom. Je pense que cette démarche est uniquement un moyen pour les Sémanticiens de concentrer leur volonté sur les effets du sortilège. »

De l'Art Sorcier

« L'Art Sorcier connaît un nouvel essor depuis que des Aventuriers ont découvert le remède à la Langueur - un phylum jaune (cf. *L'Automne des Mages*). Depuis quelques années, les Élémentalistes reviennent sur le devant de la scène. L'Art Sorcier offre de nombreuses possibilités et il est à prévoir que ce seront nos plus grands concurrents dans les prochaines années. J'espère que les Venn'Dys ne seront pas majoritaires dans les rangs des Élémentalistes, qui sait quelles idées ils pourraient avoir alors ! »

LES NOMMEURS DE MEPHIK

Fardyan est issue de la rencontre d'un Kheyza et d'une noble ashragore. Elle a reçu son éducation de sa mère avant de rejoindre les ordres. Adolescente, elle se rebella et ne put recevoir une véritable formation de Démoniste. Elle parvient à quitter la Terre des Princes mortifères pour le Continent. C'est en participant à la guerre qui confronta le Royaume d'Orzar aux Maisons lonedales qu'elle rencontra un étrange vieillard. Celui-ci reconnut le patrimoine kheyzan qui

était en elle et lui enseigna l'Art Étrange de ses ancêtres. Puis, au terme de sa formation de Sémanticienne, le vieil homme l'encouragea à reprendre son étude de l'Art Démonique. Il la conduisit à la Bouche de Mephik, dans le Noir Couchant (cf. Guildes : El Dorado, p. 42). Là, Fardyan paracheva son enseignement auprès des prêtres de Howlr, puis des Ashragors. Elle eut alors l'idée d'associer l'Art Sémantique à sa connaissance des démons. Elle espérait ainsi bénéficier d'une emprise absolue sur les créatures des Enfers. Avec l'aide d'un financement de la

L'Art Démonique

Guilde du Poing Rouge, Fardyan réunit un groupe de doctes et de Démonistes, des Ashragors et des Kheyzas, pour trouver les Vrais Noms de plusieurs démons. Ceux qu'ils invoquèrent furent de fidèles serviteurs d'Ashragors qui informèrent un groupe de Templiers. Ces derniers traquèrent Fardyan et ses appelés. Au fil des années, les fugitifs prirent le nom de Nommeurs de Mephik.

Le Poing Rouge ayant changé de dirigeant, Fardyan dut fuir vers la barrière. Elle réussit à la passer, non sans perte. Avec le temps, les survivants comprirent que la proportion de démons fidèles à Ashragor était moindre en Terra Incognita. Fardyan se mit à rêver d'un démon de l'ampleur d'Ashragor dont elle connaîtrait le nom secret pour le contrôler. En compagnie de ses fidèles, elle étudie depuis la structure de la société démoniaque dans ce but.

Ce que Fardyan ignore, c'est qu'elle a été manipulée par le Joueur violet - à travers son agent - afin qu'elle invoque un nouveau Pandémon. L'objectif étant que la Puissance Noire se fasse accuser de Grande Tricherie et subisse une lourde pénalité. Bien sûr, la Puissance violette se moque des conséquences d'une telle invocation. Il se contentera d'évacuer ses pions importants de l'écrin avant qu'il ne soit ravagé... un indice subtil pour des Aventuriers perspicaces.

FARDYAN

C'est une jolie fille de vingt-cinq ans à la peau mate. Sa magnifique chevelure brune tombe sur le côté gauche de son visage, cachant une vilaine cicatrice - souvenir de son passage de la barrière. Elle possède de jolis yeux noirs dans lesquels on peut apercevoir - Vigilance Difficulté Extrême - un fugace reflet violet, marque de l'emprise du Joueur violet sur la jeune femme. Même si elle préfère la compagnie des Lores, qui font de loyaux serviteurs, Fardyan est consciente que les Arkhés sont plus faciles à influencer.

Ce n'est pas une combattante émérite, elle laisse à ses compagnons Démonistes et aux autochtones le soin de la protéger. Dans les situations dangereuses, elle préfère se fondre dans le décor, où elle sait semer ses adversaires.

Caractéristiques physiques : Très Agile, Fort, Super Observateur, Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Super Rusé, Super Savant, Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4

Art Étrange : 5

Art Guildien : 3

Loom

Noir : 50 points.

Violet : 65 points.

Compétences

Acrobatie : Expert.

Armes de trait : Initié.

Armes tranchantes : Initié.

Art Démonique : Expert.

Art Sémantique : Expert.

Athlétisme : Expert.

Autochtones : Initié.

Chasse : Initié.

Comédie : Initié.

Commandement : Initié.

Diplomatie : Expert.

Discretion : Initié.

Équitation : Initié.

Escalade : Initié.

Histoire et légende : Initié.

Langue (lore) : Expert.

Langue (arkhé) : Initié.

Loom : Expert.

Orientation : Expert.

Patois (langue des démons) : Expert.

Poisons : Initié.

Premiers soins : Expert.

Routes : Initié.

Survie : Expert.

Vigilance : Initié.

Armes : arc court, dagues, épée longue et machette.

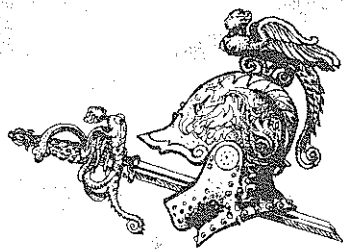
Armure : armure matelassée.

Tours, sorts et sortilèges noirs et violets : tous ceux de Guildes : El Dorado.

LE PANTHÉON DÉMONIAQUE

Chaque entité démoniaque majeure incarne un aspect fondamental de la Puissance Noire. Chacune est très puissante dans son domaine et maîtrise les sortilèges d'un phylum – dispersés dans les écrins où la créature a des adorateurs. Ces divinités sont limitées dans leurs actions et leur perception de Cosme. Elles vivent recluses dans les Enfers et seul leur phylum peut les faire intervenir sur Cosme pour une brève période. Leurs représentants humains sont victimes des mêmes restrictions.

Les divinités du panthéon, fragments de la Puissance Noire, sont nommées par les Démonistes autochtones les plus érudits : les Ducs infernaux.



LES SOMBRES ÉLUS

La vingtaine de guildiens qui participèrent au Requiem des Ombres (cf. Guildes : El Dorado p. 74) ont un point commun : ils ont été touchés par la grâce d'Ashragor ! Le Pandémon leur a enseigné en personne l'Art Étrange de sa Maison. En termes de règles, les Sombres Élus, bénéficiaires de cet enseignement, reçoivent un dé en plus pour leurs tests d'Art Démonique, emportent deux points de Loom supplémentaire à chaque récolte et voient leur Difficulté baisser d'un palier pour toute analyse d'un fragment raffiné.

Les Sombres Élus ont un rôle à jouer dans les intrigues du Pandémon. Tôt ou tard, ils seront ses instruments. Bien qu'ils l'ignorent, ils possèdent tous un lien avec Ashragor. Celui-ci sait toujours où se trouvent ses protégés.

- **Vestur**, Duc infernal de la peur.

- **Icharone**, Duchesse infernale de la souffrance éternelle.

- **Nogrost**, ou **Noir Couchant**, Duc infernal de la mort.

- **Nécrob**, Duchesse infernale des morts-vivants.

- **Razarack**, Duc infernal du sang et des carnages.

- **Utukrol**, Duc infernal de la magnificence.

- **Sidilaine**, Duc infernal des perversions.

La culture autochtone dépend grandement de la divinité démoniaque qu'un peuple vénère. Chaque Duc infernal symbolise un aspect démoniaque précis qui influence le style des Démonistes à son service, la nature des sortilèges (invocation, nécromancie), les croyances, etc.



LES DÉMONS

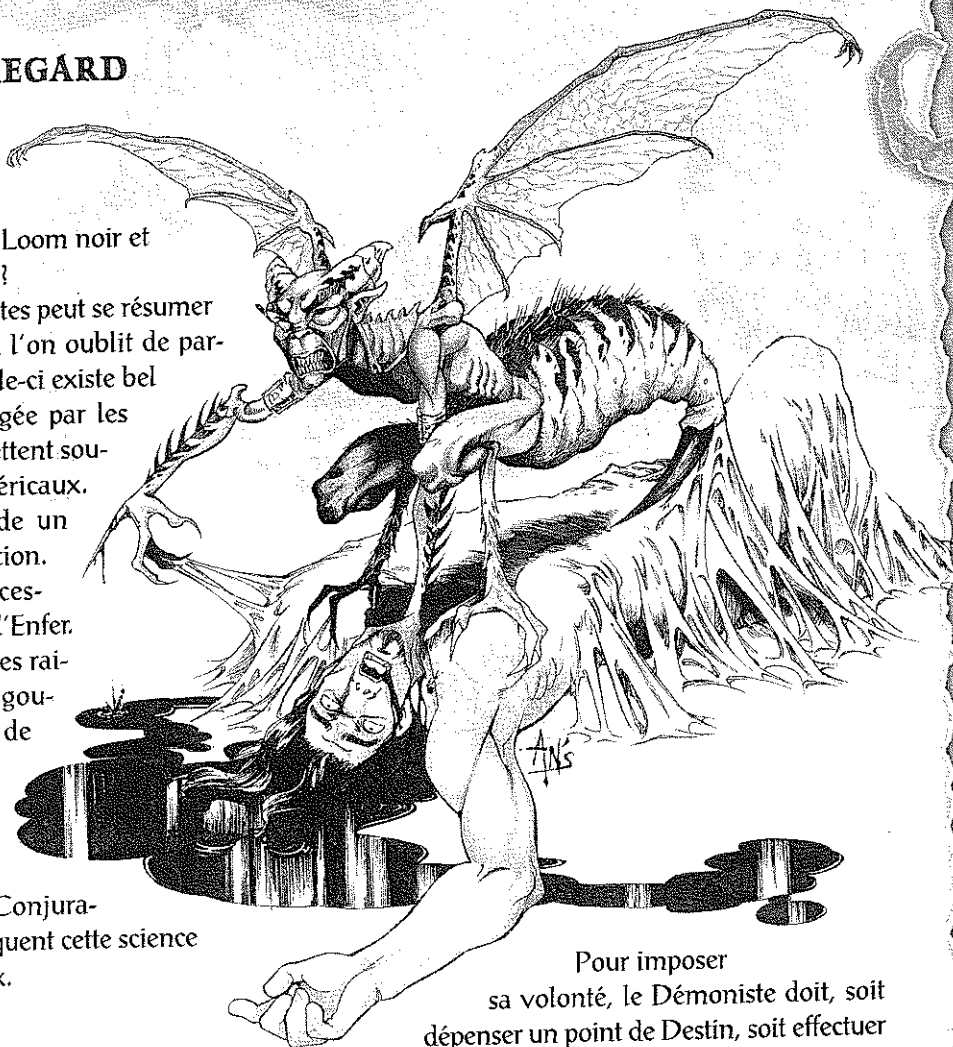
Avant de quitter Cosme après la rébellion de ses pions, la Puissance Noire joua son Coup spécial, Ashragor le Pandémon. Celui-ci devait gérer les pions de son Joueur jusqu'au retour du Continent. Les Ashragors accueillirent leur nouveau maître dans l'allégresse – lui qui les libéra d'un joug géhémadal millénaire ! La Maison lui voua dès lors un culte. Pour lui rendre hommage, ils baptisèrent leur Art Étrange : l'Art Démonique, en référence à la nature de leur nouveau souverain. Celui-ci n'intervint pas et le Vrai Nom de l'art associé à la Puissance Noire sombra dans les profondeurs de l'Enfer.

L'Art Démonique

LE POIDS DE SON REGARD

L'appellation Art Démonique est donc trompeuse. Mais quel est le Vrai Nom de l'Art Étrange qui étudie le Loom noir et ses manifestations sur Cosme ?

Le savoir-faire des Démonistes peut se résumer à l'invocation des démons si l'on oublie de parler de la nécromancie. Or, celle-ci existe bel et bien. Elle n'est pas négligée par les Démonistes bien qu'ils l'omettent souvent dans leurs discours cléricaux. Ce savoir loomique possède un point commun avec l'invocation. Il est dans les deux cas nécessaire de passer un pacte avec l'Enfer. Et c'est là qu'il faut trouver les raisons de l'Art Étrange qui gouverne le Loom noir. Traduit de la langue des démons, sans commettre d'erreur – ce qui n'est pas le cas du clergé d'Ashragor –, on parle d'Art Conjuratoire et de Conjurateurs, qui sont ceux qui pratiquent cette science occulte des pactes infernaux.



Pour imposer sa volonté, le Démoniste doit, soit dépenser un point de Destin, soit effectuer un pari. Dans ce dernier cas, le Démoniste peut dépenser au maximum entre une et quatre fois son indice en « Art Démonique » suivant qu'il est Novice (AE), Initié (2 x AE) ou Expert (4 x AE) dans cette Compétence. En face, le démon peut au plus miser d'une à quatre fois sa Caractéristique « Résistant » en point de Loom noir, selon que le démon est considéré comme Inoffensif, Dangereux ou Hostile. Si le Démoniste emporte la mise, il contrôle la créature invoquée. Dans le cas inverse, le démon est libre de ses mouvements. L'écart entre les deux mises donne le nombre de PA d'étourdissements que subit le Démoniste vaincu, les Difficultés sont alors augmentées d'un palier. En cas d'égalité, on mise à nouveau. Les mises sont cumulées.

Note : si deux Démonistes s'affrontent pour le contrôle d'un démon, on utilise le même système de mise.

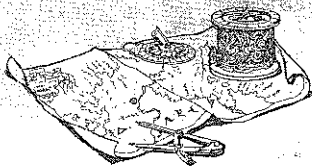
LES RISQUES DE L'INVOCATION

Pour des raisons qui seront exposées plus loin, l'invocation de démons à l'aide de sortilèges, découverts de l'autre côté de la barrière pour l'essentiel, n'est pas sans risque. Lorsqu'un démon se doit d'agir contre les intérêts du Joueur noir sur l'ordre d'un Démoniste, il lui est possible de se rebeller !

À moins d'un plan particulièrement secret du Joueur noir, tous les démons ayant quatre ou plus en Jeu, refuseront d'obéir à un ordre contrariant les plans de leur Puissance titulaire. Pour les besoins d'un scénario, vous pouvez décider qu'un démon fasse fi des objectifs de la Puissance Noire. Le Loom noir est un bon moyen de corrompre une créature loomique.

La solution pour un Démoniste refusant de s'engager dans un tel duel est le Renvoi. Pour renvoyer un démon aux Enfers, il suffit de dépenser à nouveau le nombre de points de Loom nécessaires à son invocation.

Note : une fois qu'un démon s'est rebellé, le Maître Étrange doit choisir entre le duel de volonté et le Renvoi. On ne peut renvoyer un démon après un échec ou une schkoumoune.



LES PACTES

Le respect des clauses d'un pacte par la Puissance Noire et ses pions, ainsi que la condamnation et la punition en cas de Tricherie, sont des éléments pris en compte par les Règles du Jeu. Les Gardiens Invisibles sont les Transciens responsables de la surveillance de ce point du Jeu. Lorsque deux partis se sont accordés sur les termes d'une alliance, ils interpellent en langue des démons les Gardiens Invisibles après avoir dépensé 10 points de Loom chacun. Puis, ils lisent à haute voix leur pacte. Ensuite, ils prononcent une seconde fois le nom des Gardiens Invisibles. Les alliés précisent dans cet accord les conséquences d'un manquement à une clause. Il y a deux possibilités. La première, ce

VENT DE MORT

Dans bien des cas, les recherches sur le Loom brut ont vite été abandonnées au profit de celles sur le Loom raffiné et les sortilèges. Quelques Démonistes ont persisté dans l'étude du Loom noir à l'état brut. Leur détermination fut récompensée...

Portée : 100 mètres de rayon.

Durée : une heure.

Effet : une Blessure légère toutes les 10 PA. Les créatures loomiques noires sont immunisées.

Contrecoup : le Maître Étrange dégage une odeur nauséabonde et sa peau noircit pendant un mois ; la Difficulté de tous tests sociaux est augmentée d'un palier. Le contact de ses chairs imprégnées de Loom noir provoque une égratignure. Cet effet dure une semaine. Le Maître Étrange doit se nourrir de chair morte pendant la même période, son corps rejetant tout autre nourriture.

Description : le Vent de mort est une brume sombre et nauséabonde qui détruit toutes formes de vie – en quelques secondes (une Passe d'Arme) pour les organismes les plus simples jusqu'à 20 PA pour un dinosaure ; un être humain périt en 4 PA. Cette pratique destructrice modifie le pay-

sage d'un lieu et permet occasionnellement de changer la saison qui y règne. Il n'est pas rare de voir apparaître des revenants et des zombies dans les jours suivant le passage d'un Vent de mort.

Pour utiliser le Vent de mort, le Démoniste dépense quinze points de Loom noir. Il garde cette énergie en lui sous la forme d'un souffle contenu par ses poumons, ce qui nécessite un test de Loom Très Difficile – une schkoumoune sur ce test vide le Guilder Constellé de tous ses points de Loom ; une Baraka augmente les Blessures d'un palier. Ensuite, il souffle cet air vicié jusqu'à en avoir débarrassé ses poumons. Un jet de Résistant Très Difficile est nécessaire pour simuler cette dernière étape. En cas de schkoumoune, le Loom se répand dans le corps du Maître Étrange en lui infligeant une Blessure Grave. Une Baraka double la portée, ou la durée, au choix, du Vent de mort.

L'Aventurier peut augmenter la difficulté de son jet. Chaque palier supplémentaire majore la portée d'une centaine de mètre, ou la durée d'une heure. De même, chaque fois qu'il dépense cinq points de Loom supplémentaires, la gravité de la Blessure augmente d'un palier. Il faut dix points de Loom supplémentaires pour provoquer une blessure Fatale, soit 40 points de Loom noir au total !

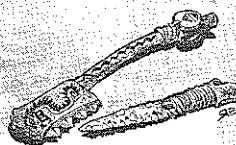
L'Art Démonique

sont les Transcients qui punissent le coupable par la mort. Sinon, ils condamnent simplement le fautif, l'offensé se réservant dans ce cas le droit de le punir à sa guise.

En termes de règles, une condamnation des Gardiens Invisibles ôte définitivement une « puce » Résistant au fautif et octroie un dé supplémentaire à l'offensé pour toute attaque dirigée contre le coupable. Malgré ces précautions, les pactes ne sont pas certains. En effet, rien n'interdit de forcer l'un des deux partis à accepter un pacte de force.

Un pacte donne des garanties aux Démonistes qui s'associent avec un confrère, ou une créature de Loom noir, ou même un démon particulièrement puissant. Les Maîtres Étranges les plus polyvalents utilisent parfois les pactes comme moyen de pression sur plus faibles qu'eux.

Note : il n'existe pas de limite au nombre de pactes qu'un Maître Étrange puisse contracter.



LES GARDIENS INVISIBLES

Comme leur nom l'indique, ces Transcients sont invisibles. Leur apparence est inconnue, mais leur existence n'est plus à remettre en cause, du moins chez les Démonistes qui ont tous entendu parler de leur terrible châtement. Les Gardiens Invisibles se déplacent par paires pour traquer un coupable. Ils se guident grâce à un sens inné que leur confère le Loom qui leur permet de pister leur proie. Ils peuvent voler sur quelques centaines de mètres.

Si le coupable réussit à se défaire des Gardiens Invisibles le traquant, il n'encourra plus les foudres de ces Transcients. Ils n'ont qu'une seule tentative pour punir le coupable selon les Règles établies. Cela n'empêche pas l'offensé de faire justice lui-même en cas d'échec des Gardiens.

Indice de Danger : Hostile.

Caractéristiques physiques : Monstrueusement Agile (7), Super Fort, Monstrueusement Observateur (7), Monstrueusement Résistant (8).

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Très Rusé, Super Savant, Super Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 7

Art Étrange : 6

Loom

Noir : 50 points.

Compétences

Acrobaties : Expert.

Armes articulées : Initié.

Armes combinées : Expert.

Armes de jet : Expert.

Armes d'hast : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Art Démonique : Expert.

Athlétisme : Expert.

Autochtones : Expert.

Bagarre : Initié.

Chasse : Expert.

Discrétion : Expert.

Équilibre : Initié.

Escalade : Initié.

Guildes : Novice.

Loom : Expert.

Orientation : Expert.

Patois (La langue des démons) : Expert

Stratégie : Expert.

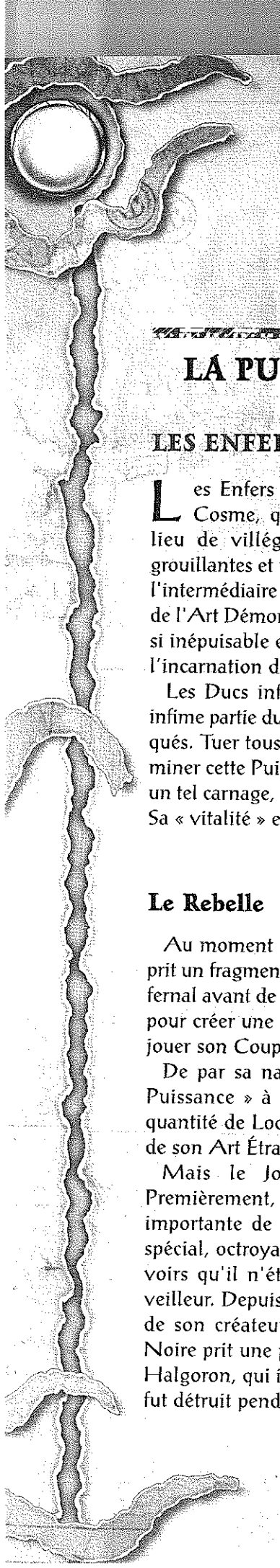
Survie : Initié.

Vigilance : Expert.

Armes : épée longue, hache à deux mains, hal-lebarde, javelots et fléau.

Armure : peau chitineuse (DEF + 2) et invisibilité (DEF + 6).

Tours et sortilèges noirs : tous ceux de Guildes : El Dorado.



LA PUISSANCE NOIRE

LES ENFERS

Les Enfers ont un plan d'existence hors de Cosme, qui suinte le Loom noir. C'est le lieu de villégiature de hordes démoniaques grouillantes et innombrables. Il est accessible par l'intermédiaire des démons, aux seuls pratiquants de l'Art Démonique. Si ce plan semble si vaste et si inépuisable en Loom, c'est que les Enfers sont l'incarnation de la Puissance Noire.

Les Ducs infernaux représentent chacun une infime partie du Joueur noir, ses traits les plus marqués. Tuer tous ces démons ne suffirait pas à éliminer cette Puissance. Celle-ci serait affaiblie par un tel carnage, plus passive, mais pas neutralisée. Sa « vitalité » est contenue en Enfers.

Le Rebelle

Au moment de créer Ashragor, le Joueur noir prit un fragment de leur identité à chaque Duc infernal avant de s'arracher une partie de lui-même pour créer une entité hors du commun et afin de jouer son Coup spécial Ashragor le Pandémon.

De par sa nature, Ashragor est une « petite Puissance » à laquelle il manque une grande quantité de Loom noir et une maîtrise sublimée de son Art Étrange pour égaler son maître.

Mais le Joueur noir fit deux erreurs. Premièrement, par orgueil, il offrit une part trop importante de lui-même pour jouer son Coup spécial, octroyant ainsi à Ashragor plus de pouvoirs qu'il n'était nécessaire pour son rôle de veilleur. Depuis, ce dernier s'en sert aux dépens de son créateur. Deuxièmement, la Puissance Noire prit une parcelle de chaque Duc Infernal. Halgoron, qui incarnait la ruse et la sauvagerie, fut détruit pendant cette opération. Il se rebella,

le Joueur noir le châtia et sa part de révolte servit à confectionner le corps du Pandémon. C'est ce fragment de Halgoron qui poussa Ashragor à se rebeller contre sa Puissance titulaire. Ses pouvoirs personnels et le soutien d'un peuple permirent au Pandémon de résister. Depuis, le Continent est un champ de bataille, où Ashragor tente de prendre du terrain à celui qui le mit en jeu. Poussé par son instinct et son désir de vengeance, il ambitionne de rejoindre Phovéa pour jeter la Puissance Noire à bas de son trône.

Le pacte qui unissait la Puissance Noire à son Coup spécial fut brisé, le Joueur noir avait prévu après la création du Pandémon de garder éternellement Ashragor à son service, rompant ainsi le pacte scellé à l'origine. Les Gardiens Invisibles qui tentèrent de châtier le coupable ne revinrent jamais... Le Joueur noir abusa longtemps de cette situation, et les Juges Silencieux le sanctionnèrent. Depuis le retour du Continent sur Cosme, tirant des leçons de sa sanction, la Puissance Noire est plus parcimonieuse dans la conclusion de pactes. Malgré ses efforts, il lui arrive de transgresser quelques fois ses pactes. Et elle est à chaque fois pénalisée par les intraitables Juges Silencieux, les garants du Jeu et de Cosme.

LE SALAIRE DE LA PEUR

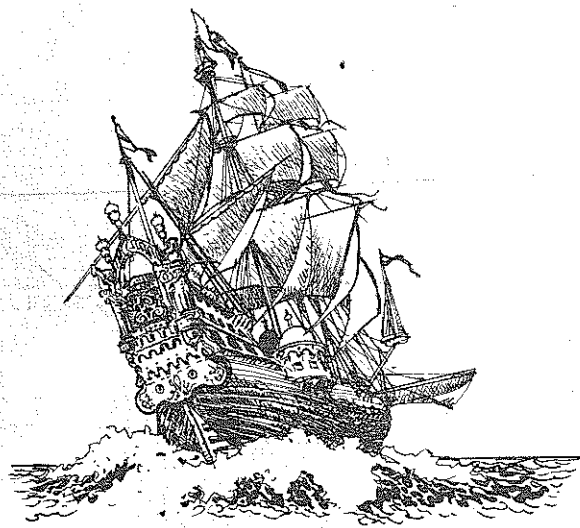
L'invocation demande du Loom, beaucoup de Loom. Une partie de ces points ne sert qu'à alimenter les Enfers d'où provient le démon, une sorte de compensation. De cette manière, la Puissance noire absorbe une proportion du Loom noir récolté sur le Continent par les Maîtres Étranges. Le Loom dépensé lors du renvoi d'un démon ou pendant un duel de volonté rejoint également les Enfers. Ashragor régénère partiellement ses Enfers sur le même principe. Les écrins sont un moyen pour lui d'avoir un apport supplémentaire de Loom en provenance du Continent.

Enfers et Enfers

Lors du premier Cataclysme, la Puissance Noire entraîna dans son sillage les Enfers. Seule la partie inféodée à Ashragor resta avec lui, dans son corps, sur les Rivages. Jusqu'au second Cataclysme, les Démonistes invoquaient donc des démons issus de l'Enfer d'Ashragor. Par ce biais, le Pandémon était renseigné sur les faits et gestes de tous les Natifs démonistes.

Lors de la découverte du Continent, Ashragor envoya de nombreux agents – en partie sous le couvert d'une mission d'évangélisation – afin d'opérer une sélection des sortilèges, et donc des phylums, découverts sur le plateau de Jeu. Ceux qui faisaient appel à l'invocation furent inscrits au Codex. L'appel de démons issus des Enfers de la Puissance Noire n'était pas du goût du Pandémon qui ambitionnait déjà d'imposer sa marque sur les écrans côtiers.

Avec l'aide des membres du Sacrifice lointain, Ashragor réussit à s'implanter sur le Continent – ce fait est connu de tous les membres. Seuls quelques Démonistes renégats réussirent à s'enfuir avec des fragments ou des phylums entiers. Ces derniers passèrent la barrière ou se dissimulèrent dans leurs guildes. C'est l'un d'entre eux, Kargoth, qui apporta le fameux phylum de possession démoniaque à la Guilde du Poing Rouge en échange de sa protection.



LA GUERRE NOIRE

Depuis la destruction de l'Ordre Loomique de Twance, Ashragor s'est déclaré comme l'ennemi juré du Joueur noir. Consciente de la menace qui pèse sur elle, la Puissance Noire mobilise des serviteurs contre ce nouvel adversaire aux dépens du Jeu. Dans certains écrins, les pions noirs ont été conditionnés pour attaquer à vue les Ashragors.

Le Pandémon fut longtemps la référence des Natifs démonistes. Qu'ils le vénèrent, ou le considèrent uniquement comme le démon le plus puissant des Rivages, Ashragor a marqué leur existence. Cependant, depuis que le Portail démoniaque s'est avéré une porte de sortie, et non un point de débarquement pour les légions des Enfers, des Natifs démonistes se détournent du Pandémon. En particulier des ecclésiastiques mortifères qui ont abandonné leur « sacerdoce » pour rejoindre La Barrière dans l'espoir de participer à la course vers le centre. Certains ont réussi à rejoindre la Terra Incognita.

Cette dispersion s'est faite au profit des guildes qui accueillent ces Démonistes aigris.

Les méthodes du Joueur noir

Cette situation profite aussi à la Puissance Noire qui multiplie les propositions afin d'attirer dans ses rangs des recrues de choix. Par l'invocation, ces excellents pions appellent sur n'importe quels écrins des serviteurs infernaux et alimentent de cette façon simultanément les Enfers.

Pour les amener à lui, le Joueur noir a usé de quelques artifices, des locus et des autochtones. Il tente de séduire des Maîtres Étranges par des propositions alléchantes. L'approche est toujours subtile et progressive. Elle commence toujours par des échanges favorisant le Démoniste. Par exemple, du Loom noir ou raffiné pour ce dernier contre un service (servant discrètement les desseins de la Puissance Noire), ou un échange de service (une Puissance comme alliée ne se refuse généralement pas). Une créature loomique noire peut même s'associer au Démoniste si cela

LA PAROLE OBSCURE

Depuis la création du Portail démoniaque, bien des Natifs ont des doutes quant à l'utilité de ce monument d'architecture démoniste. Ces incertitudes créent des dissensions et des désertions dans les rangs des fidèles d'Ashragor. Pour y remédier, le Pandémon a créé un ordre dirigé par la célèbre Darka Khan. Basé près de la Nouvelle Concorde, ce groupe a pour mission de redonner la foi aux Natifs. La Parole obscure répand des rumeurs variant sur le thème suivant: Ashragor récompensera tous ceux qui le serviront en tentant de combattre la Puissance Noire et/ou de rejoindre Phovéa. On cite des Natifs célèbres – Xitacol l'explorateur ulmèque, ou Ashard l'espion felsin – qui seraient devenus extrêmement riches, puissants, voire immortels – si l'on en croit les ragots de La Barrière – en offrant leurs services ponctuels au Pandémon. Les membres de la Parole obscure sont spécialisés dans l'infiltration et la propagande. Ils poussent les Ashragors à partir en quête vers Phovéa ou vers la Trouée (voir plus loin).

Eux-mêmes doivent s'en rapprocher et s'informer sur la mythique cité aussi souvent que possible. Ils sont prêts à s'associer à un groupe d'Aventuriers téméraire pour servir les objectifs de leur « Joueur ».

Darka Khan

Darka Khan est une petite femme gracieuse âgée de quarante ans, mais qui en paraît trente. Elle a des cheveux noirs presque bleutés et des grands yeux très expressifs à peine voilés par de longs cils; une bouche sensuelle et fine à laquelle s'accrochent tous les hommes du monde. Bref, une femme fatale et manipulatrice dans la force de l'âge qui ne se montre que dans les grandes occasions. Elle est très persuasive et devrait toujours s'en sortir par une moue et/ou un discours convainquant. MC, soignez toujours ses apparitions et ses dialogues!

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Super Observateur, Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Super Rusé, Très Savant, Très Talentueux.

Attributs

Art Guerrier: 4

Art Étrange: 5; Darka Khan est une Sombre Élué.

Art Guildien: 5

Loom

Noir: 60 points; dans une bague en écume, car elle n'a plus de Guilder Constellé!

Compétences

Armes combinées: Initié

Armes de jet: Initié

Armes tranchantes: Expert

Art Démonique: Expert

Athlétisme: Initié

Autochtones: Expert

Bagarre: Initié

Comédie: Expert

Commandement: Expert

Déguisement: Initié

Discrétion: Expert

Escalade: Initié

Guildes: Expert

Intimidation: Expert

Langue drak et arkhé: Expert

Langue lore et urbi: Initié

Langue wish: Novice

Loom: Expert

Marchandage: Initié

Natation: Novice

Négoce: Initié

Patois (Argot: Initié, Langue des Démon: Expert)

Orientation: Initié

Routes: Initié

Sagesse populaire: Initié

Sens de la rue: Initié

Stratégie: Novice

Survie: Expert

Vigilance: Expert

Armes : épée courte ou épée longue suivant la situation et le lieu, dague et couteaux de lancer.

Armure : cotte de maille très fine.

INIT	ATT	DEF	ABS	ENC
+0	+0	+2	non	2

Tours, sorts et sortilèges : tous les tours et sorts noirs, le Phylum de Possession de Masthass (cf. Guildes: El Dorado pp.124-125). Et les huit premiers sortilèges du Phylum Démoniaque Pratique publié in Le Loom, dans la collection Guildes: La Quête des Origines.

L'Art Démonique

peut à terme lui faire rejoindre les Enfers et donc la Puissance.

Le Joueur noir a aussi disséminé des pièges sur le Continent sous la forme de Phylum. Ces sortilèges modifient progressivement la nature du Maître Étrange. En utilisant la souche, le Démoniste se transforme en une créature loomique. La partie noire de son étincelle est exaltée au point d'étouffer définitivement les autres couleurs. Le Maître Étrange devient alors un pion de la Puissance Noire, doté de libre arbitre mais incapable d'appréhender les autres Arts Étranges, et donc de devenir El Dorado. Seuls des Transcients – encore inconnus – pourraient inverser le processus.

L'évangélisation

Peu de temps après le retour du Continent, Ashragor encouragea le clergé à envoyer des prêcheurs pour évangéliser les autochtones. Accompagnés par des Templiers, certains s'enfoncèrent dans les profondeurs du Continent, au-delà de l'emplacement actuel de la barrière des Enfants-Cyclones. Ils continuèrent leur tâche jusqu'à la mort, des peuples vivant dans des zones encore inconnues vénèrent depuis Ashragor.

Lorsqu'une telle croyance s'ancre chez des autochtones, la réalité de l'écrin se modifie. Bien qu'il soit sous l'emprise du Joueur noir, l'écrin change de façon subtile : ses habitants se dotent du mode de vie ashragor – théocratie, construction monumentale, société rigide etc. – et les Démonistes de cette case du Jeu invoquent des fidèles du Pandémon et alimentent ainsi les Enfers personnels de celui-ci.

Dans ces écrins, les Ashragors, et en particulier les Maîtres Étranges, peuvent trouver aides et appuis. Il est même envisageable que les missionnaires aient laissé derrière eux des serviteurs qui

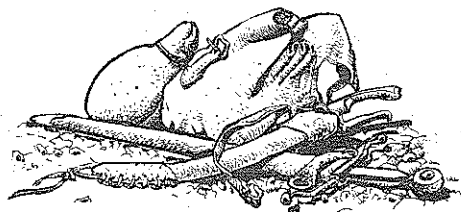
attendent l'arrivée d'un Démoniste qui les mènera vers Phovéa.

Une alliance de Tricheurs.

Trahi par son créateur, Ashragor mit tout en œuvre pour que sa Maison lui soit fidèle même après le retour de sa Puissance. Le Pandémon craignait alors que « sa » Quête des Origines ne détournât les siens de son influence. Il décida donc de s'allier à la seule autre personne des Rivages ayant un intérêt dans le Jeu : l'Astramance.

Ashragor demanda à la Dame qu'elle dissimule l'objectif réel de sa Quête des Origines. C'est ainsi qu'au retour du Continent, l'Astramance rappela les Quêtes des Origines de chaque Maison, sauf celle des Princes mortifères dont elle donna une version écrite par Ashragor. Celui-ci envoya alors un pion réveiller les Danjins (cf. *L'Aube des Prophètes Bleus et Guildes : El Dorado* p. 74).

Le Portail démoniaque n'est qu'une étape, une autre Porte est en cours de construction de l'autre côté de la barrière des Enfants-Cyclones, dans Les Couronnes. Cet écrin est une région un peu montagneuse où l'on découvre une succession de hauts plateaux appelés couronnes. En ce lieu, il y a un siècle, la religion mortifère a été adoptée après l'installation des prêcheurs et de leur escorte. Ces derniers sont tous morts, certains y furent enterrés (cf. *Le Tombeau des Premiers*), mais les Akhés locaux poursuivent la construction d'une nouvelle Porte loomique. Celle-ci permettra à des troupes ashragores massées près du Portail démoniaque de se rendre en Terra Incognita via les Enfers. Le Pandémon ne fera intervenir ces soldats d'élite, l'Ordre des Templiers, du Sacrifice lointain et des Moines Rouges, qu'au moment qu'il jugera opportun dans l'avenir.



LE TOMBEAU DES PREMIERS

Sous ce tombeau patientent cinq Templiers. L'épithaphe dit dans la langue des démons : « Celui qui sera prêt à verser son sang et à crier le nom du prince rebelle aura sa protection. » Dans la pratique, il suffit de répandre un peu de son sang sur la tombe avant de crier le nom d'Ashragor dans la Langue des Démons et de dépenser huit points de Loom noir. Les Templiers défunts sortent alors de leur tombeau pour servir le Démoniste. Un test de d'Art Démonique Difficile permet de découvrir la marche à suivre.

Les Templiers morts-vivants.

Ces cinq soldats ont la peau presque translucide. La lueur verdâtre qui se dégage de leurs yeux est visible à travers la fente de leur heaume. Ils portent des armures et des écus à l'effigie de la Maison des Princes mortifères. Leur esponton correspond à une épée lonédale (cf. Guildes : El Dorado, p. 78). Ils se comportent (presque) comme des êtres vivants. Ils obéissent à leur maître jusqu'à la mort. Ils ont besoin de deux points de Loom noir par jour pour survivre.

Caractéristiques physiques : Agile, Super Fort, Observateur, Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeur, Assez Rusé, Savant, Très Talentueux.

Voracité : Peu Vorace (6)

Attributs

Art Guerrier : 6

Art Étrange : 3

Loom

Noir : 6 points

Compétences

Armes contondantes : Expert.

Armes d'hast : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Art Démonique : Initié.

Athlétisme : Expert.

Autochtones : Novice.

Bagarre : Initié.

Canotage : Initié.

Chasse : Novice.

Commandement : Initié.

Équilibre : Initié.

Équitation : Initié.

Intimidation : Expert.

Loom : Initié.

Navigation : Initié.

Orientation : Initié.

Patois (langue des Démons) : Expert.

Premiers soins : Initié.

Stratégie : Initié.

Survie : Novice.

Vigilance : Initié.

Armes : esponton, épée longue et hallebarde.

Armure : cotte de maille, heaume et écu.

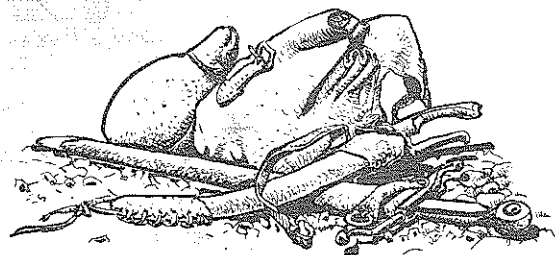
Tours et sorts : Dégradation du métal et de la pierre, L'absorbeur de jour, Piqûre, Terreur/Heaume de l'œil de braise et Nécrophobie.





L'ART ONIRIQUE

L'Art Onirique n'est pas une discipline magique essentiellement sensitive. Entendons par là que sa pratique n'est pas basée uniquement sur le repérage du Loom et sa lecture. L'existence de Nocte comme source inépuisable d'information, ainsi que comme « puits de Loom » a donné aux Ulmeqs une avance non négligeable dans l'étude de la magie. Alors que partout sur les Rivages, le Loom, toutes couleurs confondues, s'était raréfié à l'extrême, la Péninsule des Feux-du-Ciel n'a, pour sa part, jamais cessé d'exercer une étude pratique de son Art Étrange. Ainsi, cet art est-il aujourd'hui extrêmement complexe, théorisé, et bien souvent hermétique. Si sa pratique se veut intuitive, elle demande au préalable de longues années d'étude et de cartographie des rêves.



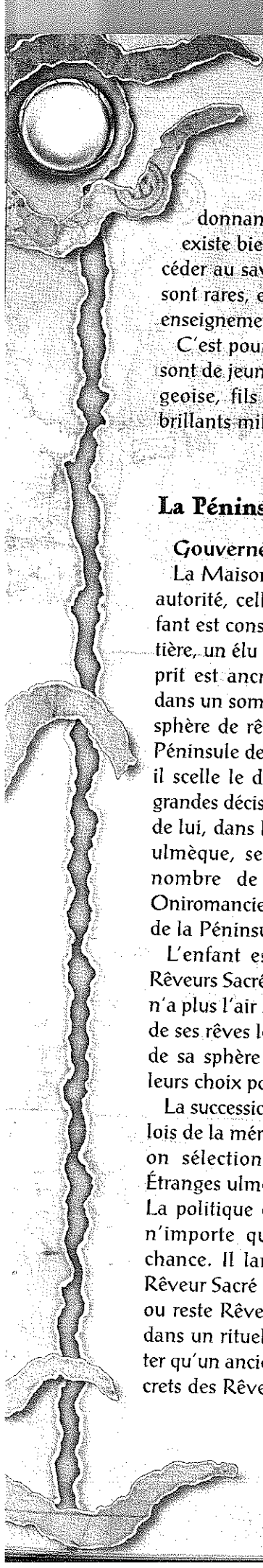
LES ONIROMANCIENS

QUI SUIS-JE ?

L'Oniromancie est un art codifié et très fermé. Si tous les Ulmeqs peuvent pénétrer à volonté dans Nocte et s'y promener comme des Venn'dys dans un parc, rares sont ceux qui deviennent Oniromanciens. Par conséquent, ils ne s'aventurent jamais en dehors des pôles de la contemplation (voir plus loin) et n'ont aucun moyen d'action sur leur environnement onirique.

Le savoir oniromancien est encyclopédique, on doit donc apprendre l'arpentage et l'algemmie avant de se prétendre Maître Étrange. En d'autres termes, l'Oniromancien est un érudit, un géographe et un joaillier du rêve ; il connaît de nombreuses régions oniriques et sait différencier les variétés de gemmes que l'on rencontre dans Nocte. Arrivé à ce stade (trois ans de formation en général), l'Oniromancien devient un Enfant Songe, il est capable de naviguer de façon autonome et n'a plus qu'à créer sa propre expérience.

La porte de l'Oniromancie n'est cependant pas ouverte à tout le monde : la société ulmèque étant organisée en castes, seules les plus riches familles peuvent offrir à leurs enfants l'étude universitaire



donnant accès au diplôme d'Enfant Songe. Il existe bien évidemment d'autres moyens d'accéder au savoir, mais les Maîtres Étranges isolés sont rares, et ceux qui sont prêts à dispenser leur enseignement dans la gratuité le sont encore plus.

C'est pourquoi en général, les Oniromanciens sont de jeunes gens d'ascendance noble ou bourgeoise, fils de riches propriétaires terriens, de brillants militaires ou de riches marchands.

La Péninsule des Feux-du-Ciel

Gouvernement

La Maison ulmèque ne répond qu'à une seule autorité, celle du Fils des Feux-du-Ciel. Cet enfant est considéré comme une divinité à part entière, un élu des deux soleils de Cosme, dont l'esprit est ancré dans les deux mondes. Enfermé dans un sommeil éternel, cet enfant vit dans une sphère de rêve représentant symboliquement la Péninsule des Feux-du-Ciel. Au gré de ses rêves, il scelle le devenir de sa Maison et impose les grandes décisions à prendre. Situé juste en dessous de lui, dans la grande pyramide qu'est la société ulmèque, se trouvent les Rêveurs Sacrés. Au nombre de sept, ils sont les plus grands Oniromanciens de la Maison, les dirigeants réels de la Péninsule des Feux-du-Ciel.

L'enfant est en fait tout à fait normal. Les Rêveurs Sacrés l'échangent avec un autre dès qu'il n'a plus l'air suffisamment jeune. La malléabilité de ses rêves leur permet de faire ce qu'ils veulent de sa sphère onirique, justifiant ainsi aisément leurs choix politiques auprès d'éventuels curieux.

La succession des Rêveurs Sacrés a lieu selon les lois de la méritocratie ; lorsque l'un d'eux meurt, on sélectionne parmi les meilleurs Maîtres Étranges ulmèques celui qui pourra le remplacer. La politique du défi existe aussi. Elle permet à n'importe quel Maître Étrange de tenter sa chance. Il lance ainsi un défi sur le Loom au Rêveur Sacré de son choix. Le vainqueur devient ou reste Rêveur Sacré, tandis que l'autre est tué dans un rituel très strict. Ce rituel permet d'éviter qu'un ancien membre du cercle n'utilise les secrets des Rêveurs Sacrés à des fins personnelles.

Chaque Rêveur dirige de façon effective l'une des sept provinces qui découpent la Péninsule des Feux-du-Ciel. Rivalisant de prouesses politiques et économiques, ils connaissent une confrontation permanente qui les incite à toujours embellir leurs palais et jardins suspendus.

Société

Les castes situées sous celle des Rêveurs Sacrés sont celles des marchands, puis celles des artistes, des militaires, des artisans, et enfin, celle des travailleurs. À chaque caste correspondent des quartiers bien précis, ainsi que des lois différentes. La plus connue est celle des heures noctantes, qui découpe la journée en sept parties. Le matin, du lever des Feux-du-Ciel jusqu'à midi, c'est le Temps de l'Enfant, heures noctantes correspondant au Fils des Feux-du-Ciel. Durant ces heures tous les Ulmeqs se doivent de travailler. Viennent ensuite, les deux heures noctantes des Rêveurs Sacrés, qui sont les heures du Zénith, celles durant lesquelles les membres du cercle peuvent se reposer. De quatorze heures jusqu'à la tombée de la nuit, le temps est découpé en sept laps de temps de longueur décroissante. Ces laps de temps correspondent chacun à l'une des cinq castes restantes et sont les heures noctantes durant lesquelles les membres de ces castes peuvent se reposer. D'autre part, il est strictement interdit de travailler une fois la nuit tombée, car tout travail effectué hors des heures d'exposition aux Feux-du-Ciel est considéré comme impropre – c'est l'apanage des voleurs, des prostituées et des assassins...

Art et religion

La vie sociale est rythmée par le culte et ses superstitions. De par ce fait, les arts et les artisans se veulent profondément iconographiques et très souvent élégiaques. Les figures essentielles de ce culte sont les Feux-du-Ciel, nommés Rarhmaq et Tarmatq (Père et Mère en ulmeq), et Sol. Rarhmaq représente le principe masculin, l'action, le voyage, la guerre et l'arpentage, tandis que Tarmatq incarne le principe féminin, la patience, la politique et l'algemmie. Sol est la représentation de leur union, il est la projection de

l'Âme-Sol du Fils des Feux-du-Ciel sur la voûte céleste de Nocte. Le Fils des Feux-du-Ciel est donc l'incarnation de leur union, tant sur Cosme que dans Nocte. Ces trois figures sont les parrains cosmiques des Ulmeqs. En premier lieu, ils indiquent les deux voies à suivre : mouvance (car ils parcourent infiniment les cieux) et luminescence. Par idéologie, l'Ulmeq se doit de voyager, en rêve ou sur Cosme, le plus souvent possible, ainsi que de faire preuve d'assiduité dans la quête d'illumination de son Âme-Sol. Une autre figure est très importante en maison Ulmeq : le Kriln. Ce scarabée d'une trentaine de centimètres de long est considéré comme le roi de tous les insectes ; or, les insectes représentent pour les Ulmeqs les principes de mouvance infinie et de luminescence

(tout simplement parce qu'ils grouillent et que leurs carapaces brillent à la lumière). Sa carapace très solide sert ainsi à la fabrication des armures, armes et bijoux des représentants des hautes castes. Les insectes en général sont aussi très présents dans l'artisanat, qui les insère dans des parures de bijoux, dans des scarifications ou encore pour coloriser certains tatouages. Le comble du raffinement se retrouve dans le port ou la greffe de bijoux en insectes vivants.



LES SUICIDÉS DE NOCTE

En 52 AA, de nombreux témoignages parlèrent de manifestations oniriques de la Bibliothèque du Savoir. Plusieurs Rêveurs Sacrés mirent alors en place une expérience secrète. Des Oniromanciens partirent dans Nocte pendant que l'on droguait leurs corps de façon à ce qu'ils ne ressentent aucun besoin de retour à la conscience. En parallèle, on soignait ces corps et faisait le nécessaire pour subvenir à leurs besoins naturels. L'expérience dura six semaines, au terme desquelles on s'aperçut que certains des corps dépérissaient, malgré les soins intensifs que leur offraient les meilleurs savants de la Péninsule des Feux-du-Ciel.

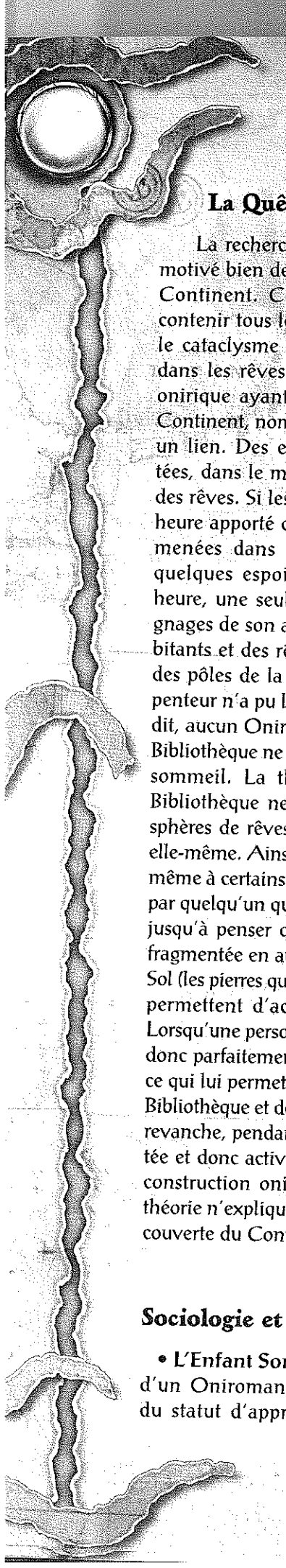
Cette expérience avait permis l'envoi de neuf Oniromanciens dans Nocte pour plusieurs semaines d'arpentage ininterrompu. Au bout de six semaines d'arpentage, tous présentèrent de graves troubles physiologiques et une semaine plus tard trois moururent. Cinq autres tinrent approximativement jusqu'à la fin de la neuvième semaine... le dernier vit encore.

Les huit qui moururent eurent un destin inexplicable ; comme si de rester trop longtemps dans Nocte les avait intégrés à ce monde, leurs esprits restèrent dans le monde des rêves.

Fantômes oniriques, ils arpentent Nocte, s'attaquant, telles des créatures loomiques à d'éventuels Oniromanciens trop « chargés ». Un test de Loom Extrême devient alors nécessaire pour ne pas se trouver dépouillé.

Les Âmes-Sol des suicidés de Nocte sont toujours en possession des Rêveurs Sacrés qui, dit-on, auraient maintenant la possibilité de commander cette véritable escouade de fantômes oniriques et de l'utiliser lorsque le besoin s'en fait sentir. L'utilisation des suicidés de Nocte se résume le plus souvent à des opérations militaires, telles que d'attaquer des politiciens ennemis ou des rivaux directs pendant leur sommeil.

Huit moururent donc, tandis qu'un neuvième resta en vie. Son corps se désagrégea jusqu'à l'état de squelette, mais son Âme-Sol palpita encore bel et bien. Les théories sur son devenir sont foisons. Certains pensent même qu'il aurait trouvé refuge dans la Bibliothèque du Savoir, et que, passionné par tant de connaissance, son Âme-Sol reste depuis lors en contemplation devant tant d'informations, incapable de trouver le repos... Si quelqu'un parvient un jour à déchiffrer les palpitations de son Âme-Sol, un pas de plus sera franchi dans la Quête des Origines.



La Quête des Origines

La recherche de la Bibliothèque du Savoir a motivé bien des départs vers les terres vierges du Continent. Cette gigantesque bâtisse, censée contenir tous les secrets des temps ayant précédé le cataclysme a mystérieusement refait surface dans les rêves des Ulmeqs. Cette réapparition onirique ayant coïncidé avec la découverte du Continent, nombreux sont ceux qui veulent y voir un lien. Des expéditions entières se sont montées, dans le monde physique comme dans celui des rêves. Si les voyages sur Cosme n'ont à cette heure apporté que des déceptions, les recherches menées dans Nocte ont en revanche donné quelques espoirs aux Rêveurs Sacrés. À cette heure, une seule chose est certaine : des témoignages de son apparition ont été faits par des habitants et des rêveurs de passage dans la plupart des pôles de la contemplation. Pourtant, nul arpenteur n'a pu la voir de façon active. Autrement dit, aucun Oniromancien n'a pu la concevoir ; la Bibliothèque ne leur apparaissant que pendant leur sommeil. La théorie actuelle voudrait que la Bibliothèque ne puisse être perçue que dans les sphères de rêves individuelles et pas dans Nocte elle-même. Ainsi, la Bibliothèque apparaît par elle-même à certains rêveurs, mais ne peut être trouvée par quelqu'un qui la cherche. Certains vont même jusqu'à penser que la Bibliothèque du Savoir est fragmentée en autant de parties qu'il y a d'Âmes-Sol (les pierres que les Ulmeqs ont en eux et qui leur permettent d'accéder à Nocte consciemment). Lorsqu'une personne dort, l'Âme-Sol est passive et donc parfaitement réceptive à la nature des rêves, ce qui lui permet de trouver la représentation de la Bibliothèque et de s'y unir le temps du sommeil. En revanche, pendant l'arpentage, la pierre est sollicitée et donc active, elle ne peut participer à la reconstruction onirique de la Bibliothèque. Cette théorie n'explique en revanche pas pourquoi la découverte du Continent a provoqué ce retour.

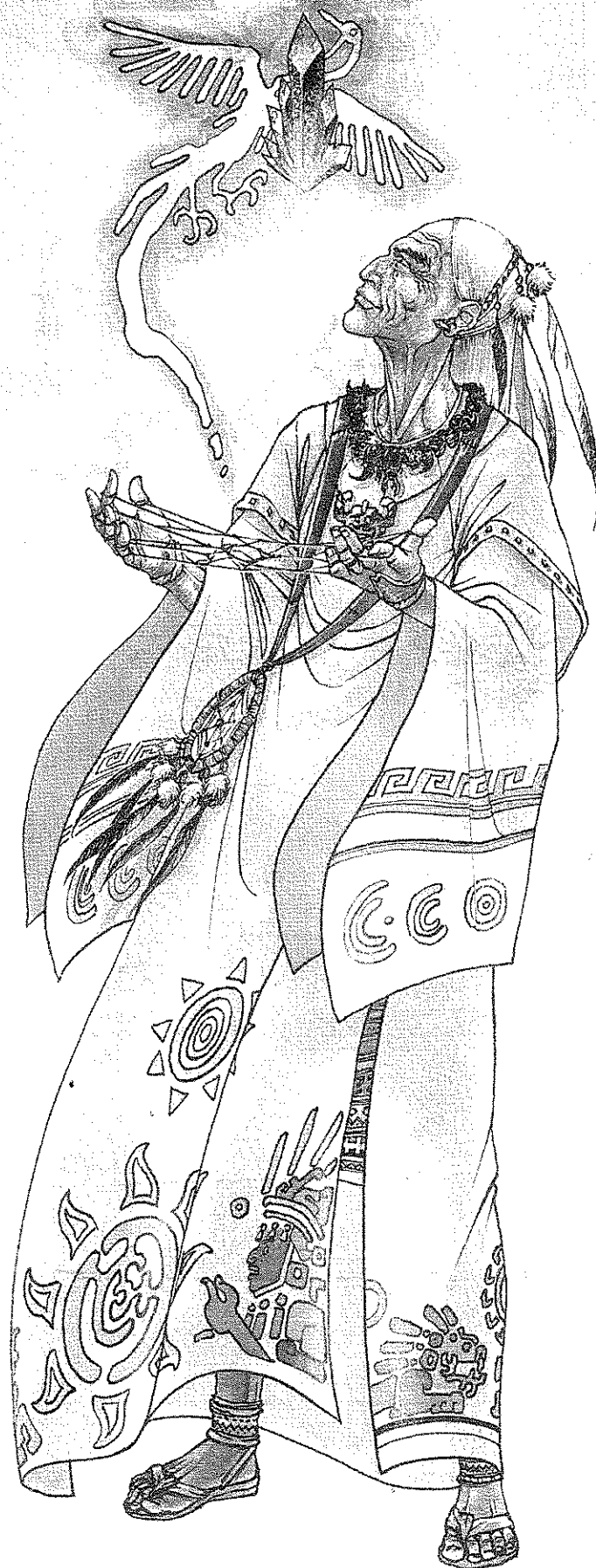
Sociologie et ethnologie

• **L'Enfant Songe** : première étape dans la vie d'un Oniromancien, ce stade est l'équivalent du statut d'apprenti. L'Oniromancie étant un

incessant recommencement, une perpétuelle exploration de Nocte, le Maître Étrange se construit et se perfectionne sans cesse, de ce fait, il est Enfant Songe durant plus de la moitié de sa vie. Le rôle d'un Enfant Songe est d'explorer et de cartographier Nocte, d'apprendre et d'étudier les théories. En ces termes, il est l'Oniromancien moyen, celui que l'on rencontre le plus souvent. Ce simple fait illustre parfaitement l'hermétisme de l'Art Onirique et son aspect d'étude difficile.

• **L'Homme Songe** : Acquérir cette désignation revient déjà à posséder au sein de la société ulmèque, une distinction remarquable. En plus d'être un Maître Étrange hors pair, il est aussi une éminence reconnue, un individu doté d'un pouvoir politique ainsi que de devoirs équivalents à ceux d'un ministre. Au sein des guildes, l'Homme Songe est souvent un chef de Chapitre ou de guilde, voir un sénateur. Cet aspect méritocratique de la société déplaît souvent aux Maîtres Étranges, qui en ayant atteint ce stade, préfèrent s'exiler ou bien s'isoler pour passer leur temps à arpenter Nocte. Le rôle d'un Homme Songe est toujours celui de guide. Ces Maîtres Étranges hors du commun maîtrisent le plus souvent une dizaine de phylums. Ils sont capables de naviguer dans Nocte sans la moindre erreur de parcours et d'interagir avec les rêveurs sans le moindre souci.

En termes de règles : comptez qu'ils ne font jamais de Schkoumoune aux tests présentés dans les paragraphes « Les gemmes » et « Nocte ». Devenir Homme Songe requiert un niveau de Maître en Loom, ainsi qu'en Art Onirique. De surcroît, le Maître Étrange se doit d'être Très Observateur, son principal talent étant de pouvoir créer toutes sortes de choses dans Nocte. L'Homme Songe peut altérer la structure même du rêve de façon à faire apparaître un bâtiment, un animal ou même une armée. Ces créations sont éphémères et demandent le sacrifice d'un point de Loom par semaine de présence dans Nocte, ainsi que d'un point supplémentaire par tranche de dix mètres carrés de surface transformée ou créée. Toutes ces créations demandent des tests d'Art Onirique Très Difficiles.



MODIFIER LA STRUCTURE DU RÊVE

Qualité de réussite

Résultat de l'interaction

Schkoumoune

Les lieux ne sont pas créés, ou bien prennent une forme absolument irréaliste, ce qui implique une prise de conscience de la situation immédiate pour la cible. Celle-ci se réveille immédiatement.

Échec normal

Les lieux créés prennent forme pour un maximum de dix secondes puis disparaissent, soit en se volatilissant, soit par effondrement. Le MC peut aussi choisir de laisser présentes ces créations, mais de les utiliser à contre courant (les objets sont inutilisables, il fait trente-cinq degrés Celsius malgré la neige qui tombe...). Le Maître Étrange doit ruser pour que la cible ne prenne pas conscience d'être en train de rêver. Au cas échéant, la prise de conscience engendre le réveil.

Réussite normale

L'Oniromancien crée des lieux ayant un aspect tout à fait crédible, ainsi que des objets dont le fonctionnement dans Nocte possède une efficacité plausible (un couteau peut trancher, le feu est chaud...)

Baraka

L'Oniromancien est parvenu à modifier la structure essentielle même du rêve. Non seulement ses créations sont parfaitement crédibles, mais elles intègrent désormais la géographie de Nocte de façon permanente sans réclamer davantage de Loom.



LES ÉPHÉMÈRES DE NOCTE

De la même façon qu'il est possible de créer des objets ou des bâtiments, on peut tenter par le biais de l'Oniromancie de peupler Nocte. Les créatures ainsi façonnées sont nommées Éphémères, car contrairement aux objets et bâtiments, elles ne peuvent subsister sans être nourries d'un point de Loom par jour.

Les Éphémères doivent être créées par l'Oniromancien comme un joueur crée son Aventurier. Lors de la création de l'Éphémère, l'Oniromancien décide de son caractère, de son rôle dans le rêve, de son nom... et lui attribue des scores de Caractéristiques et de Compétences aux tarifs suivants :

- 1 point de Caractéristique vaut 3 points de Loom vert.
- 1 point de Compétence vaut 2 points de Loom vert.

Note : Pour un animal, les Caractéristiques mentales sont réunies comme il se doit sous l'Instinct.

Qualité de réussite

Schkoumoune

Échec normal

Réussite normale

Baraka

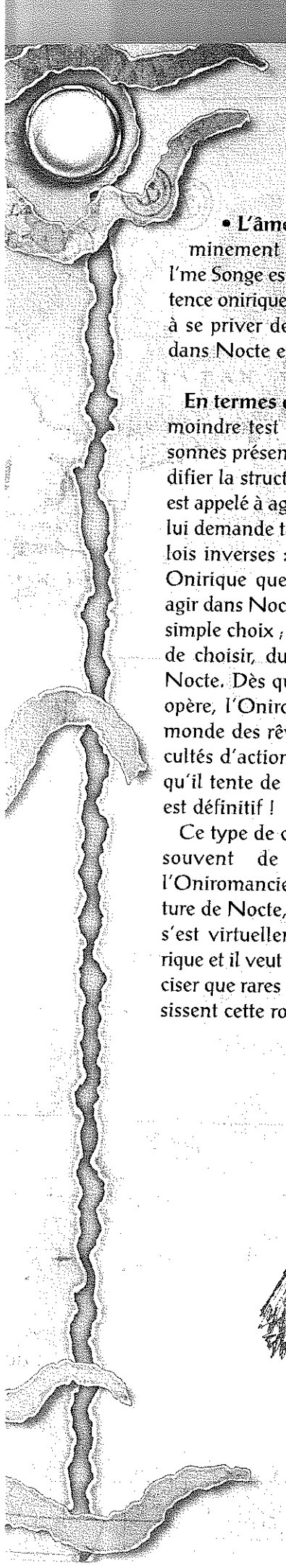
Résultat de la création

L'Éphémère se retourne contre l'Oniromancien et l'attaque par les moyens qui lui sont propres.

L'Éphémère ne correspond pas exactement à ce que désirait l'Oniromancien. Elle échappera à son contrôle dès qu'il aura le dos tourné et n'accomplira pas les tâches qui lui ont été assignées.

L'Éphémère apparaît et se soumet totalement au Maître Étrange jusqu'à ce qu'il ne la nourrisse plus en Loom vert.

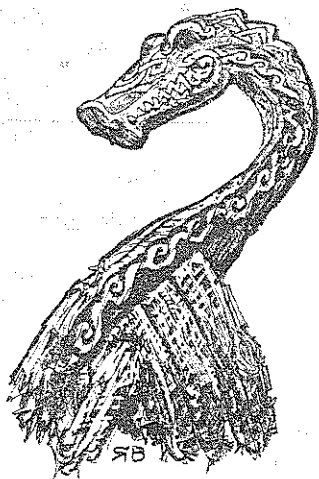
L'Éphémère est particulièrement habile : les niveaux de Caractéristiques coûtent seulement 2 points de Loom, et ceux de Compétence un seul point.



• **L'Âme Songe** : dernier stade du long cheminement qu'est la carrière d'Oniromancien, l'Âme Songe est celui qui se résume à sa propre existence onirique. L'Âme Songe est celui qui parvient à se priver de vie sociale sur Cosme pour vivre dans Nocte en permanence.

En termes de règles : l'Âme Songe n'a plus le moindre test à faire pour interagir avec les personnes présentes dans Nocte, ni même pour modifier la structure du rêve. En revanche, lorsqu'il est appelé à agir sur Cosme, une simple discussion lui demande tant d'efforts qu'il doit répondre aux lois inverses : en tentant les mêmes tests d'Art Onirique que tenterait un Oniromancien pour agir dans Nocte. Devenir Âme Songe relève d'un simple choix, il suffit d'être un Homme Songe et de choisir, du jour au lendemain, de vivre sur Nocte. Dès que le choix est fait, le changement opère, l'Oniromancien devient une créature du monde des rêves à part entière et subit les difficultés d'action dont il est question ci-dessus dès qu'il tente de venir sur Cosme. Ce changement est définitif !

Ce type de choix est rarement simple et relève souvent de circonstances particulières : l'Oniromancien est tombé amoureux d'une créature de Nocte, sa mère, morte depuis des années s'est virtuellement recrée dans sa sphère onirique et il veut vivre auprès d'elle... Inutile de préciser que rares sont les Maîtres Étranges qui choisissent cette route.



MON ART ÉTRANGE ?

Étude

L'étude de l'Art Onirique et du Loom qui le rend possible est axée sur deux disciplines : l'arpentage et l'algemmie. Dans les deux cas, elle passe par de longues et fastidieuses études théoriques durant lesquelles le néophyte reçoit des cours universitaires. Ces cours sont en général des comptes rendus de voyages dans Nocte, des traités d'histoire de telle ou telle région, sur la fréquence d'un type de gemmes, ses propriétés...

Ensuite viennent des travaux pratiques effectués sous la direction d'un enseignant. Ces études ont toujours lieu dans Nocte et demandent aux étudiants d'avoir déjà acquis un certain nombre de connaissances. Nombreux sont les professeurs, qui à cet effet utilisent la méthode de déambulation des péripatéticiens, il est donc parfois possible de croiser des cortèges d'étudiants arpentant Nocte en suivant un enseignant leur faisant la leçon. Les exercices demandent par exemple de localiser une personne précise pendant son sommeil, d'analyser l'Empreinte d'un rêveur pour savoir d'où il vient et qui il est... On demande aussi de retrouver des gemmes volontairement déplacées, de traquer un autre étudiant. Ces véritables parties de cache-cache dans Nocte requièrent ensuite une prise de notes précises qui sont archivées à l'intention des futurs étudiants. Chaque arpentage est un cas particulier qui mérite d'être défini et analysé, tant et si bien que de nombreux Oniromanciens possèdent des carnets de vols très détaillés, illustrés de forces remarques et croquis.

Processus de l'arpentage et de l'algemmie

Ces deux pratiques relèvent d'enseignements distincts, mais sont nécessaires à la formation d'un bon Oniromancien. Lorsqu'un tour d'Art Onirique prend effet, il demande par exemple à l'Oniromancien de se plonger l'espace d'un instant dans Nocte. Si le tour semble prendre effet de façon immédiate, il s'opère cependant une courte transe durant laquelle l'Oniromancien arpente.

Prenons l'exemple du tour « De l'orbe de Qualitatis » (*Guildes : El Dorado* p. 110). Pour s'appropriier l'une des compétences de la cible, l'Oniromancien active son Âme-Sol, qui crée un lien avec l'Empreinte la plus récente que la cible ait laissée dans Nocte et c'est elle qui cède la compétence. Dans un tel cas, la localisation de l'Empreinte est instantanée (comprise dans le tour) et ne demande aucun jet de dé supplémentaire.

Chaque tour et chaque sort passent donc par l'intermédiaire de Nocte et doit y trouver son explication. En termes de jeu, ce type de pratique est instantané, autrement dit, le simple fait de connaître le sort réduit au minimum le temps passé dans Nocte à tel point qu'il paraît inexistant. Si l'on regarde maintenant le sort Cube Luminescent (cf. *Guildes : El Dorado* p. 116), il est dit que l'Oniromancien fait venir de Nocte un liquide luminescent. Le sort étant Facile, la durée du rituel s'élève à trois jours. Durant ce temps, l'Oniromancien se plonge dans Nocte à la recherche d'une source de ce liquide.

Pour chacun des tours, sorts ou sortilèges lancés, un séjour dans Nocte à lieu. Il convient que le MC mette en scène ces voyages afin de faire comprendre à l'Aventurier concerné que Nocte est un monde à part entière et que sa magie n'existe pas sans y passer. Pour cela, reportez-vous à la partie traitant de Nocte et inspirez-vous des grandes lignes données sur sa géographie. Chaque effet magique relève d'un arpentage et presque aussi souvent de l'algemmie, vous devez faire en sorte que cela se ressente en jouant et que l'Oniromancien n'ait jamais l'impression que ses gemmes et créatures de Nocte apparaissent ex nihilo.

Grimoires oniriques

Comme il fut dit plus haut, l'Oniromancien apprend son métier dans une université spécialisée, située dans la Péninsule des Feux-du-Ciel. Il est aussi possible d'apprendre de façon délocalisée auprès d'un Maître Étrange isolé.

La troisième façon d'apprendre (outre l'étude du Loom raffiné) est la lecture de grimoires. Les grimoires oniriques ne sont pas des livres de

magie comme les autres. Nul grimoire onirique ne donnera de formule incantatoire ou de geste à accomplir ! Ces grimoires sont en fait des récits de voyages, ce sont les fameux carnets de vols d'Oniromanciens ayant relaté leur découverte d'un tour ou d'un sort auprès d'un habitant de Nocte. Tout comme l'utilisation d'un effet magique, son apprentissage va donc relever d'un voyage et non d'une étude.

En termes de règles : (cf. *Guildes : El Dorado* pp. 110 et 115) vous aurez soin de mettre en place l'apprentissage de la façon suivante : l'Oniromancien lit l'ouvrage, tente son jet d'Art Onirique et fait le voyage. Après avoir lu le grimoire, il se plonge donc dans Nocte pour vivre à son tour le voyage décrit, puis trouver la créature ou la gemme en question, c'est alors que vous devez lui annoncer le résultat de son test.

EXEMPLE DE GRIMOIRE ONIRIQUE

Pour une meilleure compréhension de la lecture d'un grimoire onirique, voici la façon dont pourrait être relaté le sort « Cube luminescent », dont il est question plus haut.

« Suite à ma discussion avec Yomtal, je quittais le pôle des Fleurs naissantes pour m'enfoncer dans une épaisse forêt recouvrant tout le sud. Près d'un lieu-dit où trônait une souche tranchée nommée Maison des Fures par les noctambules locaux, naissait un chemin balisé par des gemmes. Rebondissant sur les six premières, des bornes originelles me sembla-t-il, j'eus l'intuition d'éviter la septième... et ce fut une chance car il s'agissait d'une focaline instable qui m'aurait probablement causé bien des soucis. M'arrêtant ainsi dans mon arpentage, je découvris un joli moulin à aubes situé tout près de là et brassant les eaux luisantes d'une étrange rivière. Le meunier de ce moulin me révéla peu de temps après qu'il faisait commerce de ces eaux, qu'il les distillait afin que l'on s'en serve pour l'éclairage... une simple poignée de main et un peu de Loom suffirent à obtenir de lui qu'il m'en donnât un peu. Je sais depuis comment trouver ce liquide luminescent... »

QUE PENSER DE...

Des ordres de Maître Étrange ?

« L'étude du Loom est une quête en soi, qui devrait intriguer encore quelques générations de guildiens. Ces ordres ont une utilité tant qu'ils incarnent cette quête, tant qu'ils se contentent d'en être les archivistes et les régulateurs et qu'ils acceptent que le fer de lance reste le Maître Étrange isolé qui, en marge des institutions peut faire avancer la recherche. Le problème des ordres est leur perte de confiance dans cette valeur essentielle qu'est l'intuition, au profit de démarches politiques. »

Du Sénat de la Constellation ?

« Un bon exemple de l'émancipation des peuples. Cet organisme incarne la foi des hommes en eux-mêmes, une prise en main du destin. Mais il reste une organisation très jeune et sa politique balbutiante est due au fait que certains sénateurs veulent aller trop vite en besogne... s'émanciper est une chose, brûler inconsciemment les étapes en est une autre ! »

Des autres Arts Étranges ?

« La pratique initiale des Arts Étranges est une question d'affinité ; c'est pourquoi nous autres Ulmeqs pratiquons l'Art Onirique. Cela dit, les mouvements du Loom, cette magie qui fait vivre et palpir Cosme, ne sont pas monocolores ; la compréhension des phénomènes magiques, c'est aussi savoir comprendre les interactions du Loom. C'est pourquoi un bon Maître Étrange se doit à long terme d'apprendre l'usage des autres arts, ne serait-ce que pour en faire une étude théorique. On apprend parfois autant en faisant des graphiques ésotériques qu'en arpentant Nocte pendant des journées entières. »

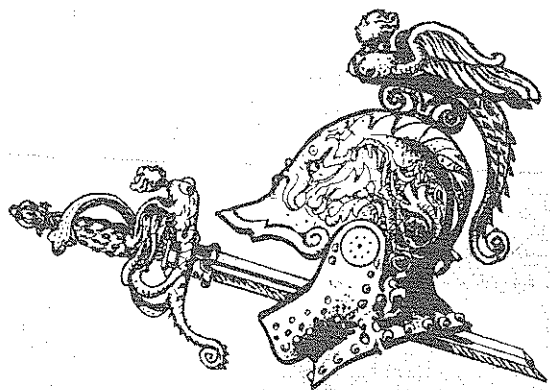
Des Arts mystiques et du Loom Invisible ?

« Cette forme de magie n'est pas la plus fascinante. Elle fait beaucoup parler d'elle car elle est

inaccessible, c'est tout. Elle n'en est pas moins une magie mineure, en pleine obsolescence de surcroît. Il ne s'agit pas d'une magie enfouie dans la nature du monde, mais d'une magie intrinsèque, propre à chaque Felsin. Par conséquent, on pourrait presque imaginer que tous les représentants de cette Maison sont des phylums à part entière, des unités magiques indépendantes... Malheureusement, la seule personne pouvant étudier ce phylum, c'est elle-même. »

Des Puissances et du Jeu ?

« Notre Art Étrange nous oblige à adhérer d'une certaine manière aux plans de la Puissance Verte. Ceci dit, nous ne sommes pas tous ses pions, nous sommes des humains intelligents et pouvons toujours faire des choix. C'est l'une des raisons pour lesquelles nous nous tournons aussi vers les autres magies... le rêve n'a pas de frontière, tout le monde rêve et cela nous lie à tous les peuples et à toutes les couleurs. Être à cheval sur tous ces Looms nous offre une possibilité permanente de choix... nous ne sommes pas prisonniers et contrairement à beaucoup d'autres nous pourrions toujours faire machine arrière ! »



L'Art Onirique

Enfin, Nocte a ses secrets, ses lieux mystérieux où nul rêveur n'a jamais posé l'âme... n'est-ce pas là la plus fabuleuse des Terra Incognita ! »

Tullman Shadeq,
in *Conférences sur la nature des Looms*,
Port Concorde 6 TB 219 AA

NOCTE

« **N**octe n'est pas uniquement le monde des rêves... il faut cesser de le croire !

Nocte est le monde où vont les gens lorsqu'ils rêvent, mais c'est un monde à part entière. Ce n'est pas une représentation de Cosme en négatif, encore moins un lieu façonné par nos rêves. Nous pouvons agir dessus, en effet. Nous pouvons nous y mouvoir et parfois même altérer sa géométrie. Mais notre action sur sa structure reste anecdotique.

Nocte est Nocte, un monde qui possède ses propres rouages, ses propres régions. Nocte a ses rois, et ses serfs, sa faune et sa flore... alors cessons d'y voir un simple outil, cessons de le considérer comme une pâte modulable que l'on peut malaxer à volonté pour en obtenir ce que l'on veut !

UN COUP DE MAÎTRE

Nocte fut le premier coup spécial joué par une Puissance. L'intelligence de la Puissance Verte lui donna une importante longueur d'avance sur les autres joueurs, tant et si bien que Nocte reste aujourd'hui l'un des coups les plus aboutis et les plus joués.

Pourquoi une telle réussite ? Tout simplement parce que ce coup antédiluvien a la singularité de concerner tous les habitants de Cosme. Tout le monde rêve, quel que soit son peuple, quelle que soit sa région d'origine. Le fermier géhemdal vivant

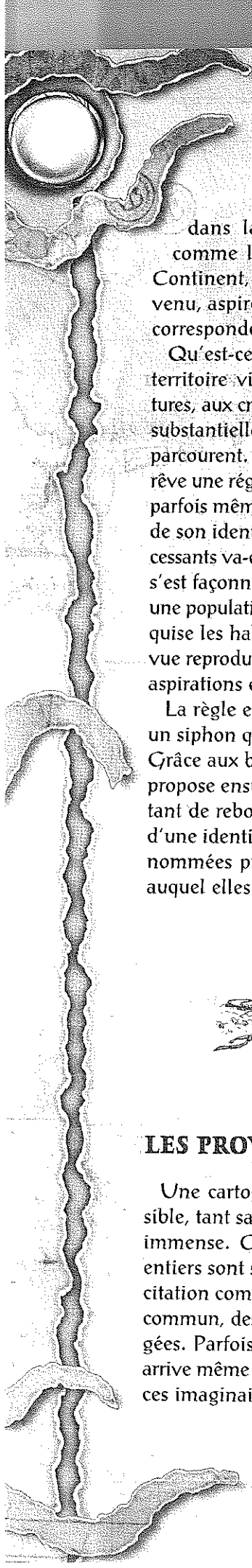
LES VIES DE NOCTE

Noctambules :

La majeure partie des habitants permanents de Nocte est nommée ainsi. Ils sont les résidus de dizaines de milliers de rêves s'étant rejoint en quelques points communs. Lorsqu'un rêveur croise un paysan de Nocte ou le roi d'un pôle, celui-ci est la plupart du temps le fruit d'un imaginaire collectif. Les noctambules ne sont pas nécessairement humains et ont par exemple souvent la forme des créatures mythiques présentes dans les croyances liées à l'ethnie de leur pôle. Ainsi est-il possible de croiser de faux démons (puisque créés par Nocte) dans la Mort-Noctante, des êtres féériques, lutins, gnomes et trolls dans les pôles de la prouesse... Ce sont souvent ces créatures que la magie onirique permet d'invoquer.

Maginoctes :

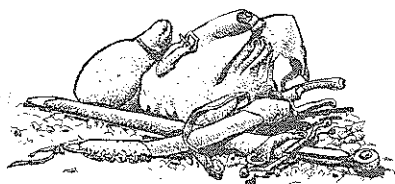
Ces individus mystérieux sont les arbitres et les maîtres de Nocte, on les nomme aussi Magister Noxis. Il s'agit de pions placés en Nocte par la Puissance Verte. Créés pour gérer ce monde, il s'agit aussi souvent de représentations des mythes et des valeurs sociales des rêveurs. Ainsi, lorsqu'une créature possède une réelle importance dans Nocte, lorsque sa puissance et son influence dépassent le stade du simple pôle, on peut considérer qu'il ne s'agit pas d'un simple noctambule, mais bien d'une matière façonnée par la Puissance Verte pour gérer son coup à long terme. Les maginoctes sont les puissants, ceux qui insufflent en rêve les désirs de conquête ou au contraire font baisser les bras les plus vaillants...



dans la campagne de ses ancêtres, tout comme le barde lore exilé près du cœur du Continent, tous se voient, une fois le sommeil venu, aspirés vers les contrées de Nocte qui leur correspondent.

Qu'est-ce que Nocte alors ? Initialement, un territoire vierge extrêmement sensible aux cultures, aux croyances et aux émotions. Une case insubstantielle gardant les traces des esprits qui la parcourent. Ainsi, quand une personne gagne en rêve une région de Nocte, elle y laisse une infime, parfois même imperceptible, trace de son passage, de son identité... À travers le temps, avec les incessants va-et-vient de millions d'individus, Nocte s'est façonné un visage, une géographie et même une population. Avec la nature grégaire qu'ont acquise les habitants de Cosme, Nocte s'est même vue reproduire ces mouvements de groupes et ces aspirations ethniques.

La règle est simple : Nocte fonctionne comme un siphon qui aspire les gens dans leur sommeil. Grâce aux bornes que sont les gemmes, elle leur propose ensuite des chemins balisés leur permettant de rebondir jusqu'à des régions imprégnées d'une identité proche de la leur. Ces régions sont nommées provinces soléennes, du fait du soleil auquel elles sont exposées.



LES PROVINCES SOLÉENNES

Une cartographie exacte de Nocte est impossible, tant sa géographie est instable et sa surface immense. Certaines nuits, lorsque des peuples entiers sont soumis à une même anxiété, une excitation commune ou tout autre sentiment fort et commun, des régions entières s'en trouvent changées. Parfois, une montagne peut naître, mais il arrive même que des contrées soient façonnées par ces imaginaires collectifs fulgurants.

À l'origine, Nocte était une case vide, mais les allées et venues des rêveurs l'ont façonnée, créant des régions propres à eux, et balisant les chemins grâce aux gemmes qui, tout naturellement, se chargeaient de la mémoire de leur passage. Au centre de chacune de ces régions, les énergies se sont agglomérées et ont créé d'immenses bâtiments : tours, palais et citadelles ; emblèmes de leurs civilisations et sièges des créatures de Nocte régnant sur ces provinces. Les théoriciens ulmèques voient en cette occurrence une manifestation d'un besoin grégaire simple, celui de la représentation et de l'appartenance à un groupe. Il en est bien entendu tout autrement, ces bâtiments emblématiques étant la marque et de la domination de la Puissance Verte dans Nocte.

La tour d'émeraude

La tour d'émeraude est le centre des pôles de la contemplation. Ces pôles sont les territoires oniriques que rejoignent chaque nuit les Ulmèques et les Wishes de Cosme. Ces régions sont bercées par un printemps lancinant, humide et venteux. Qu'il s'agisse de forêts féeriques, de jungles hostiles ou bien de vallées fertiles battues par les vents, ces terres oniriques invitent quiconque les traverse à la contemplation et l'observation des astres.

La mégapole des rêves sombrants

Les pôles mélancoliques, figés au cœur d'un Automne permanent accueillent les rêves des peuples aux aspirations les plus ambitieuses. Urbis et Venn'dys fréquentent régulièrement ces terres et cela se ressent : mégapoles à la vie stressante, lieux de dépravation où la vie sociale est synonyme de luxure, de convoitise et de technologie baroque. Ces rêves soulignent un désir d'urbanisme très violent, ainsi qu'un besoin de développement scientifique aigu. On serait tenté de dire que dans ce monde onirique, le rêve n'a pas sa place : en place publique, des fées sont crucifiées, des animaux

étranges sont disséqués sur l'autel de la science et dans les rues circulent des funiculaires et autres machines technologiques improbables. Au cœur même de la province se trouve la plus grande toutes ces cités : la mégapole des rêves sombrants.

Mort-Noctante

La grande tour noire aux longs créneaux rappelant des doigts de démon est le cœur des pôles de la glaciation. Glaciers, montagnes enneigées et banquises interminables sont les seuls paysages offerts en ces régions. La province soléenne de la Mort-Noctante est un lieu arpenté par des âmes solitaires constamment effrayées et sur la défensive. Les rares endroits où le rêveur croit pouvoir rencontrer des âmes vives ont été dévastés et l'on a chaque fois l'impression d'arriver dans le village après la bataille, pour ne trouver que charniers et maisons en feu. Pourtant, l'arpenteur croise parfois, au détour de glaciers et de steppes glaciales d'élégantes cités surpeuplées et ensoleillées à l'existence inexplicable. Les pôles de la glaciation et leurs cités perdues sont les refuges nocturnes des Arkhés et des Ashragors.

La citadelle des Joyeux

Les pôles de la prouesse portent des noms évoquant l'aventure, la bataille et la joie : les plaines héroïques de Figglegought, le désert des lames riantes, la forêt des sourires de feu, etc.

Au centre même se trouve la fameuse citadelle des Joyeux d'où semble rayonner l'été permanent qui berce les différents pôles. Cette citadelle est la représentation des idéaux d'au-delà de tous les mythes géhemdals ou lores, un lieu de ripaille et de bagarre ludique.

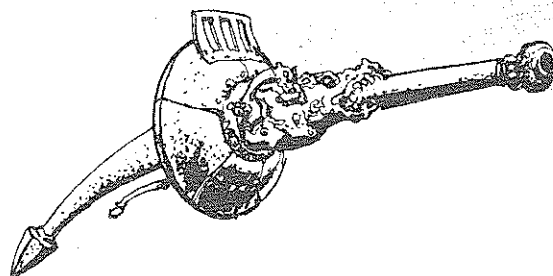
Le dôme des Vies d'ailleurs

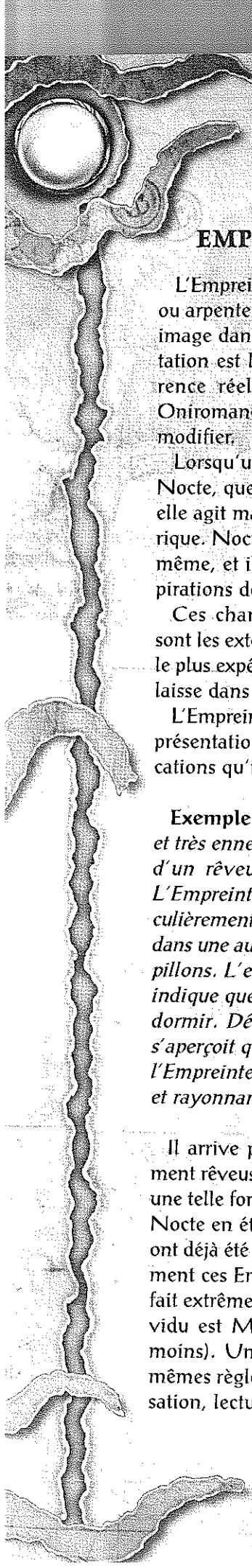
Les pôles d'inconstance sont des lieux primitifs et hautement symboliques où le décor même semble en permanente gravitation. Le ciel est

bercé par des vents musicaux et semble peint de gigantesques fresques rupestres. Les rêveurs qui la parcourent se regroupent en tribus le plus souvent nomades, et répètent chaque nuit des quêtes fondatrices, telles que trouver la demeure d'une mère nature onirique, ou découvrir l'origine du chant des oiseaux, comprendre le mouvement des fresques célestes, etc. L'aboutissement de ces quêtes est chaque fois le dôme des vies d'ailleurs, une yourte gigantesque où demeurent les songes des anciens. C'est en ces lieux que vont chaque nuit les Kheyzas et les Draks.

La tour d'ivoire

La tour d'ivoire porte bien son nom. Il s'agit d'un lieu de richesse matérielle et spirituelle, allant égarer sa majesté dans les nuages d'une région au climat agréable. La légende dit que de son sommet, on peut voir en détail chacun des territoires qu'elle domine. Ces pôles sont ceux de la Prime Conscience, des lieux de quête permanente. Il s'agit en général d'une quête d'identité, comme si chaque nuit la tour offrait à ceux qui arpentent ses territoires, la possibilité de se réinventer une identité pour ceux qui se donneraient la peine de la chercher. Les pôles de la Prime Conscience sont aussi des lieux d'immense solitude, si vastes qu'il est rare d'y croiser âme qui vive. Lieux des rêves des Felsins et des Danjins, la tour d'ivoire et ses pôles sont des contrées de remises en question permanente.





EMPREINTES

L'Empreinte est la représentation de tout rêveur ou arpenteur présent dans Nocte. Il s'agit de son image dans le monde des rêves. Cette représentation est le plus souvent très proche de l'apparence réelle de l'individu et seuls quelques Oniromanciens très puissants sont capables de la modifier.

Lorsqu'une personne lambda se trouve dans Nocte, que ce soit en dormant ou en arpentant, elle agit malgré elle sur son environnement onirique. Nocte est un monde sensible, très sensible même, et il mute au contact des émotions et aspirations de ceux qui passent en ses territoires.

Ces changements quasiment imperceptibles sont les extensions de l'Empreinte. De l'arpenteur le plus expérimenté au simple nourrisson, chacun laisse dans ce monde la trace de son esprit.

L'Empreinte est à la fois l'aura qui entoure la représentation du rêveur dans Nocte et les modifications qu'il apporte à la géométrie des lieux.

Exemple : *Novalec arpente une région froide et très enneigée de Nocte et y croise l'Empreinte d'un rêveur arrivé là pendant son sommeil. L'Empreinte est celle d'un jeune homme particulièrement vigoureux autour duquel virevoltent, dans une aura très lumineuse, des centaines de papillons. L'empreinte ne fait qu'apparaître ce qui indique que le jeune homme vient juste de s'endormir. Décidant de rester sur place, Novalec s'aperçoit que peu à peu, la neige fond autour de l'Empreinte pour laisser place à une herbe haute et rayonnante...*

Il arrive parfois qu'une personne particulièrement rêveuse ou émotive ressente les choses avec une telle force, qu'elle se crée une empreinte dans Nocte en étant éveillée. Bien que rares, ces faits ont déjà été constatés. Les Maîtres Étranges nomment ces Empreintes improbables des Intrus. Ce fait extrêmement rare n'est possible que si l'individu est Monstrueusement Observateur (7 au moins). Une fois localisé, L'Intrus répond aux mêmes règles qu'une Empreinte normale (localisation, lecture et interaction).

Localiser une empreinte

La structure même de Nocte fait qu'un tri est organisé dès qu'une personne y entre. Inconsciemment, le rêveur choisit une voie balisée par des bornes qui lui offrent la possibilité de rejoindre les territoires oniriques propres à son ethnie. Lorsqu'un Drak s'endort, il y a peu de chances pour que son esprit soit attiré par des régions modelées par des rêves urbains où des machines volantes peuvent côtoyer les cités les plus complexes, il fait tout simplement et inconsciemment le choix de suivre les gemmes créées par ou pour ses pairs.

Note : *Plus une personne a voyagé, plus elle a rencontré de peuples et visité de lieux différents, plus elle peut être amenée à aller naturellement vers des lieux qui ne sont pas déterminés par son origine.*

En termes de règles : une personne étant Novice en Route, Autochtones, voire en Histoire & Légendes peut aller naturellement vers les territoires propres aux ethnies concernées par ses connaissances.

Il peut arriver qu'un arpenteur cherche une Empreinte dans Nocte. Il lui suffit pour cela de tenir dans l'une de ses mains un objet ayant appartenu à la personne. Il peut s'agir de n'importe quel objet, tel qu'une arme, une botte, une plume ou autre (mais un verre dans lequel elle n'a bu qu'une seule fois par exemple ne suffira pas). La personne doit avoir considéré l'objet comme sien, même s'il ne lui appartient plus.

L'arpenteur doit alors faire un jet d'Art Onirique Difficile si la personne dort et Extrême si elle est éveillée (uniquement dans le cas d'un Intrus).

Lire une Empreinte

Une fois l'Empreinte localisée, il devient possible de la lire. Entendons par là que l'on peut savoir quel est son état d'esprit principal, s'il est amoureux, s'il est plutôt physique ou plutôt mental... Rien de précis en somme, uniquement des

LOCALISATION D'UNE EMPREINTE

Rappel : Un Homme Songe ne peut faire de Schkounmoune sur ces tests.

Qualité de réussite

Résultat de la localisation

Schkounmoune

L'une des gemmes sur lesquelles a rebondi l'Arpenteur s'avère être en réalité une focaline instable. Si toutefois il possède une quantité de Loom trop importante, la bête contenue se réveille et attaque. Si non, la piste est simplement perdue et la localisation ne peut être retentée durant la même tranche de sommeil (pour plus d'informations reportez-vous à l'encart sur les focalines instables).

Échec normal

L'arpenteur ne parvient pas à provoquer l'incandescence des bornes. Il arpente Nocte pendant plusieurs heures en vain.

Réussite normale

L'arpenteur voit s'allumer les gemmes qui jalonnent le chemin parcouru par l'Empreinte. Il parvient à localiser la dernière borne utilisée par son déplacement. Il n'a plus qu'à errer dans les environs jusqu'à ce qu'il le croise.

Baraka

L'arpenteur voit s'allumer les gemmes et rebondit sur chacune, la dernière y compris, pour ne s'arrêter que face à l'Empreinte. Celle-ci est automatiquement localisée.

informations générales. L'arpenteur devra les interpréter en fonction de ce qu'il peut éventuellement connaître de la personne.

Le MC aura soin de mettre en scène la lecture de façon mystérieuse et onirique, en aucun cas il ne devra donner l'impression que la compréhension est systématique.

Exemple : Novalec cherche à en savoir davantage sur l'Empreinte qui est devant lui. Il tente un jet en Art Onirique Normal et obtient une réussite normale. Le MC lui donne les informations suivantes :

« Ce jeune homme blond affiche un large sourire, il ne semble pas ressentir le froid ambiant et reste émerveillé par les papillons qui virevoltent autour de lui ! Ses vêtements se résument à une armure de plaques légère... »

Le jeune homme semble à son aise dans ce type de climat et porte une armure élaborée. Novalec en déduit qu'il s'agit d'un Céhemdai ou d'un Lore. Sa joie apparente et la présence de papillons peuvent indiquer deux choses selon lui : soit il est amoureux ou vient de devenir très riche, soit il est sous l'influence du Printemps et du Loom Vert.

Interaction avec une Empreinte

Dans Nocte, un rêveur croise des gens, et discute avec eux. Des histoires d'amour d'une nuit peuvent se créer, des guerres aussi...

On peut croiser trois types de personnes dans Nocte :

• d'autres rêveurs qu'on ne revoit généralement jamais et dont on pense au réveil qu'ils n'existent pas ;

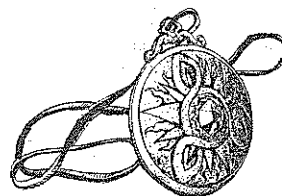
• des représentations de gens que l'on connaît, qui font en fait partie de notre Empreinte ;

• des créatures de Nocte.

La plupart du temps, l'arpenteur est méfiant et évite toute interaction avec autre chose qu'une créature de Nocte. Celles-ci sont conscientes de ce qu'elles sont et agissent en tant que tel. En revanche, l'Empreinte n'est pas consciente de ce qu'elle est, le rêveur ne sait pas qu'il dort. Lui parler, le toucher, c'est agir sur son rêve et lui montrer que l'on existe. À son réveil, il pense avoir rêvé, mais sera toujours méfiant à l'encontre de la personne qui l'a visité en rêve, même si elle ne lui a fait aucun mal.

Les Oniromanciens se gardent généralement bien de parler avec les rêveurs. Ils se contentent de lire leurs auras, ce qui ne les implique pas dans la mémoire de ces personnes. De surcroît, interagir avec une personne endormie, c'est entrer dans sa sphère de rêve. On se soumet alors à tous ses fantasmes et devient alors extrêmement vulnérable.

Pour entrer en contact avec une Empreinte, l'Oniromancien doit réussir un test d'Art Onirique Difficile et dépenser 1 point de Loom vert. Ce Loom sert à ouvrir une brèche dans la sphère onirique de l'Empreinte.



LECTURE D'UNE EMPREINTE

Rappel : Un Homme Songe ne peut faire de Schkoumoune sur ces tests.

Qualité de la réussite

Résultat de la lecture

Schkoumoune

La présence de l'arpenteur perturbe fortement le rêve de la personne qui le vit comme un cauchemar et se réveille. Toute interprétation est impossible.

Échec normal

L'arpenteur ne parvient pas à avoir une vision claire de l'Empreinte. Il peut s'agir d'une brume ou d'obstacles qui viennent s'interposer. Aucune information ne peut être obtenue, si ce n'est le lieu précis du rêve.

Réussite normale

L'arpenteur obtient une description générale de la personne, de ses attitudes et de sa possible action sur Nocte.

Baraka

L'arpenteur obtient une description générale. Le MC peut par exemple lui certifier que la dague portée à la ceinture vient de telle région de Cosme, qu'un prénom particulier semble hanter la personne et qu'il est lié à un sentiment tel que haine, amour...

SOL ET LES GEMMES DE NOCTE

Le soleil vert qui règne sans cycle dans le ciel de Nocte est appelé Sol par les Ulmeqs. Considéré comme une divinité à part entière par ceux-ci, un culte entier lui est voué.

Sol est effectivement conscient, puisqu'il s'agit d'un œil laissé en permanence par la Puissance verte sur son petit monde. C'est de cet astre que viennent les fameuses gemmes de Nocte. Tout comme des pierres lunaires peuvent tomber sur Cosme, des pierres soléennes (comprendre « de Sol ») tombent régulièrement sur le sol de Nocte. Elles sont de la même essence que Nocte lui-

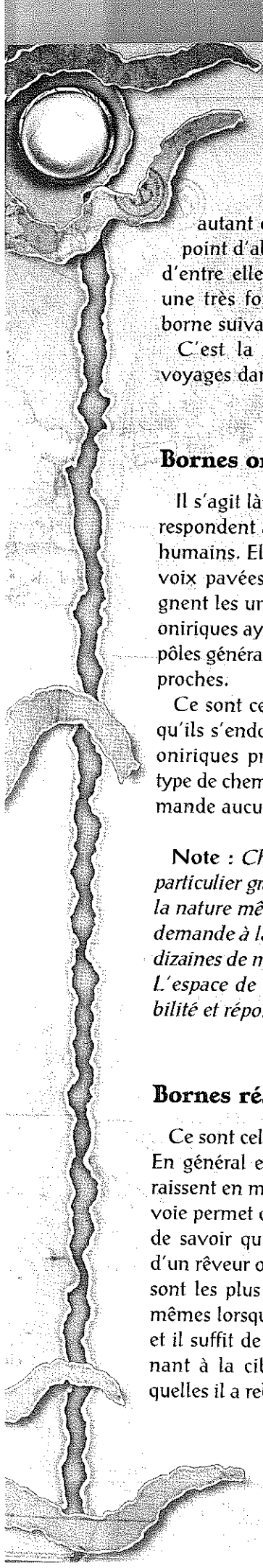
même et sont donc extrêmement sensibles et réceptives aux êtres qui les croisent et les manipulent. C'est ce qui leur permet par exemple de baliser le chemin parcouru régulièrement par les membres d'un même peuple, ou de ressentir, dans le cas des focalines instables, si une personne possède beaucoup de Loom.

Deux types principaux de gemmes soléennes ont été répertoriés. Les unes, nommées bornes oniriques, servent à baliser Nocte ; les autres, nommées focalines, sont des réceptacles à Loom raffiné.

BORNES ONIRIQUES

Flottant dans les airs à quelques dizaines de centimètres du sol, les bornes oniriques sont les balises de Nocte. Elles indiquent les routes importantes et servent de relais pour aller d'un point à un autre. Dans le jargon des Oniromancien on parle de « rebonds ». L'Oniromancien rebondit sur





autant de gemmes qu'il y en a entre lui son point d'aboutissement, en subissant à chacune d'entre elles une importante décélération, puis une très forte propulsion le renvoyant vers la borne suivante.

C'est la raison pour laquelle les premiers voyages dans Nocte sont souvent vertigineux.

Bornes originelles

Il s'agit là des premières bornes, celles qui correspondent au façonnage de Nocte par les rêves humains. Elles sont les chemins les plus sûrs, les voix pavées de Nocte en quelque sorte et joignent les unes aux autres les principales régions oniriques ayant des liens naturels entre elles – les pôles généralement liés à des ethnies similaires ou proches.

Ce sont ces voies que suivent les rêveurs lorsqu'ils s'endorment pour aller dans les provinces oniriques propres à leurs ethnies. Arpenter ce type de chemin est quasiment sans risque et ne demande aucun test d'Art Onirique.

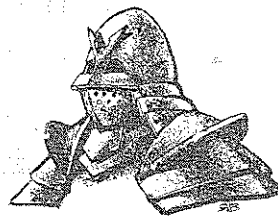
Note : Chercher à localiser une personne en particulier grâce aux bornes originelles déstabilise la nature même de la borne. Autrement dit, cela demande à la gemme de faire un choix parmi les dizaines de milliers de traces qu'elle a enregistrées. L'espace de cet instant, la pierre perd de sa stabilité et répond aux règles des bornes résiduelles.

Bornes résiduelles

Ce sont celles laissées par une personne précise. En général elles ne sont qu'éphémères et disparaissent en moins d'une semaine. Suivre une telle voie permet de localiser une personne, mais aussi de savoir quel chemin elle a pris, qu'il s'agisse d'un rêveur ou d'un Oniromancien. Ces gemmes sont les plus sensibles, elles se chargent d'elles-mêmes lorsque passe un rêveur ou un arpenteur, et il suffit de se concentrer sur un objet appartenant à la cible pour voir les gemmes sur lesquelles il a rebondi s'illuminer. Lorsqu'elles n'ont

pas été chargées de rêve, ces gemmes gisent sur le sol contrairement aux bornes originelles. Le simple fait de passer à proximité d'elles les charge de notre présence et provoque leur lévitation.

Suivre les bornes résiduelles est risqué et demande un test d'Art Onirique (cf. *Localisation d'une Empreinte*).



FOCALINES

Les focalines ont la même origine que les bornes. Elles viennent de Sol, mais leurs facultés sont toutes autres. Si les bornes sont en quelque sorte la mémoire des hommes et des femmes passés dans Nocte, les focalines sont en revanche la mémoire de la Puissance Verte et des maginectes. Il ne s'agit plus cependant d'une mémoire de passage, mais bien du don d'une science particulière. La Puissance Verte et ses serviteurs en Nocte ont créé et créent encore parfois les focalines que peut utiliser l'Oniromancien.

Les focalines sont des réceptacles, des sources de Loom placées volontairement dans Nocte à des fins chaque fois différentes.

Focalines stables

Les focalines stables sont toujours du fait de la Puissance Verte. La majorité sont des pierres permettant la conjuration de créatures de Nocte, elles scellent la présence de ces entités et permettent à celui qui les manipule de les faire venir sur Cosme.

• **Focalines individuelles :** Les focalines individuelles sont celles que la Puissance Verte a créées pour sceller la présence de créatures indépendantes d'un plan précis. C'est le cas de celles

CONTENU D'UNE FOCALINE INSTABLE

Cet encart ne prétend en aucun cas subvenir à tous les besoins d'une partie. Il a pour premier but de donner une idée générale de ce que l'on peut rencontrer. Une focaline est lue comme n'importe quel objet contenant du Loom ; une fois les résultats lus, l'Oniromancien doit lancer deux dés. Le MC se reportera ensuite aux événements présentés ci-dessous :

Note : lire les gemmes ne veut pas dire que l'on libère ce qu'elles contiennent. Pour cela, il faut tenter une action équivalente à la récolte du Loom, ce qui symbolisera la libération de l'éventuelle créature.

- 2 La focaline contient une bête à Loom plutôt vorace qui l'attaque sur le champ.*
- 3 La focaline contient une créature de Nocte particulièrement agressive, enfermée là pour divers crimes.*
- 4 La focaline contient un enfant perdu en rêve, accidentellement emprisonné dans la pierre. Cela fait plusieurs années qu'il est là et que son corps réel sommeille sur Cosme...*
- 5 La focaline contient une escouade de créatures agressives ne demandant qu'à êtres libérés en échange d'un service...*
- 6 La focaline semble vide, mais elle contient en réalité une ville entière, dont la construction n'a jamais été achevée. Cet endroit merveilleux a dû naître dans l'imaginaire d'un être qui n'a jamais eu le temps de la faire construire.*
- 7 La focaline contient un maginocte qui s'est lui même enfermé. Convaincu d'être au service du mal, il pense s'être isolé de l'influence de vert et demande à ne pas être dérangé.*
- 8 La focaline contient les mémoires d'un conquérant et raconte une dizaine d'années de pillage sur Cosme, présentant ainsi les lieux où furent cachés les butins.*
- 9 La focaline contient les rêves d'une personne chère à l'Oniromancien. Un ami ou une maîtresse qu'il cherche depuis des années...*
- 10 La focaline contient l'équivalent d'un grimoire. Ce sont quatre ou cinq récits d'arpentage permettant d'apprendre des sorts et des tours (cf. Grimoires oniriques).*
- 11 La focaline contient un récit donnant avec précision l'emplacement du prochain sortilège d'un Phylum vert actuellement étudié par l'Oniromancien.*
- 12 La focaline contient des rêves d'enfance de l'Oniromancien.*

que l'on peut conjurer à l'aide d'un tour ou d'un sort. La créature du bâton du terranova (cf. *Cuïldes : El Dorado* p. 111) en est un bon exemple.

• **Focalines liées** : Les focalines liées sont différentes. Elles entrent dans un jeu complexe, interagissant avec d'autres gemmes. Ce sont en fait les pierres résiduelles de l'utilisation d'un Phylum. Lors de la création de Nocte, la Puissance Verte a créé toutes sortes de bâtiments et de créatures pour « meubler » cette case qui au départ était vide. Il a pour cela créé un certain nombre de phylums ayant pour but de peupler son univers. Le Phylum des Sèves minérales (cf. *Le Rêve de Silec Octalt*) a par exemple permis de peupler une bonne partie de la région des Monts dévorés (l'un des pôles de la contemplation).

En moyenne, une focaline stable sur vingt est liée à un Phylum.

les maginocotes eux-mêmes à des fins qui leur sont propres.

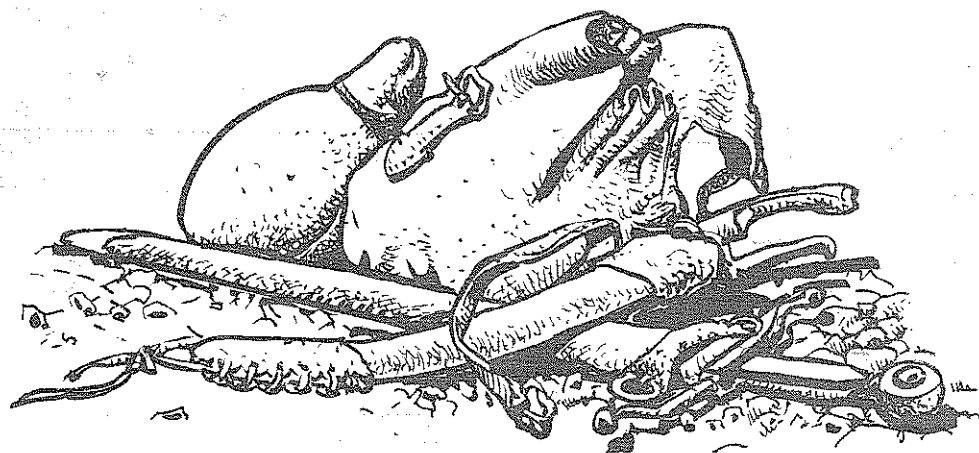
Il peut s'agir de la prison où un roi a enfermé son pire ennemi, de la cellule où fait pénitence une créature amoureuse en attendant qu'on la libère et qu'elle puisse rejoindre sa promise...

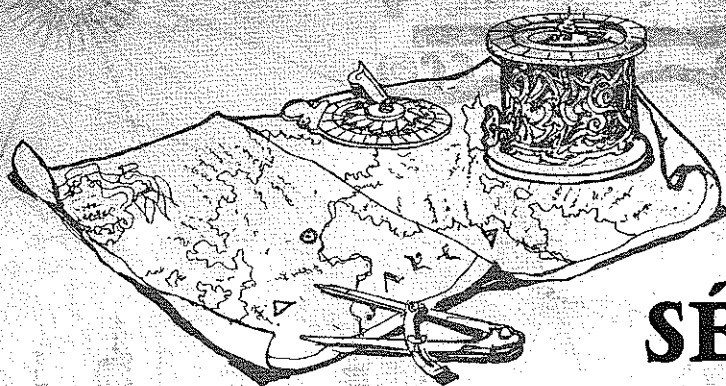
Les maginocotes utilisent aussi les gemmes comme lieu de mémoire en y inscrivant magiquement l'histoire de leurs régions, la rencontre d'un arpenteur particulièrement intéressant ou l'observation d'un rêveur dont les émanations oniriques très puissantes affectaient Nocte.

En termes de règles : une Schkoumoune lors d'un arpentage impose que la gemme trouvée soit instable et renferme une créature loomique. En revanche, prises volontairement dans un but de découverte, ces pierres peuvent s'avérer des mines d'information énormes.

Focalines instables

Les focalines instables ont toujours une histoire à raconter. Il s'agit en fait de pierres chargées par





L'ART SÉMANTIQUE

QUI SUIS-JE ?

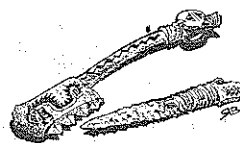
Le Kheyza

Science des Vrais Noms, art du Peuple-Qui-Marche, l'Art Sémantique est celui du retour aux origines, de la compréhension du monde. Le Maître Étrange, qui maîtrise et sait utiliser les fondations de Cosme, peut choisir l'une des voies de l'Art Sémantique. Celui-ci, étudié comme une science par les Kheyzas fut, au cours des siècles, développé et formalisé. De nos jours, il s'agit d'une forme de magie que les étrangers peuvent apprendre.

Le Sémanticien Kheyza est en général un membre respecté de sa tribu. Sa connaissance des Vrais Noms est essentielle pour le bien-être de la communauté itinérante. Ainsi, il a sa place lors des diverses assemblées tribales et ses conseils sont le plus souvent écoutés avec attention. Néanmoins, le Maître Étrange qui voue son existence à l'apprentissage de l'Art Sémantique doit communier avec le monde qui l'entoure. Il comprend ainsi que tout être, toute chose a sa place sur Cosme et mérite donc d'être considéré.

Depuis des milliers d'années, à travers les Empires Métalliques et les Cataclysmes, les Mossas se transmettent leurs traditions, leurs enseignements et encadrent les tribus du Peuple-Qui-Marche afin que tous les Kheyzas agissent comme un peuple uni.

Un Sémanticien est le plus souvent quelqu'un de curieux de ce qui l'entoure, toujours aux aguets, toujours fouinant afin que rien ne lui échappe. Il apparaît à ses compagnons comme un être insatiable de savoir, souvent prêt à risquer sa vie pour quelque connaissance qui, aux yeux des profanes semble totalement inutile. Prenant régulièrement des notes sur ses découvertes, on peut le confondre avec un docte. Mais ses ouvrages ne contiennent pas que des traités de sciences telles que la botanique ou la zoologie. Le Sémanticien y consigne ses recherches sur les Vrais Noms, afin de pouvoir transmettre aux siens des pistes sur lesquelles progresser.



LES SÉMANTICIENS

Mossa, Nommeur, Élu parmi le Peuple-Qui-Marche, guide de la connaissance, ancien aux conseils précieux... autant de qualificatifs pour désigner les Sémanticiens. Ces derniers cherchent la parfaite connaissance et l'absolu contrôle sur ce qui les entoure à travers la découverte des Vrais Noms.

GALWIN ARDAN

Curiosité parmi le Peuple-Qui-Marche, ce Maître Étrange n'a jamais eu de nom. Celui qu'il porte, Galwin Ardan, lui fut donné dans sa caravane pour des raisons de simplicité. Parti très jeune sur le Continent car rejeté par les siens, il pratiqua toutes sortes de métiers ingrats avant de partir en exploration. Il profita de ses nombreux voyages pour améliorer ce qu'il avait appris dans sa jeunesse sur l'Art Sémantique. L'affaire aurait pu en rester là, mais Galwin décida de se venger de son peuple. Il a profité de ses pouvoirs pour intimider une petite troupe de Draks, et maintenant, il lance des attaques contre tous ceux de son peuple. Ses actions commencent à inquiéter les Anciens des tribus kheyzas. Ils ont ouvert une chasse à l'homme à son encontre. Toute personne susceptible de leur ramener sa tête sera élevée au rang de héros du Peuple-Qui-Marche.

Caractéristiques physiques : Agile, Assez Fort, Très Observateur, Résistant.

Caractéristiques Mentales : Assez Charmeur, Très Rusé, Super Savant, Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 3

Art Étrange : 5

Art Guildien : 4

Loom : autant que vous le souhaitez. Au cours de ses aventures, il a eu accès à tous les types de Loom.

Compétences

Armes Tranchantes : Initié

Discrétion : Novice

Intimidation : Expert

Survie : Initié

Vigilance : Initié

Orientation : Initié

Bagarre : Initié

Art Sémantique : Expert

Loom : Expert

Art Sorcier : Initié

Art Onirique : Initié

Shei : 0

Armes : Rapière.

Armure : cuir.

Tours, sorts et sortilèges : tous ceux de l'Art Sémantique et un vaste choix en Arts Sorcier et Onirique.

Sur le Continent, les Kheyzas ont tendance à se regrouper, à collaborer lors d'expéditions, ou encore, à partager leur savoir. Les Sémanticiens kheyzas ont tendance à faire de même. Les autres Sémanticiens ne semblent pas souvent enclins à s'intégrer au Peuple-Qui-Marche et à travailler en

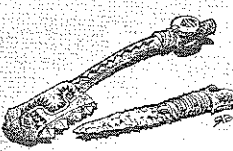
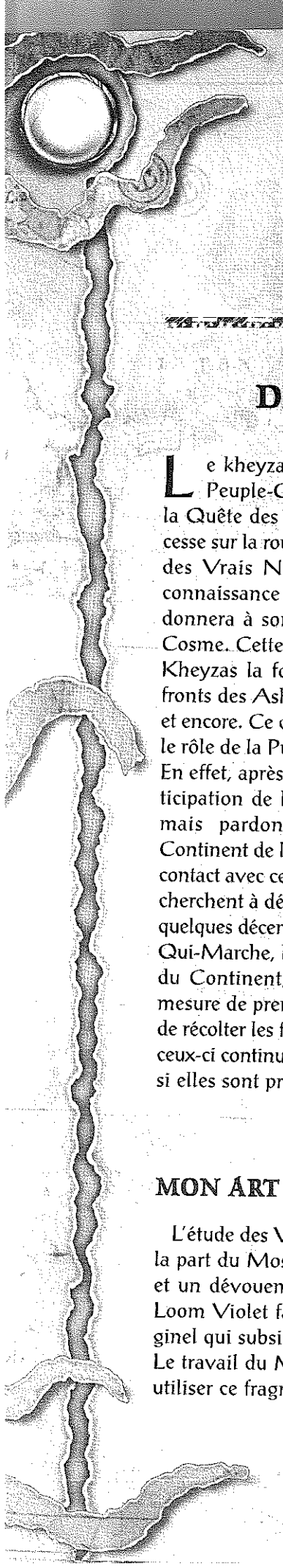
accord avec les Kheyzas. Sur le Continent, les Sémanticiens cherchent les réponses à de nombreuses questions existentielles comme la destination des oiseaux migrateurs ou encore si le Continent est leur terre promise, le lieu où les Kheyzas pourront s'établir en tant que nation.

LE RELIQUAIRE AUX MILLE GRAVURES

Ce coffre en ivoire repose sur quatre pieds, mesure quatre-vingt centimètres de haut, cent vingt centimètres de large et est profond de soixante centimètres. Ses quatre faces et son couvercle sont gravés de nombreuses scènes. Ce travail a été réalisé montre une parfaite maîtrise de la technique de la gravure de la part de l'artiste. La quantité de Loom Violet présente dans l'ivoire est à l'origine d'un étrange phénomène. Les scènes représentent des autochtones aux prises avec des Natifs, lors de batailles livrées pendant la colonisation du Continent. Un jet d'Histoire et Légendes Difficile permet d'identifier des costumes vieux de plus de deux cents ans. Comme il s'agit d'un travail réalisé à l'époque pour un

Nommeur Lum, un Sémanticien de cette voie peut donc tenter de découvrir le secret du coffre. En réussissant un jet de Loom Très Difficile, il sera ainsi en mesure de comprendre la portée de l'objet. Il est possible, par le biais du coffre, d'influer sur un conflit entre Natifs et autochtones et de faire gagner l'une ou l'autre partie. Ainsi, en réussissant le jet de Loom Très Difficile, en se concentrant sur une scène montrant la victoire de Natifs, le Maître Étrange peut faire se produire réellement une victoire des Rivages lors d'une bataille. Attention, chaque utilisation provoque une Blessure Grave sur le corps du Nommeur pour chaque tranche complète de vingt combattants. Par ailleurs, il est à noter que le coffre est vide. Tout objet déposé à l'intérieur a aussi tendance à disparaître mystérieusement.





LA QUÊTE DES ORIGINES

Le kheyzan est non seulement la langue du Peuple-Qui-Marche mais aussi une part de la Quête des Origines qui le motive à être sans cesse sur la route. La légende veut que l'ensemble des Vrais Noms donne aux Sémanticiens la connaissance de l'ultime Vrai Nom, celui qui donnera à son possesseur le contrôle absolu de Cosme. Cette quête a depuis toujours donné aux Kheyzas la force de continuer, de subir les affronts des Ashragors et de relever la tête, encore et encore. Ce que la légende ne mentionne pas est le rôle de la Puissance Violette dans cette affaire. En effet, après la Tricherie du Joueur Bleu, la participation de la Puissance Violette a été avérée mais pardonnée. Peu avant le départ du Continent de la surface de Cosme, elle a établi un contact avec certains Mossas afin que ces derniers cherchent à découvrir les secrets de ce monde. En quelques décennies, c'est devenu le but du Peuple-Qui-Marche, leur Quête des Origines. Au retour du Continent, le Joueur Violet n'a pas été en mesure de prendre contact avec les Kheyzas afin de récolter les fruits de leurs recherches. De ce fait, ceux-ci continuent leurs recherches, ne sachant pas si elles sont prêtes d'aboutir.

MON ART ÉTRANGE

L'étude des Vrais Noms, le Draba, nécessite de la part du Mossa, le Sémanticien, une attention et un dévouement à son travail exemplaire. Le Loom Violet fait appel à la part du langage originel qui subsiste en chaque élément de Cosme. Le travail du Mossa consiste à savoir éveiller et utiliser ce fragment.

L'Art du Mossa

Le Draba est un Art basé sur la parole. Le Maître Étrange prononce le Vrai Nom nécessité par son sort afin d'en obtenir l'effet désiré. Ce faisant, il entre en résonance avec la nature profonde de Cosme et il active le Vrai Nom. Malgré tout, la pratique diffère légèrement selon l'effet souhaité par le Sémanticien. En effet, les Vrais Noms ont été classés en cinq catégories, selon le résultat que souhaite obtenir le lanceur de sort. Ces catégories représentent de plus les cinq voies de l'Art Sémantique. Il s'agit des voies Lum, Tot, Mut, Gen et la voie des Faiseurs (voir plus loin). Les Sémanticiens, aussi appelés Nommeurs, se spécialisent dans l'une de ces voies et sont en mesure de manipuler leur environnement dans ce sens. La différence majeure entre deux Nommeurs de deux voies est l'approche que ceux-ci ont de leur magie et de l'activation des Vrais Noms.

- **Le Nommeur Lum** étudie la nature des êtres et objets composant Cosme. Ses tours et sorts sont basés sur la connaissance et la compréhension de ce qui l'entoure. Il pratique sa magie en s'imprégnant de sa perception de la cible afin de l'analyser et d'en retirer toutes les informations voulues. Lum nécessite de la concentration et un calme parfait. Il s'agit pour le Nommeur d'entrer en communion avec Cosme et le langage originel afin de déterminer le lien en rapport avec sa cible, lien qui lui permet de tirer des informations.

- **Le Nommeur Tot** cherche la destruction, l'annihilation de sa cible. La nature Tot des Vrais Noms tend à éloigner la cible du monde environnant et ainsi à « l'effacer » du monde. Le Sémanticien concentre à travers le Vrai Nom des énergies disruptives à l'égard de sa cible qui se trouve ainsi coupée de tout. Celle-ci est condamnée à disparaître de la réalité, le pourrissement, la mort, la destruction sont des manifestations de Tot.

- **Le Nommeur Mut** voue son étude à l'altération de la matière et des êtres autour de lui. Son

but est de modifier la structure d'un Vrai Nom afin de transformer l'être ou l'objet qui lui correspond, ou encore de modeler Cosme à son envie. Le Nommeur Mut se concentre sur la nature profonde de sa cible, prononce son Vrai Nom puis le nouveau qu'il souhaite lui donner afin de l'altérer.

- **Le Nommeur Gen** voit sa magie comme à l'origine de la vie sur le monde, fragment du langage originel à la base de toute création ayant existé, existante et à venir. Il lui suffit d'imaginer une chose afin de lui donner un Vrai Nom et donc de lui donner consistance.

Il existe une voie, quelque peu parallèle à celles-ci et qui ne cherche pas à découvrir ou utiliser un Vrai Nom en tant que tel mais à le graver, à le fusionner avec un autre Vrai Nom. Il s'agit de la voie de l'enchantement, de celle des **Faiseurs**. Ceux-ci cherchent à intégrer un nom dans la structure d'un autre afin de doter un objet de capacités particulières.

L'apprentissage

Il s'agit plus d'une façon de vivre, d'être lié à cette magie, que l'apprentissage tel que l'on peut le voir pour une langue ou toute autre discipline. Les Kheyzas sont les plus nombreux des Sémanticiens, et souvent les plus doués car ils apprennent à vivre dans un univers composé de Vrais Noms et non seulement d'objets et d'êtres vivants. Les Mossas Kheyzas enseignent aux jeunes qui montrent des signes prometteurs pour la pratique de l'Art Sémantique. Ainsi, un Maître Étrange apprend depuis l'âge de six ou sept alors que de nombreux étrangers commencent le même apprentissage durant leur adolescence.

L'étude proprement dite n'est pas rigide. Bien souvent, les enseignants se contentent de se promener avec leurs élèves pour leur montrer le monde et la manière de le manipuler. Selon la voie du Nommeur, l'enseignement varie d'un groupe à l'autre car il est bien évident qu'un Nommeur Tot ne fera pas les mêmes cours qu'un Nommeur Gen. Dans une caravane, il n'est pas

L'ASSEMBLÉE DU GRAND ARBRE

Situé dans l'écrin de la Forêt Blanche, ce groupe de Maîtres Kheyzas a la particularité d'assurer la protection d'un arbre millénaire découvert par hasard lors d'une expédition. Le Rond de Bois, comme les membres de l'assemblée l'appellent, est une clairière d'une cinquantaine de mètres de diamètre. Elle est délimitée par un rideau d'arbres et de végétation que seul un initié ou un « invité » peut franchir. Au centre trône un arbre majestueux et gigantesque dont le tronc doit atteindre près de vingt mètres de diamètre pour dépasser les cent mètres de haut. Le plus singulier sur ce végétal est la somme d'inscriptions, de différentes origines, qui sont gravées dans l'écorce. Un linguiste profane peut y déceler des prières issues de différents peuples autochtones. Les Maîtres Étranges qui veillent sur ce sanctuaire sont convaincus d'y avoir déchiffré des fragments de la langue originelle, sorte de début de piste vers la découverte du Vrai Nom.

La sève de l'arbre a la particularité d'être une source loomique violette Très Riche (60 points de Loom brut peuvent être récoltés par semaine sans endommager l'arbre). Les membres ne sont pas vraiment organisés comme une faction, ni prompts au secret. Au contraire, il s'agit d'un groupe disparate de Sémanticiens qui vouent une partie de leur temps à la découverte d'un signe, d'un indice. Toutes les compétences et les bonnes volontés y sont les bienvenues et qui sait quelle gloire en retirera l'homme qui parviendra à percer ce secret. Il est possible d'intégrer l'Assemblée à condition de montrer ses capacités à comprendre le Loom et à étudier l'arbre (degré de maîtrise Initié dans les compétences Loom et Art Sémantique).

L'écrin, pour sa part, est très restreint et s'étend autour d'une forêt dont tous les arbres, sauf le Grand Arbre, sont blancs. D'une superficie inférieure à cent kilomètres carrés, il s'agit plus d'une étape pour les Aventuriers qu'une région à explorer.

LA FORÊT BLANCHE

Saison : Temps Sacré.

Paysage : forêt blanche de grande superficie.

Population : aucune mis à part l'Assemblée.

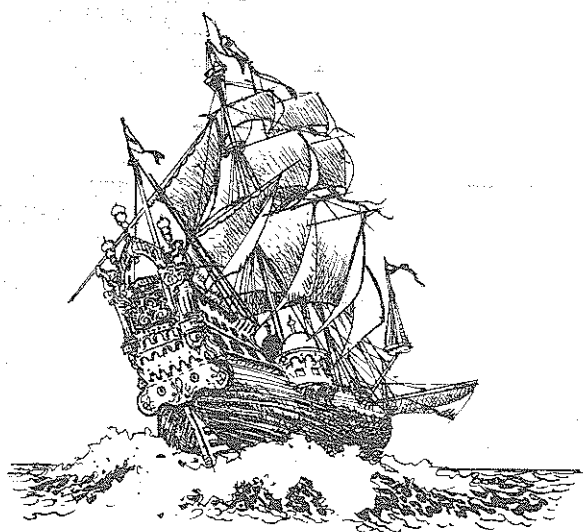
Villes et sites importants : le Rond de Bois.

Richesse principale : Loom.

Jeu : fief de la Puissance Violette.

Il est rare de voir les Kheyzas se rassembler autour du Maître Étrange avec lequel ils peuvent ressentir une affinité. De petits groupes apparaissent donc, ne ressentant aucune animosité les uns envers les autres. Il s'agit plus de points de vue divergents, entre frères on ne s'attaque pas...

Très tôt, les jeunes kheyzas sont dirigés vers une voie sémantique, que ce soit par affinité ou au terme d'une lutte politique. Pour apprendre un Vrai Nom, un Maître Étrange doit passer beaucoup de temps avec son élève afin de lui faire ressentir la structure du Vrai Nom et sa place au milieu des autres Vrais Noms et dans Cosme. Ce n'est qu'au terme d'une longue étude que l'élève peut saisir le Vrai Nom, qui lui apparaît alors comme évident.



LA LECTURE ET LE MESSAGE DU LOOM

Le Sémanticien, lors de la découverte de Loom, se voit offrir deux possibilités selon la nature du Loom, brut ou raffiné. En présence de Loom brut, le Maître Étrange tente de discerner la place du Loom dans son environnement immédiat afin d'en déterminer l'origine. Le Loom violet est par nature difficilement définissable. Loom de l'Illusion et de la Tromperie, mais aussi de la connaissance universelle et de l'art, son origine peut être extrêmement ardue à découvrir. Le Loom raffiné donne au Mossa de plus amples renseignements quant à sa nature et à sa provenance. En découvrant le phylum dont il provient, le Maître Étrange résout une énigme dont la logique est imparable et qui peut même sembler initiatique. Les Sémanticiens retranscrivent le Loom en activant le Vrai Nom auquel il est attaché, la voie qu'ils suivent influant directement sur le sort qu'ils découvrent.

Exemple : en découvrant le Vrai Nom d'une fleur tropicale, un Nommeur Gen sera capable de donner naissance à une autre fleur de ce type tandis que le Nommeur Mut sera en mesure de l'altérer.

La définition des sortilèges de l'Art Sémantique est aussi issue de la tradition kheyza. Depuis des centaines d'années, les Maîtres Étranges kheyzas travaillent à l'exploitation du Loom Violet afin de le rendre utilisable en diverses circonstances. Les sortilèges sont étudiés, puis transcrits par les membres de chaque voie. La tradition de la magie Kheyza prône une culture orale. Mais il existe de nombreux ouvrages où les Maîtres Étranges font part de leurs découvertes sur l'Art et des moyens par lesquels ils sont parvenus à leurs fins. Il faut en retirer que les Sémanticiens définissent leurs sortilèges de façon simple, en expliquant le moyen par lequel ils découvrent le sort et l'effet qu'il produit. Bien évidemment, le plus dur reste à trouver le sortilège qui correspond à sa voie.

Sur le Continent

Le Sémanticien trouve une place toute naturelle au sein d'une expédition. Ses connaissances uniques lui permettent de guider une troupe dans un écrivain. Ses sorts d'orientation, de communion avec la nature ou encore de compréhension des objets lui permettent de rendre de multiples services dans une caravane.

Bien souvent, la majeure partie de la journée du Mossa consiste en une étude attentive de son environnement dans le but de déceler un indice, aussi infime soit-il de la présence du Vrai Nom. Mais son travail ne s'arrête pas là. Son rôle est aussi de veiller au maintien de l'équipement de la caravane, d'étudier la faune et la flore et donc d'aider les doctes à parfaire leurs connaissances ou encore d'ouvrir la route pour l'expédition.

CE QUE JE PENSE...

Des Ordres Loomiques de Twance

Utile en son temps, il a permis les progrès que l'on connaît dans l'étude des Arts Étranges. L'Ordre Loomique Réformé de Twance continue, comme son prédécesseur, de faire travailler nombre de Maîtres dans le même sens, mais son organisation tend à le rendre ridicule. La connaissance est sur le terrain, pas dans des bureaux poussiéreux ! Néanmoins, le travail fourni par les Maîtres Étranges qui ont formé ses rangs pendant des années est toujours nécessaire pour les travaux actuels. Celui qui travaille sur le Loom est censé se placer sous leur égide mais notre mode de vie est contraire à l'assujettissement. Il s'agit pour nous d'un symbole, rien de plus.

Du Sénat de la Constellation

Cette organisation est essentielle pour le bon fonctionnement des guildes. Il permet de réguler certains écarts bien entendu involontaires, de la part de grandes guildes envers d'autres, plus

faibles. Comme l'Ordre Réformé, la prise de décision est une épreuve de force mais il ne faut pas désespérer. Notre position au sein du Sénat de la Constellation n'est pas majoritaire mais nous le respectons et faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour assurer sa représentation sur le Continent et le respect de ses lois.

Des autres Arts Étranges

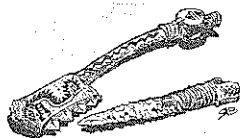
Depuis des milliers d'années, nous parcourons le monde connu, regroupés en caravanes. Cela nous a permis d'être confrontés à tous les arts et ainsi, nous avons pu les observer, les voir naître, balbutier et grandir avant d'atteindre leur plein potentiel. Nous respectons les Maîtres Étranges qui ont découvert, étudié et formalisé ces arts au même titre que nous. Malgré tout, il est un art que nous ne voulons pas considérer comme égal au nôtre, celui des Ashragors. Vénérer un art qui a pu amener parmi les hommes le Pandémon, un monstre accompagné de son engeance maléfique de démons est une aberration. Les Ashragors, ces êtres infamants et à peine dignes de notre pitié ne sont bons qu'à supplier leur maître de leur laisser la vie sauve. Non, cela est trop.

Des Felsins et du Loom Invisible

Étrange destin que celui des Felsins. Découvrir subitement que l'on est un animal à qui on a donné forme humaine par jeu... Leur force est de ne pas dépendre d'agents extérieurs pour obtenir leur Loom, seule leur force intérieure leur est nécessaire. Les Felsins sont les seuls habitants des Rivages dont la magie ne provient pas d'éléments extérieurs mais d'une technique personnelle qu'ils développent. Le Loom Invisible est l'énergie que les Felsins canalisent pour l'Art Mystique et cela est à la fois leur force et leur faiblesse. Son absence sur le Continent leur fait défaut pour concurrencer les autres Maîtres Étranges ou les autochtones.

Des Puissances et du Jeu

Les théoriciens kheyzas se posent depuis longtemps la question de l'origine de Cosme. La nature magique des Vrais Noms qui forment la structure basique du monde semble indiquer l'intervention d'autre... chose. Un élément a dû s'impliquer dans ce processus de création. Les Kheyzas sont maintenant bien intégrés sur le Continent et cartographient tous les écrins qu'ils peuvent. Ils vont sûrement prendre conscience de la nature des Saisons, des forces qui influencent les autochtones et du Jeu en lui-même. Une fois l'arrivée d'El Dorado, le septième Joueur, les Sémanticiens auront à cœur de découvrir si un lien existe entre les Joueurs et le Vrai Nom des Origines. Peut-être y découvriront-ils comment influencer le Jeu et la place des guildiens ?



LES VRAIS NOMS

Tout être ou toute chose sur Cosme fait partie de la structure magique du monde. Les Vrais Noms, vestiges d'une langue remontant aux origines, sont des clés qui permettent d'activer la part de Loom qui sommeille en chaque chose. Les Kheyzas s'évertuent depuis des siècles à rationaliser l'étude de ces Vrais Noms. Les Maîtres Étranges pratiquant l'Art Sémantique sont capables de modifier leur environnement ou les êtres qui les entourent, en altérant leur structure. Car pour le Sémanticien, le monde s'agence comme une immense toile, un réseau dans lequel chaque élément a sa place et dont la structure s'intègre dans la toile.

LES CLÉS COSMIQUES

Elles furent découvertes et étudiées par Berza le Sage en 126 AC. Celui-ci a découvert l'existence d'une structure pyramidale qui régit Cosme. Au sommet de cette pyramide se trouve Khonte, le soleil qui permet à toute chose de vivre. Cosme est ainsi inféodée à l'astre qui l'illumine et a été divisée en trois domaines. Le premier d'entre eux dans la hiérarchie est la Voûte Céleste, il s'agit de la strate qui intègre la partie la plus externe de Cosme et qui comprend même ce qui l'entoure. Dans l'ordre logique, on trouve ensuite le Manteau terrestre qui comprend toute vie des mondes végétal, animal et même les insectes. Enfin, au cœur de Cosme se trouve le Disque terrestre dont la portée s'étend sur le monde élémentaire.

La Voûte Céleste

Cette strate comprend les clés du Ciel, de la Mémoire et des Astres. Sphère des Idées, elle représente l'aspect spirituel du monde en même temps que l'imaginaire et l'espoir créés par les peuples sentients.

Le Ciel est la clé « physique » de la Voûte Céleste. On peut ainsi y trouver les Vrais Noms de toutes les espèces d'oiseaux, des nuages et du climat. Le Sémanticien maîtrisant le Ciel est ainsi en mesure de connaître le temps à venir pour les prochains jours (ce qui peut s'avérer extrêmement utile dans une expédition), de repérer des points d'eau par le vol des oiseaux ou encore d'influer sur les vents pour faciliter la navigation.

La clé des Astres est proche du Ciel car il s'agit pour l'initié de comprendre et de manipuler le ballet des astres avoisinants Cosme. Il est donc possible de déterminer quels effets, comme les marées, vont intervenir sous peu. Certains



Maîtres Étranges se prétendent capables de voir l'avenir ou quels nœuds cosmiques concernent une personne et affectent son destin.

L'ultime clé de la Voûte Céleste est celle de la Mémoire. Il s'agit d'une clé dont l'origine est artificielle. Elle ne fut pas créée en même temps que le monde physique. Son origine est due à l'inconscient des peuples pensants qui parsèment le Jeu. Le besoin d'être présents pour les générations futures, de se souvenir d'événements personnels ou collectifs, de ne pas répéter certaines erreurs ou encore le fait de consigner des faits, tout cela a participé à la création de cette clé. De ce fait, on peut considérer que cette strate est celle des Vrais Noms les plus anciens (ceux ayant précédé la création de Cosme elle-même) et les plus récents (ceux créés par les peuples) à la fois.

Le Manteau terrestre

Il s'agit de la sphère de la vie, le domaine le plus étendu qui soit du fait de la variété des formes de vie qui existent. Ces Vrais Noms obligent le Maître à une introspection personnelle en début de « carrière », afin de réellement prendre en considération la place, l'utilité et la dignité que revêtent les mondes animal, végétal et les insectes. Bien entendu, cela sous-entend que l'enseignement que le Sémanticien a reçu aille en ce sens.

La clé des Animaux comprend toute forme de vie animale présente sur Cosme et permet au Maître Étrange d'affecter ce domaine. Il peut ainsi prendre le contrôle d'un animal, altérer son schéma ou bien le guérir. On raconte dans certaines tavernes qu'un Maître Étrange maîtriserait cette clé à un tel niveau que tous les animaux d'un écrin lui seraient soumis.

La clé des Plantes est celle qui permet de prendre conscience de la structure des composants du monde végétal et de l'influencer. Le monde végétal est un élément avec lequel doivent compter les chefs de caravane sur le Continent et la présence d'un homme ou d'une femme capable de contrôler ce danger potentiel peut s'avérer très précieuse.

La clé des Insectes est certainement la plus méprisée et la moins étudiée, mais le pouvoir qu'elle

est susceptible d'apporter à celui qui la maîtrise est immense. En effet, qui ne rêverait pas de contrôler une armée volante, rampant et creusant composée de millions d'individus? Sans compter que des espions, dont personne ne se méfie, sont un atout considérable.

Le Disque terrestre

Domaine élémentaire par excellence, le Disque terrestre représente la structure physique de Cosme, son matériau brut. En étudiant cette clé, le Maître Étrange acquiert la capacité de modifier le monde qui l'entoure d'une façon directe.

La première clé cosmique de cette strate est l'Eau, dont les Noms permettent de contrôler cet élément sous toutes ses formes et quel que soit son emplacement. Le Maître Étrange qui apprend les Vrais Noms de la clé de l'Eau est donc en mesure de l'altérer ou de la manipuler pour parvenir à ses fins.

Les clés de la Pierre et du Feu répondent aux mêmes critères et ont des effets qui s'apparentent aux Vrais Noms de l'Eau. Celui qui chemine dans la strate élémentaire du Disque peut, à terme, parvenir au contrôle de la nature et de la physionomie de Cosme.

Cette strate a pour particularité d'être à l'origine de l'Art Sorcier. Les Mossas Kheyzas ont toujours étudié ce domaine mais ils n'ont jamais réussi à atteindre la maîtrise des Sorciers Venn'dys.

De la maîtrise des clés

Le Maître Étrange qui désire progresser dans l'Art Sémantique doit apprendre à contrôler les clés. Celles-ci lui donneront accès aux Vrais Noms dont ils dépendent. Découvrir une clé revient à prendre conscience d'un lien, d'une structure commune entre plusieurs Noms d'une même clé. Ainsi, en progressant par étapes, le Maître Étrange sera en mesure d'isoler la part de magie contenue dans chaque Vrai Nom pour appréhender la clé. Après, il lui est aisé d'extrapoler et de s'adapter à tout Vrai Nom dépendant d'une clé qu'il connaît.

LES CLÉS

Techniquement, le nombre de clés qu'un Sémenticien peut maîtriser est en fonction de son degré de maîtrise en Art Sémentique. S'il est Novice, il connaît une clé dans chaque strate ; au niveau de Compagnon, il en maîtrise deux par domaine ; et les clés n'ont plus aucun secret pour un Expert.

Exemple : un Maître Novice peut connaître les clés de Ciel, Animaux et Pierre. Au niveau Compagnon il pourra rajouter par exemple Astres, Insectes et Eau aux précédentes.

LA DÉCOUVERTE DES VRAIS NOMS

Un Maître Étrange étudiant l'Art Sémentique peut découvrir un Vrai Nom de façon fortuite ou au prix d'une longue recherche. La principale limite à cette recherche est qu'il ne peut apprendre qu'un Vrai Nom correspondant à une clé qu'il maîtrise. Une fois cette étape franchie, il reste à savoir les raisons de la découverte d'un Vrai Nom. Si cela est le fruit du hasard, le Sémenticien est autorisé à effectuer un jet d'Art Sémentique Très Difficile. Si ce jet est réussi, le Maître Étrange a la possibilité de connaître le Vrai Nom. Ainsi, il pourra apprendre des tours ou des sortilèges en relation avec ce Nom (cf. *Guildeg : El Dorado* pp. 110, 116 et 121). Il est aussi possible de faire des recherches sur un Vrai Nom afin de faciliter son apprentissage. Selon le degré de recherche, le joueur voit sa Difficulté diminuer.

LES LIMITES CONNUES DES VRAIS NOMS

Un Sémenticien connaît un nombre de Vrais Noms relativement réduit par rapport à la quantité que l'on peut trouver sur la surface de Cosme. Il semble que ce soit une manœuvre de la Puissance Violette pour qu'aucun Pion ne puisse s'arroger le droit de découvrir le Nom ultime, somme de tous les autres, à qui la légende prête le pouvoir de conférer le contrôle total de Cosme. Ainsi, chaque Mossa ne peut apercevoir qu'une infime parcelle de l'immense connaissance présente sur le monde. Le nombre de Vrais Noms qu'un Maître Étrange peut connaître est égal à la somme de Art Étrange + 10 par niveau possédé en Art Sémentique. Un Aventurier Novice aura Art Étrange + 10 Vrais Noms, un Compagnon en connaîtra Art Étrange + 20 et le Sémenticien Expert en maîtrise Art Étrange + 30. Bien évidemment, ces Noms peuvent être répartis de

LES RECHERCHES

Recherches sommaires, étude de terrain :

-1 palier de Difficulté

Recherche en bibliothèque, conseils d'un Sage :

-2 paliers de Difficulté

Aide d'un Sage, Recherche très poussée dans une bibliothèque d'Académie :

-3 paliers de Difficulté

façon inégale entre les différentes clés (on peut donc connaître cinq Noms d'Insectes et dix Noms de Plantes).

Il ne s'agit pas là de la seule limite aux Vrais Noms. Le plus délicat reste tout de même la découverte du Vrai Nom mais aussi il faut comprendre que l'Art Sémantique influe directement sur celui-ci. En effet, un effet sémantique en modifie la structure pour obtenir un effet loomique. Une fois altéré et aussi longtemps que dure le sort qui l'affecte, le Vrai Nom d'un être ou d'un objet change et doit à nouveau être découvert. C'est la raison pour laquelle on trouve peu de sortilèges de combat dans l'Art Sémantique. Une fois le sortilège achevé et dissipé et si celui-ci le permet (ce qui n'est pas le cas de la voie Tot en général, mais plutôt les sortilèges tels que Invulnérabilité loomique), la cible retrouve sa structure originelle. Un enchantement de la part d'un Faiseur modifie le plus souvent la cible de manière définitive et donc la structure et le Vrai Nom sont totalement changés.

LES VOIES SÉMANTIQUES

Gen, la création

Le Nommeur Gen est un créateur. Sa voie vise la compréhension et l'utilisation des Vrais Noms à l'origine de toute vie. En étudiant la nature même des composants de Cosme, le Nommeur Gen prend conscience de l'agencement des Vrais Noms. L'étudiant commence par apprendre à « voir » les Vrais Noms puis tente de les reproduire en suivant les conseils avisés de son maître. Un Sémanticien est en effet capable de produire de lui-même un ajout, un complément à un Vrai Nom déjà existant ou même d'en créer un de toutes pièces.

Mut, l'altération

Le Nommeur Mut axe son étude sur l'altération des Vrais Noms. En modifiant certains aspects de divers objets ou êtres vivants, il est

capable de leur prêter des capacités qui ne sont pas les leurs d'habitude. Il peut ainsi leur conférer certaines immunités ou défaillances qui peuvent devenir dramatiques lors de situations de stress ou de danger. Le Nommeur Mut est un Maître Étrange dont le travail consiste à découvrir un Vrai Nom pour l'amener à servir ses intérêts. Attention, il ne faut toutefois pas croire qu'il s'agit d'un individu manipulateur ou mal intentionné, mais simplement sa magie est à la limite des voies Gen et Tot.

Tot, la destruction

Les Nommeurs Tot sont considérés par leurs collègues comme utiles pour la bonne marche de l'équilibre du monde. Il n'existe pas de réelles tensions entre des Nommeurs Gen et Tot par exemple. Chacun sait que la magie de ses confrères est utile et que sans elle, la structure de Cosme ne pourrait pas trouver d'équilibre. En suivant la voie Tot, un magicien consacre son étude à la destruction et la dégradation de ce qui l'entoure en s'attaquant aux Vrais Noms. Il ne cherche pas à bien comprendre leur nature comme peuvent le faire des Nommeurs Gen et Mut, mais simplement l'incidence qu'aura leur disparition et bien évidemment comment les détruire.

Lum, la révélation

Voie de la connaissance et de la perception, la voie Lum permet à celui qui l'arpente de découvrir la nature des choses et des êtres. Les tours, sorts et sortilèges qui composent cette voie amènent le Mossa à percevoir son environnement comme un tout, il aperçoit le réseau qui compose Cosme et ce, jusqu'à Khonte. À l'instar de ses confrères des voies Gen et Mut, il a la possibilité de voir et comprendre cette toile que forment les Vrais Noms, mais lui n'a pas la possibilité de la manipuler. Il peut néanmoins l'appréhender d'une façon plus poussée, par la connaissance.



MA
U. 19

EN PRATIQUE

Les Sémanticiens se distinguent réellement les uns des autres par leur philosophie, dictée par la voie qu'ils suivent et bien entendu par leurs convictions propres. Néanmoins, d'un point de vue technique, les différences dans les voies se reflètent de façon subtile et il n'est pas beaucoup plus dur à un Nommeur Tot de pratiquer son Art Étrange que pour un Nommeur Mut. Il faut voir toutefois, que la philosophie de chaque voie influe sur la pratique même de l'Art Sémantique, ainsi un Nommeur Lum est souvent plus attentif et réfléchi qu'un Nommeur Mut qui se verra plus comme un artisan prêt à modeler le monde selon la vision qu'il en a.

LES FAISEURS

Véritables artisans de l'Art Sémantique, les Faiseurs se passionnent pour l'enchantement d'objets par le biais des Vrais Noms. Le principe de cette opération consiste à « greffer » la structure d'un Vrai Nom dans une autre déjà existante. Le schéma obtenu permet de conférer à l'outil une capacité magique.

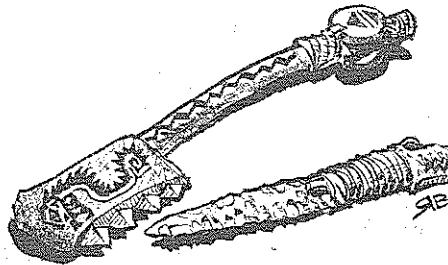
L'enchantement produit par un Sémanticien est souvent puissant et définitif. Il faut en effet, pour le contrer, maîtriser l'art des Vrais Noms et connaître les deux Vrais Noms à l'origine de l'enchantement. Il est à noter que la fierté de la science magique kheyza est l'œuvre d'un Mossa fou.

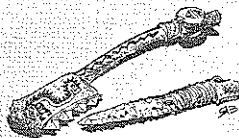
EN PRATIQUE

Afin d'enchanter un objet, un Faiseur doit procéder à quelques opérations nécessaires au bon déroulement de son travail. L'enchanteur doit dans un premier temps trouver un ustensile, arme ou objet usuel, qui formera la base de son artefact. Il doit en étudier le schéma (le joueur effectue un jet d'Art Sémantique Difficile) puis intégrer le Nom qui lui donnera une capacité magique (Art Sémantique variant de Très Facile à Impossible selon l'effet et la durée choisie par l'Aventurier).

LÉGENDE

Il y a bien longtemps, sous l'Empire Métallique, Erzol Begwan se livrait à des expériences sur des cobayes afin d'étudier l'altération d'un Vrai Nom. Maître de la Voie Mut et Expert dans la science des clés cosmiques, il testait ses théories démentes avec un large panel d'expériences. De cette façon, il parvint à découvrir les principes de l'enchantement. L'un de ses élèves, Bisno, horrifié par ces agissements contre-nature eut la finesse d'esprit de deviner l'utilité de cette nouvelle forme de magie et il en déroba le secret à son maître. Tout au long de sa vie, il étudia ce phénomène pour le formaliser en tant que science. Il prit de nombreux assistants qui l'aiderent et ensemble, ils fondèrent la tradition des Faiseurs.





LA GRANDE TRICHERIE

Un constat s'impose : la Puissance Violette est folle. Elle s'apprête à lancer sur le Jeu son Coup spécial. Totalement dépassé par les événements et par ses adversaires, ce Joueur veut tenter un coup décisif, imparable pour les autres Puissances et capital à l'échelle de Cosme. Représentation de concepts tels que l'illusion, l'effroi, la tentation, les émotions, mais aussi la connaissance ou l'inspiration, la Puissance Violette est un être dont l'équilibre mental a maintes fois été malmené. Pion involontaire de la Tricherie de la Puissance Bleue, elle souhaite à son tour jouer son Coup spécial sous la forme d'une Grande Tricherie. Avant le départ des Puissances de Cosme, il avait confié aux Kheyzas, les Pions violets, la mission de collecter les secrets de Cosme pour en tirer profit. Il n'a malheureusement pas pu tirer parti de leur travail au retour du Continent. Maintenant, il cherche une autre solution et il semble que celle-ci se profile à l'horizon. Depuis un moment déjà, les Joueurs ne considèrent plus la Puissance Violette comme une réelle menace et ne se méfient plus vraiment d'elle. De plus, une opportunité s'offre à elle dans le sens où l'arrivée du septième Joueur, El Dorado, attirera l'attention et la laissera tranquille pour comploter et mettre en place son coup.

UN ARTISTE INCOMPRIS

L'influence de la Puissance Violette sur les Pions s'est fait ressentir à travers leurs émotions, leurs peurs et leurs arts. Ce qui touche au domaine sentimental et à la représentation du réel et de l'irréel est subordonné à la Puissance Violette. Ce dernier a souvent inspiré de nombreux artistes qui sont restés dans l'histoire comme des génies ou

des novateurs. Cette influence reste toutefois de peu d'importance par rapport à des événements comme l'avènement des Empires Métalliques ou encore la découverte du Continent par les guildes. Toutefois, le Joueur Violet a réussi à force de patience, à se constituer une sorte de réseau d'artistes pour finalement parvenir à la concrétisation de cette œuvre : la manipulation de différents peuples dont la philosophie repose sur les arts, à savoir les Draks et les Kheyzas.

L'ŒUVRE

La Tricherie est un plan machiavélique qui voit son origine remonter à quelques années après le Cataclysme. L'échec de la manœuvre du Joueur Violet avec ses Pions l'a obligé à revoir sa copie. La folie aidant, des projets ont germé dans son esprit malade pour aboutir au redoutable plan qu'il met actuellement en place. Depuis quelques années déjà, il travaille activement, aux dépens de sa place sur le Jeu, à la formation d'une génération d'artistes qui vont réaliser son plan. Il agit par petites touches, influençant de-ci, de là un artiste ou un autre, sur les Rivages ou le Continent, dans tel peuple ou telle Maison. Ces pions sont sensibilisés à l'inquiétante beauté du Temps Sacré, aux merveilles qui l'accompagnent, à savoir les manifestations surnaturelles ou les rites que l'on pratique pendant cette Saison. Son but premier est de disperser ses agents à travers Cosme, de les implanter dans chaque écrin, dans les Rivages, au milieu des guildes ou des Pions des autres Joueurs. Ce petit jeu l'occupe depuis près de dix ans maintenant.

UN PLAN SOURNOIS

Afin que ses adversaires ne le perturbent pas, il a mis au point un stratagème visant à précipiter l'avènement du Joueur guildien. Il a en effet commencé à faire prendre conscience à certains aventuriers que les puissances et le Jeu existent et qu'ils ne sont que des Pions. En faisant cela, il se

place à la limite de la Tricherie et les autres Joueurs l'ont mal accepté. Néanmoins, l'arrivée imminente du septième Joueur bouleverse suffisamment leurs plans pour qu'une réaction tarde à venir. Il a ainsi créé une situation tendue qui va retarder ses concurrents et lui laisser le temps de mettre son plan à exécution. Au moment voulu, il activera ses Pions, inspirant de façon brutale des milliers de musiciens, de peintres, de comédiens ou de sculpteurs à travers le monde. Ceux-ci ne vont plus avoir en tête que la mission pour laquelle ils ont, sans le savoir, été formés. Ils vont réaliser des œuvres par centaines, qui glorifieront le Temps Sacré et qui prôneront la suprématie de la Saison des mystères et des illusions sur les autres. Une fois ce premier objectif atteint, la Puissance Violette va enchanter toutes ces œuvres afin de libérer le Temps Sacré sur toute la surface de Cosme. Le but est de lancer une grande offensive contre les autres Saisons, de façon violente et rapide afin de ne laisser aucun répit aux autres Joueurs. Cosme, envahi par ce temps hors du temps, peu à peu se figera pour ne plus connaître d'évolution. Chaque jour sera semblable au précédent et les habitants de Cosme n'auront plus la volonté de progresser et n'auront plus la mémoire des jours passés. De ce fait, les Joueurs se retrouveront avec des Pions qu'ils ne pourront plus contrôler, des écrins où leurs Saisons seront balayées et où le Loom présent sera exclusivement violet !

UN FINAL DE TOUTE BEAUTÉ

La Grande Tricherie, même si elle apparaît comme brutale, est néanmoins le fruit d'un travail de longue haleine. Il est difficile de pressentir cette offensive car il s'agit à chaque fois de minuscules touches, de modifications subtiles, presque imperceptibles à l'échelle du Jeu. La sauvegarde de Cosme peut venir de deux acteurs présents sur le Jeu.

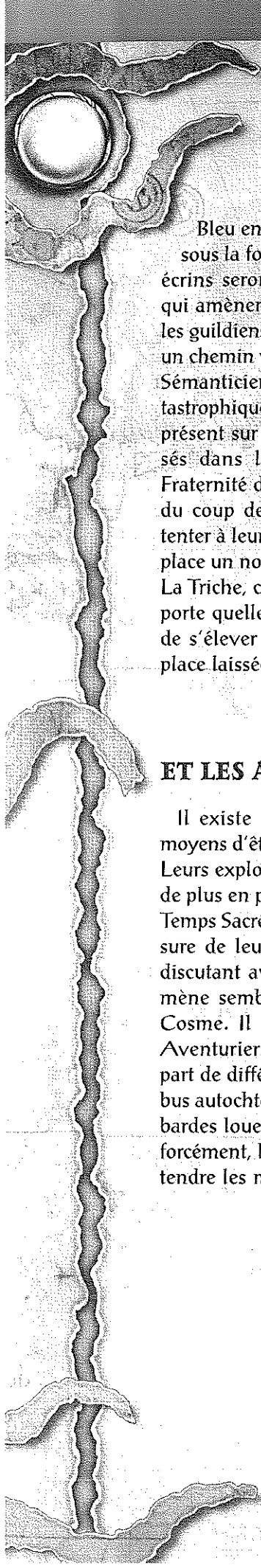
Tout d'abord, il y a la présence d'un Joueur au comportement inconnu par les Puissances pour l'instant : El Dorado, le septième Joueur. En effet, la capacité d'adaptation et de réaction de ce Joueur

est incroyable et inconcevable pour des acteurs aussi anciens dans le Jeu. Les Puissances sont soumises à une routine, à un code informel auquel n'adhère pas encore le futur Joueur. L'influence qu'exercent les guildes sur le Continent amène dans le jeu de la Puissance Violette une inconnue extrêmement dangereuse pour la réalisation de son plan. Les probabilités que certains des Pions de la Grande Tricherie soient éliminés, mis sur la touche ou encore retirés de l'influence du Temps Sacré sont élevées. La Puissance Violette a prévu un nombre important de Pions, mais il doit en même temps le limiter afin que son projet reste secret. Dans l'éventualité où certains écrins ne tombent pas sous sa coupe, la réaction de ses adversaires peut être rapide et irrémédiable. La nature même de sa Tricherie le dénonce clairement comme le coupable et il subira le même sort que le Joueur Bleu, voire pire pour dissuader toute autre tentative.

L'autre élément devant être pris en compte et négligé par le Joueur Violet est la présence d'arbitres sur le plateau : les Transients. Effectivement, ils sont insensibles à l'influence du Temps Sacré et seront toujours libres d'agir si le plan aboutit. Ils pourront permettre aux Joueurs d'agir et de contrer ce que la Puissance Violette a entrepris. Ainsi, ils pourront combattre sur le terrain l'influence du Joueur Violet en éliminant d'un côté les sympathisants du tricheur et en redonnant aux Joueurs les écrins qui étaient les leurs avant les événements.

EN CONSÉQUENCE

La Grande Tricherie ne fonctionnera pas, mais montrera à tous que la folie peut toucher une Puissance et que les implications peuvent être grandes. Le plan de la Puissance Violette est en place et se déroulera en l'espace de quelques mois, pas plus de quatre ou cinq, pour toucher l'ensemble de Cosme. Pour le tricheur, les conséquences seront graves et il y a fort à parier que ses adversaires prendront des mesures exemplaires à son égard. Ainsi, il partagera le sort du Joueur



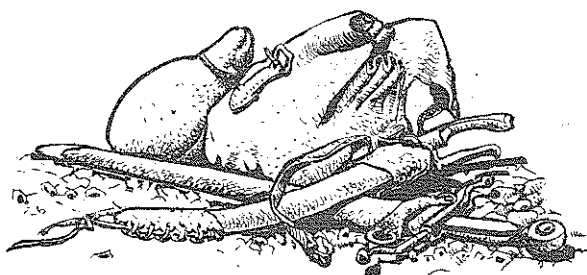
Bleu en se voyant limité et bloqué dans le Jeu sous la forme d'une Muse pour les artistes. Ses écrins seront partagés entre ses adversaires, ce qui amènera une course contre la montre contre les guildiens qui peuvent en profiter pour se tailler un chemin vers Phovéa à moindres frais. Pour les Sémanticiens, les conséquences ne seront pas catastrophiques car le Loom violet est extrêmement présent sur Cosme. Une partie des artistes utilisés dans la Tricherie se regroupera dans la Fraternité des Arts car ils auront pris conscience du coup de la Puissance Violette. Ils espèrent tenter à leur tour d'influer sur le Jeu et mettent en place un nouvel Art Étrange basé sur la tricherie. La Triche, comme ils l'appelleront, utilisera n'importe quelle couleur de Loom. Ils auront à cœur de s'élever au rang de Puissance en prenant la place laissée libre par le Joueur Violet.

ET LES AVENTURIERS ?

Il existe pour les Aventuriers de nombreux moyens d'être impliqués dans la Grande Tricherie. Leurs explorations peuvent les amener à côtoyer de plus en plus de personnes louant les vertus du Temps Sacré. Ils peuvent découvrir au fur et à mesure de leur avancée dans le Continent ou en discutant avec d'autres guildiens que le phénomène semble se généraliser sur l'ensemble de Cosme. Il est nécessaire de faire ressentir aux Aventuriers un sentiment d'étonnement de la part de différents acteurs du Jeu. Les chefs de tribus autochtones seront ainsi étonnés de voir leurs bardes louer un temps qu'ils ne connaissent pas forcément, les marins des ports seront lassés d'entendre les mêmes rengaines de la part des amu-

seurs publics. L'interrogation initiale laissera rapidement place (environ deux mois avant la réalisation du plan) à un sentiment d'exaspération générale dans certaines communautés. Évidemment, cela reste discret sur l'échelle de Cosme, mais les Aventuriers seront peut-être les témoins de ces phénomènes.

Un artiste de la guildie peut également être envahi par ce sentiment étrange de vénération du Temps Sacré. Ses compagnons pourront remarquer son comportement étrange et la lutte qu'il semble mener pour conserver son libre-arbitre. Le joueur concerné doit faire un jet de Rusé Très Difficile toutes les semaines sur une période de deux mois (les deux derniers mois précédents le déclenchement de la Tricherie) pour résister. S'il rate un jet, il passe une semaine sous l'influence de la Puissance Violette. Au bout de trois jets échoués, l'Aventurier est persuadé que le Temps Sacré est le temps de la liberté, de l'accomplissement du Tout Universel et du bonheur pour tous sur Cosme. Ses compagnons peuvent tenter de lui venir en aide, bien qu'il leur soit difficile de déterminer la cause de son comportement inhabituel. Pour cela, ils peuvent tenter de l'empêcher de se livrer à un art quelconque par exemple. Quoi qu'il en soit, après l'accomplissement de la Tricherie, l'Aventurier en question sera l'un des rares qui aura une certaine liberté de mouvement dans le monde figé. Il conserve une partie de ses souvenirs et a une certaine conscience du temps qui passe afin de participer à la rédaction d'un gigantesque mémoire sur l'histoire de Cosme. Celle-ci ne devant plus évoluer, le Joueur Violet trouve sympathique de rédiger un témoignage de sa victoire. Après la défaite du tricheur, l'Aventurier recouvre ses esprits en ayant toutefois des difficultés à se remémorer les derniers événements.





L'ART PROPHÉTIQUE



LES DANJINS

HISTOIRE ANCIENNE...

Les six peuples qui, depuis l'aube des temps, se partagent les Rivages ne sont pas les peuples d'origine. Il fut un temps où l'archipel servait de plateau de jeu aux Puissances, comme le Continent aujourd'hui. Il n'est pas temps d'entrer ici dans les détails de leurs manœuvres. Il suffit de dire qu'elles furent sérieusement compliquées par la révolte des pions du Joueur Jaune, vite rejoint par quelques autres. La guerre qui en résulta n'avait qu'un lointain rapport avec les élégantes feintes et contre-feintes du Jeu. Ce fut une guerre totale, avec son cortège de villes rasées, de terres englouties, etc.

En définitive, il n'y eut pas de gagnant, mais il y eut un perdant : le Joueur Bleu. Vaincu, assiégé, il choisit de sauver ce qu'il pouvait. L'élite

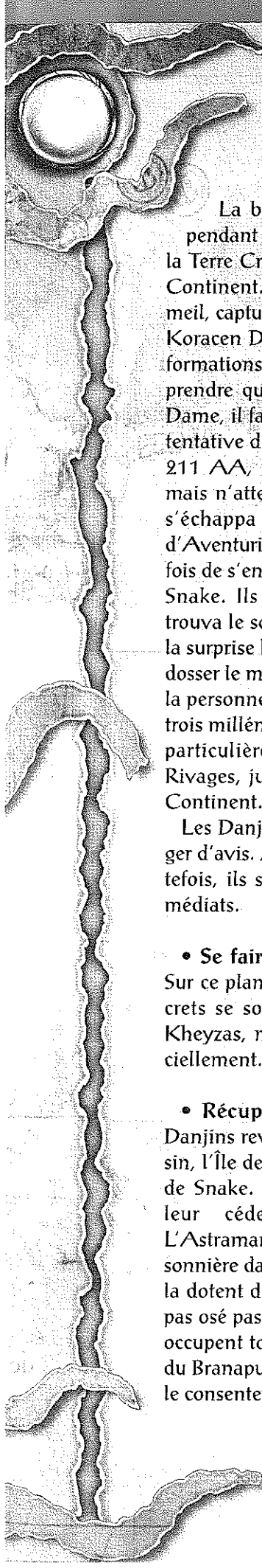
des Danjins, son peuple, fut projetée, à l'intérieur d'une bulle de Loom bleu, dans les espaces qui séparent les mondes. Ensuite, pour ne pas être définitivement chassé du Jeu, la Puissance Bleue joua son dernier Coup spécial. Elle se suicida... en quelque sorte. Sa conscience se fragmenta et modela un nouveau peuple – les anciens animaux familiers des Danjins, à qui elle donna forme humaine. Ce nouveau peuple s'éveilla, amnésique, dans les palais de leurs anciens maîtres. Les Felsins étaient nés. Ils étaient destinés à devenir une nouvelle arme, mais les autres joueurs, écœurés par cette « partie gâchée », quittèrent les Rivages peu après. Les Felsins, libres de poursuivre leur destin, se bâtirent une civilisation.

Le corps physique de la Puissance Bleue, privé de conscience, erra pendant quelques siècles avant de se reconstruire un semblant de personnalité. Elle devint l'Astramance, la prophétesse immortelle des Rivages.

... ET RÉCENTE

Trois mille ans plus tard. Nous sommes au début des années 200 AA. L'Astramance est toujours en vie. Elle n'a plus aucun souvenir de son passé, mais les Puissances sont de retour sur Cosme. L'apparition du Continent a bouleversé bien des choses...





La bulle des Danjins, après avoir dérivé pendant des siècles, arriva dans les sous-sols de la Terre Creuse, un écrin minier, à l'intérieur du Continent. Les Danjins émergèrent de leur sommeil, capturèrent un explorateur ashragor nommé Koracen Drex. Par lui, ils apprirent assez d'informations sur le monde de la surface pour comprendre que s'ils voulaient redonner vie à leur Dame, il fallait s'emparer de l'Astramance. Leur tentative d'invasion de l'île de l'Astramance, en 211 AA, fut un retentissant succès militaire... mais n'atteignit pas son objectif. L'Astramance s'échappa avec l'aide d'un petit groupe d'Aventuriers. Les Danjins tentèrent une seconde fois de s'en emparer, dans la ville continentale de Snake. Ils échouèrent, mais l'Astramance retrouva le souvenir de son ancienne existence. À la surprise horrifiée des Danjins, elle refusa d'endosser le manteau de Dame du Loom bleu – pour la personne qu'elle était devenue au cours de ces trois millénaires, cette perspective n'avait rien de particulièrement engageant. Elle regagna les Rivages, jurant de ne plus jamais revenir sur le Continent.

Les Danjins n'ont pas renoncé à la faire changer d'avis. Au cours de ces dernières années, toutefois, ils se sont consacrés à des buts plus immédiats.

- **Se faire reconnaître des autres Maisons.** Sur ce plan, leur échec a été total. Des liens discrets se sont noués avec les Ashragors et les Kheyzas, mais personne ne les a reconnus officiellement.

- **Récupérer leurs terres ancestrales.** Les Danjins revendiquent la totalité du territoire felsin, l'île de l'Astramance et la ville continentale de Snake. Les Felsins n'ont pas l'intention de leur céder ne serait-ce qu'un caillou. L'Astramance, peu désireuse de se retrouver prisonnière dans son palais, a refusé que les Danjins la dotent d'une « garde d'honneur », et ils n'ont pas osé passer outre. Quant à Snake, les Danjins occupent toujours les étages supérieurs du palais du Branapur (cf. *Guildes : El Dorado* p. 74), avec le consentement de ce dernier. C'est la seule ville

continentale où l'on puisse en rencontrer de manière relativement régulière.

- **Se doter d'un foyer.** En 213 AA, les Danjins ont occupé les plateaux de Basternath, un vaste territoire désert, sur la route qui relie Snake à Jonril (désert à l'exception de quelques tribus draks promptement réduites en esclavage). Ils y ont creusé une imposante cité troglodyte, sans doute la mieux défendue de la région.

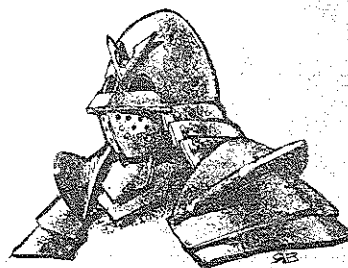
- **Préparer le retour de la Puissance Bleue dans le Jeu,** qu'elle le veuille ou non. C'est une tâche de très longue haleine. Ils se sont donnés vingt ans pour y parvenir. En attendant, ils participent au pèlerinage de l'île de l'Astramance.

SNAKE ?

Qu'est-ce qu'une ville danjin faisait au beau milieu du Continent, alors que la Maison du Loom Bleu a disparu des milliers d'années avant l'apparition du Continent ?

Cette question se double d'une autre : « Qui a réveillé les Danjins, et pourquoi ? »

Dans les deux cas, la réponse est à aller chercher du côté du Joueur Violet. À l'époque de la première partie, les Puissances Bleue et Violette étaient alliées, et cette dernière a jugé bon de conserver quelques souvenirs de son ancienne partenaire. Quant au réveil des Danjins... si les motivations de la Puissance Violette étaient claires, il ne serait pas le Tricheur.





LES PROPHÈTES

QUI SONT-ILS ?

Les Prophètes sont à la fois l'élite intellectuelle de la société danjin et ses dirigeants. Ils peuvent provenir de toutes les castes (par ordre croissant d'importance des prostituées, des marchands, des agriculteurs, des guerriers, des scribes et des Prophètes). Tous les enfants danjins sont examinés, vers l'âge de cinq ans, par un collège de scribes. Ceux qui manifestent des dons pour l'écriture sont envoyés à l'āharr, la Maison des Lettres. Ils passent neuf ans à maîtriser l'alphabet danjin, et à s'initier à leur futur métier (la profession de « scribe » recouvre une foule de carrières, de la médecine à l'administration en passant par l'architecture). L'écriture danjin est épouvantablement complexe, utilisant à la fois un alphabet cunéiforme comptant une quarantaine de lettres et des « mots-images » proches des hiéroglyphes.

À l'âge de quatorze ans, les jeunes scribes subissent un nouvel examen, destiné à mesurer leur potentiel dans les Arts Étranges. La plupart échouent, et restent scribes jusqu'à la fin de leur vie. Les adolescents manifestant un don pour le Loom sont envoyés à l'ar-āharr, la Maison des Lettres Saintes, pour une nouvelle période de neuf ans. La culture danjine connaît le papier et l'utilise comme support pour des œuvres d'art, mais jamais pour les documents importants. Ceux-ci sont gravés dans l'argile (rarement dans la pierre – les mots ont un grand pouvoir loomique, et la pierre est un support trop solide et trop durable pour être gravés sur un support impossible à détruire).

Sa formation terminée, le jeune Maître Étrange est placé auprès d'un Prophète pour une nouvelle période de trois ans. Il s'agit plus d'une formation « éthique » et surtout rituelle

que d'un apprentissage loomique. Pendant ces trois années, le jeune Prophète est déjà son propre maître et peut effectuer des actes loomiques pour son propre compte s'il le désire.

Les Prophètes, même les plus fraîchement émoulus de l'école, ont le droit de vie et de mort sur les Danjins des castes inférieures. Ils sont censés l'utiliser avec discernement, mais ils ne sont qu'humains. Une bonne partie de leurs dix-huit années de formation est consacrée à leur inculquer la conscience de leur supériorité sur tous les autres Danjins... et comme les Danjins sont eux-mêmes supérieurs à tous les autres humains, les Prophètes sont au pinacle de la Création. Même s'ils savent que les « peuples inférieurs » ignorent encore leur véritable place, les Prophètes sont encore surpris par le manque de respect systématique que leur témoignent les rares guildiens qu'il leur arrive de rencontrer. Ils en sont venus à soupçonner une volonté délibérée d'offenser... et dans de nombreux cas, ils ont raison.

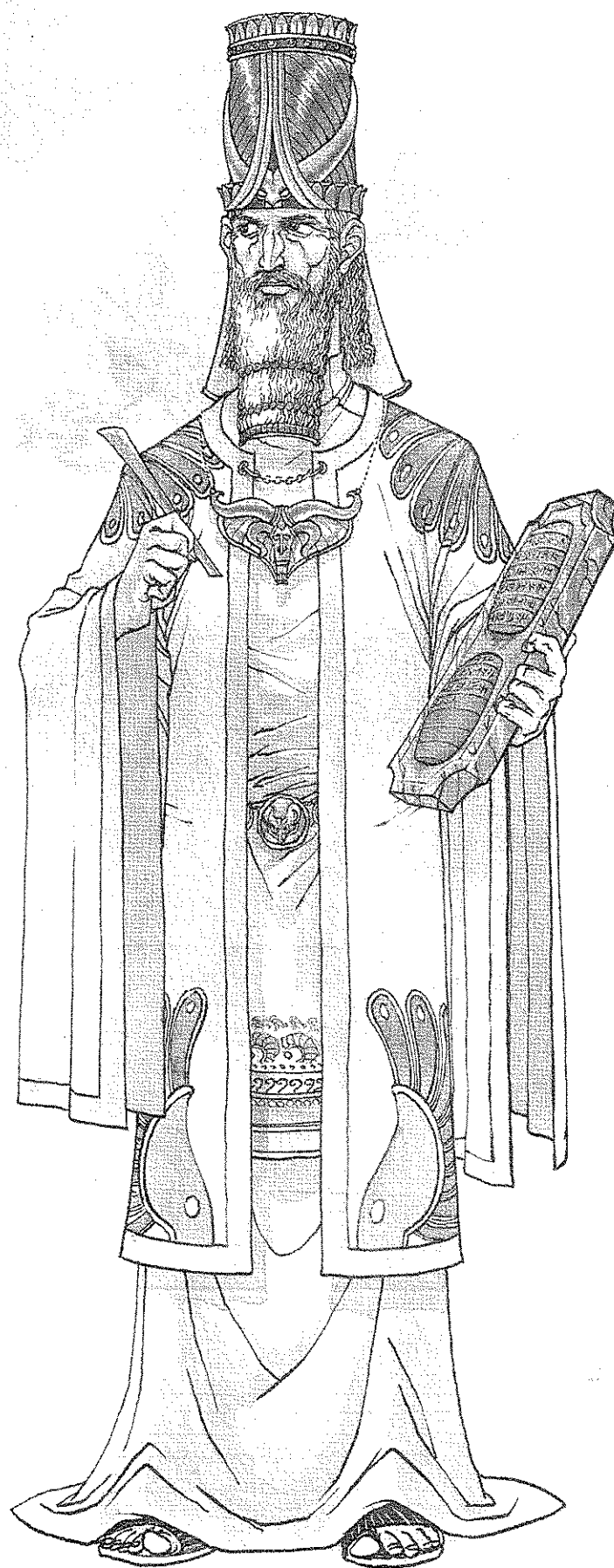
Entre Prophètes, la hiérarchie dépendait autrefois de la faveur de la Dame. De nos jours, faute de mieux, les plus anciens sont les plus respectés. Les rares Prophètes formés depuis la fin de l'Exil ont du mal à se faire une place au soleil.

L'ART ÉTRANGE

Ce qu'il est

Si l'on remonte très loin dans l'histoire, l'Art Étrange danjin partage des racines communes avec l'Art Sémantique. Tous les deux s'intéressent au langage et à ses effets sur le monde environnant. Mais là où le Sémanticien tente de déterminer le Vrai Nom des choses pour gagner du pouvoir sur elles, le Prophète tente de modeler le réel par l'intermédiaire de l'écriture.

Contrairement à ce que le titre de « Prophète » laisse penser, les Maîtres Étranges danjins ne voient pas l'avenir beaucoup plus clairement que le commun des mortels. Les sortilèges les plus élevés de certains phylums bleus donnent accès à une forme limitée de prescience, mais ce n'est pas



leur utilité principale. Le Loom bleu modèle l'avenir, il ne le prévoit pas. Pour le spectateur, cela revient au même : les Prophètes ont un coup d'avance. Comment ?

L'Art Étrange danjin augmente ou diminue la probabilité qu'un événement (ou une séquence d'événements) a de se produire.

La procédure est la suivante : ayant soigneusement analysé une situation, à la lumière de tous les précédents, le Prophète grave des mots sur une tablette en les investissant d'une « charge » de Loom bleu. La magie danjin est une magie écrite, où les sorts sont des phrases. Tout sort comporte :

- un sujet (« cet homme ») ;
- un verbe (« mourra ») ;
- et, optionnellement, un ou plusieurs compléments, qui peuvent préciser l'objet, des conditions, un lieu, un temps... (« demain »).

Si la situation a été correctement analysée, l'événement survient.

L'étude

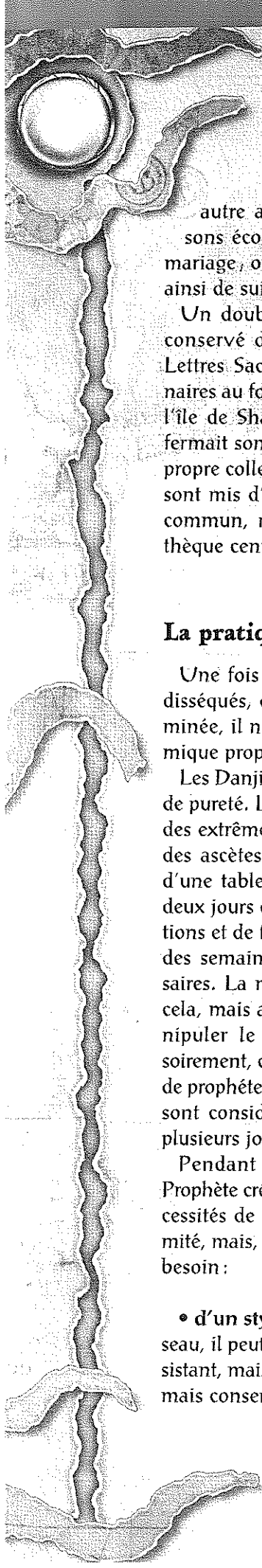
Pour fonctionner correctement, l'Art Prophétique exige de substantielles quantités d'informations et d'exceptionnelles qualités d'analyse.

• **L'information.** Pour comprendre et modeler l'avenir, il faut connaître le présent. Les Danjins ont compris très tôt l'importance du renseignement. Chaque Prophète entretient quelques acolytes – le mot danjin est eshgar. Ils sont chargés de le tenir informé des développements dans les domaines qui l'intéressent. Les guildiens les perçoivent comme de simples espions, et fanatiques par-dessus le marché, sans comprendre que leur rôle a un caractère religieux. La relation entre un Prophète et ses eshgars varie. En gros, un Prophète prestigieux attire les eshgars les plus compétents, ce qui leur permet d'être meilleurs

que leurs rivaux, ce qui attire d'autres eshgars... Les meilleurs Prophètes se retrouvent à entretenir une véritable cour, forte d'une cinquantaine d'acolytes et de leurs familles. Aujourd'hui, par la force des choses, tous les eshgars sont tournés vers le monde extérieur. Avant l'Exil, la Maison avait une saine tradition d'espionnage interne...

• **L'analyse.** Une fois la situation comprise, il faut évaluer la manière dont elle va tourner. Autrefois, des rituels permettaient aux Prophètes de « distinguer les routes de l'avenir ». Ils reposaient sur l'inhalation de plantes loomiques bleues, dont la plupart ont disparu, il y a trois mille ans. Les rares spécimens que les Danjins ont réussi à emmener dans leur Exil ne s'adaptent pas bien au sol du Continent. Des méthodes alternatives ont donc été mises en place. Aujourd'hui, la méditation consiste à essayer de « sentir » l'air du temps, d'isoler les deux ou trois éventualités les plus probables et de voir quelle est la plus avantageuse pour le Prophète. Les maîtres de guildes et les sénateurs reconnaîtraient sans mal ce type de « méditation » : ils la pratiquent tout le temps, même si c'est pour des raisons beaucoup plus terre à terre. La frontière entre intuition aiguisée et illusion auto infligée est ténue, et c'est sur la méditation que se fait la différence entre un grand Prophète et un autre qui restera toute sa vie condamné à des tâches subalternes.

• **Les précédents.** Les tablettes où sont gravées les Mots ne sont pas conservées : elles gardent un pouvoir résiduel jugé dangereux. En revanche, chaque tablette, avant d'être réduite en poussière, est recopiée sur un support inerte – du papier, généralement. Le scribe responsable de la copie ajoute généralement une ou deux phrases de commentaires sur la manière dont a tourné l'acte loomique. S'il a réussi, s'il a échoué, et pourquoi. Cela permet au Prophète, s'il s'y réfère par la suite, d'isoler les facteurs qui peuvent affaiblir ou renforcer ses Mots, et de les intégrer dans ses prochaines prophéties. (Si vous prophétisez le bonheur d'un couple, il est bon de savoir, par exemple, si l'un des époux a déjà un



autre attachement, ou quelles sont les raisons économique-politiques qui ont présidé au mariage, ou quel est l'état de santé des époux, et ainsi de suite.)

Un double de toutes ces transcriptions était conservé dans une annexe de la Maison des Lettres Sacrées. Celle-ci gît depuis trois millénaires au fond de la mer, quelque part au large de l'île de Shasheï. Les transcriptions qu'elle renfermait sont perdues, mais chaque Prophète a sa propre collection, et une vingtaine d'entre eux se sont mis d'accord pour mettre leurs archives en commun, reconstituant un embryon de bibliothèque centrale.

La pratique

Une fois la situation analysée, ses précédents disséqués, et l'évolution la plus favorable déterminée, il ne reste plus qu'à accomplir l'acte loomique proprement dit.

Les Danjins en général sont fêrus de propreté et de pureté. Les Prophètes poussent ce trait jusqu'à des extrêmes qui feraient frémir les plus austères des ascètes felsins. Au minimum, la rédaction d'une tablette moyennement complexe suppose deux jours de jeûne et un cycle complexe d'ablutions et de fumigations. Pour un texte important, des semaines de préparatifs sont parfois nécessaires. La magie pourrait tout à fait opérer sans cela, mais aucun Prophète ne se risquerait à manipuler le destin en état d'impureté. Accessoirement, c'est la raison pour laquelle, il n'y a pas de prophétesse : dans la culture danjin, les femmes sont considérées comme cycliquement impures plusieurs jours par mois.

Pendant cette période de préparation, le Prophète crée les outils dont il aura besoin. Les nécessités de l'après-Exil imposent un décorum limité, mais, au minimum, un Maître Étrange aura besoin :

- **d'un stylet.** Généralement un morceau de roseau, il peut parfois être dans un matériau plus résistant, mais il n'est jamais en métal, et il n'est jamais conservé après rédaction des Mots.

- **d'une tablette.** La nature de l'argile a son importance. Plus elle est blanche, plus elle est propice. Des reflets bleutés sont d'excellent augure. L'une des raisons pour lesquelles les Danjins se sont installés sur les plateaux de Basternath est la présence non loin de là d'importantes veines de marne bleue – les plus grands gisements du monde connu après ceux d'Obo en Maison Felsin.

- **d'un linge,** si possible bleu, pour recouvrir la tablette avant qu'elle ne porte les Mots. (Il s'agit d'une très ancienne mesure de protection contre les pouvoirs des Maîtres Étranges jaunes, qui pouvaient altérer la nature de l'argile.)

- **d'un four.** Il est destiné à faire cuire la tablette lorsqu'elle sera rédigée. Il doit répondre à un ensemble de mesures extrêmement précises, variant selon l'importance de la prophétie, le rang du Prophète, etc. Il est généralement construit en torchis et le gros œuvre est presque toujours du ressort de jeunes scribes. (Là encore, n'importe quel four à pain pourrait faire l'affaire.)

Parmi les autres nécessités plus ou moins respectées, figurent des robes bleues et blanches d'une coupe bien précise, le port d'une tiare forgée par le Prophète lui-même à la fin de son apprentissage et, pour les prophéties importantes, la participation d'un Uūwan (cette dernière entraînant généralement la mise à mort d'un ou deux esclaves).

Une fois le Prophète purifié et le matériel préparé sonnent l'heure du destin. Le Maître Étrange inscrit une phrase sur la tablette et y investit du Loom bleu. Les Mots doivent se plier à une double contrainte, esthétique et littéraire. Il faut qu'ils soient disposés de manière élégante sur la « page », et qu'ils soient plaisants à lire. Pour des raisons que nul n'a jamais réussi à expliquer, cela renforce l'effet du Loom. Les grands Prophètes sont aussi de grands calligraphes et de grands poètes... Il va de soi que la moindre rature suffit pour forcer le Maître Étrange à recommencer tout le processus (cela arrive rarement, car même les moins expérimentés ont derrière eux dix-huit années de formation). Pour les profanes, c'est un ensemble de

L'Art Prophétique

gribouillis illisibles et, même s'il se trouvait un guildien pour maîtriser la forme écrite de la langue sacrée danjin, il aurait à décoder une seconde couche de métaphores et d'expressions poétiques – à leur tour, celles-ci sont étroitement enracinées dans la culture danjin, autrement dit complètement opaques aux ressortissants des autres Maisons.

La phase suivante, celle de la cuisson, n'est pas particulièrement passionnante. La tablette passe environ une heure dans le four, et en ressort dure comme de la pierre (en tout cas, plus dure que de l'argile cuite). Elle conservera cette solidité anormale tant que les Mots qui y sont gravés ne se seront pas réalisés. À ce moment, elle redevient une simple plaque d'argile cuite. Elle est confiée à un scribe, qui la recopie et la détruit.

UNE NOTE HISTORIQUE

Les Mots les plus chargés qui aient été écrits dans les temps modernes sont ceux qui ont déclenché l'invasion de l'île de l'Astramance en 211 AA: « Koracen Drexz arrivera vivant et en bonne santé au Sanctuaire; à l'heure propice, la Porte s'ouvrira et nous envahirons la cité ». La tablette qui les portait a exigé les efforts combinés d'une trentaine de Prophètes, et la consommation d'une énorme quantité de Loom bleu (et, accessoirement, elle a été implantée directement dans le corps de Drexz). Considérant que le bon déroulement de cette chaîne d'événements entraînerait nécessairement leur victoire, et craignant d'enchaîner leur Dame dans les rets d'une prophétie, les Prophètes ont négligé d'ajouter un membre de phrase concernant la capture de l'Astramance...

LA FRACTURE

Depuis le retour des Danjins, un schisme se fait progressivement jour à l'intérieur de la caste des Prophètes.

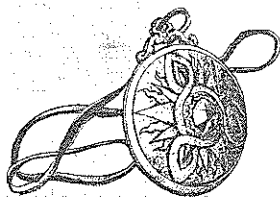
- **Les extrémistes** veulent « rendre l'Astramance à elle-même », à tout prix et quelles qu'en soient les conséquences. Il s'agit des Prophètes les plus âgés, qui étaient proches de la Dame avant l'Exil. Pour eux, le Jeu est important et ils sont convaincus que la Dame a encore une chance de le gagner.

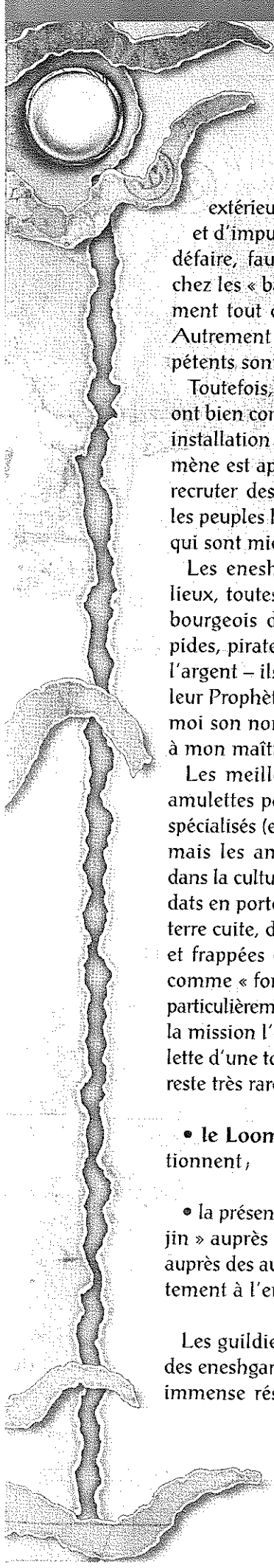
- **Les modérés** vénèrent la personne de la Dame, mais estiment que si elle ne souhaite pas réendosser le fardeau du gouvernement, c'est son droit. Elle veut être servie autrement? Soit. Ces Prophètes sont peu nombreux, mais l'Astramance n'a pas de serviteurs plus dévoués. Il s'agit généralement de Prophètes assez âgés pour s'être désintéressés de la politique (assez souvent perdus dans les brumes du mysticisme) ou des jeunes à qui les Prophètes en place n'accordent pas une place suffisante. À terme – à long terme, une ou deux générations – ce mouvement pourrait remodeler en profondeur la culture danjin. Pour l'heure, ils ne sont qu'une gêne supplémentaire dans les plans des extrémistes.

- **Les Danjins** ne sont pas partis seuls dans leur Exil. Leurs monstres de combat, les Uūwans, étaient les serviteurs de la Puissance Bleue. Ils comprennent encore moins que les Danjins la "trahison" de l'Astramance. Les plus entreprenants sillonnent le Continent à la recherche d'une Dame de substitution – il vaudrait mieux que l'Astramance redevienne la Puissance Bleue, mais ce n'est pas absolument obligatoire...

LES CONVERTIS

Les Danjins sont une culture profondément casanière. Ils n'aiment pas s'éloigner de leurs réserves de Loom bleu. Séjourner dans le monde





extérieur est une source constante de souillures et d'impuretés diverses, et il est difficile de s'en défaire, faute de thermes correctement agencés chez les « barbares ». De plus, ils ignorent quasiment tout du Continent et de ses civilisations. Autrement dit, même les eshgars les plus compétents sont assez faciles à repérer.

Toutefois, les Danjins ne sont pas stupides. Ils ont bien conscience de ces handicaps. Depuis leur installation sur le Continent, un nouveau phénomène est apparu. Les eshgars ont pris sur eux de recruter des assistants – des eneshgars – parmi les peuples locaux et les guildiens. Les Prophètes, qui sont mieux servis ainsi, laissent faire.

Les eneshgars se recrutent dans tous les milieux, toutes les cultures : caravaniers indigènes, bourgeois de Jonril-la-Lointaine, guildiens cupides, pirates de Scabarre. Les eshgars offrent de l'argent – ils en ont en quantité –, les services de leur Prophète (« Tu aimes cette fille ? Soit, donne-moi son nom et parle-moi d'elle. Je demanderai à mon maître de voir votre mariage »).

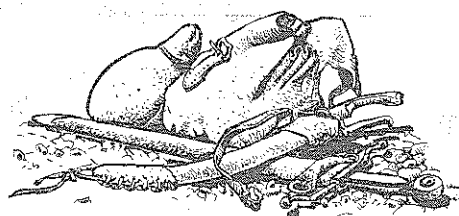
Les meilleurs agents se voient remettre des amulettes porte-bonheur gravées par des scribes spécialisés (elles n'ont pas de pouvoirs particuliers, mais les amulettes tiennent une grande place dans la culture danjine. Hommes du peuple et soldats en portent souvent cinq ou six. Elles sont en terre cuite, de quelques centimètres de diamètres, et frappées d'un caractère de l'écriture danjine, comme « fortune », « prospérité » ou « victoire », particulièrement populaire chez les soldats.) Lorsque la mission l'exige, un Prophète investit une amulette d'une toute petite charge de Loom bleu. Cela reste très rare, et ce pour deux raisons :

- le Loom bleu est rare, et les Danjins le rationnent,
- la présence de Loom bleu revient à crier « danjin » auprès des guildiens, et « étranger bizarre » auprès des autochtones. Autrement dit, il va exactement à l'encontre des objectifs des eneshgars.

Les guildiens qui ont conscience de l'existence des eneshgars sont convaincus d'avoir affaire à un immense réseau unifié d'espions danjins, mais

c'est très loin d'être le cas. Ils affrontent une centaine de micro-organisations, répondant chacune à un seul Prophète, aux centres d'intérêt et aux plans très variés.

Les eneshgars sont particulièrement présents à Snake, à Jonril, en un ou deux points au pied de la barrière (qu'ils n'ont pas encore franchi, mais ce n'est qu'une question de temps). Quelques-uns travaillent sur les Rivages, mais les distances sont telles que les informations qu'ils procurent à leurs maîtres ne sont généralement plus assez fraîches pour être utiles.



CE QUE JE PENSE...

Les paroles de Baalat-ur-barash,
Huitième Prophète de la Sainte Dame.

Des deux ordres de Twance ?

« Tout rassemblement de Maîtres Étranges mérite d'être étudié de près, car il a la capacité de bouleverser le jeu. Au fait, qui est ce Twance ? Et pourquoi deux ordres ? »

Du Sénat de la Constellation ?

« Des marchands ? Et ils s'imaginent qu'ils sont les maîtres du monde ? Cette organisation doit être ramenée à sa vraie place : celle d'un outil pour les Puissances, rien de plus. »

Des autres Arts Étranges ?

« Tous sont respectables, mais tous ont évolué de manière surprenante pendant le Grand Exil. L'Art sémantique, le chef-d'œuvre de nos cousins

L'Art Prophétique

kheyzas, reste le plus noble et le plus compatible avec notre vision de la magie. La voie de Nocte est trop contemplative à mon goût. Le métal et les éléments renferment une certaine puissance brute, mais sont par trop dépourvus de raffinement. Quant aux arts ténébreux... les démons n'ont pas leur place en ce monde, et je préfère que mes ancêtres défunts restent sagement dans leurs urnes funéraires. »

Des Arts mystiques et du Loom invisible ?

« Des arts impurs, pratiqués par des créatures infra-humaines. Quant au Loom invisible, il est sacré par-dessus tout : c'est la conscience de la Dame. »

Des Puissances et du Jeu ?

« Nous nous souvenons de bien des choses que les autres Maisons ont oubliées. Nous savons que le vainqueur aura un pouvoir absolu sur Cosme. Et nous savons que la Dame est la plus apte à manier ce pouvoir. »

TOURS, SORTS ET SORTILÈGES

A l'époque où vivaient les Danjins, le Loom était surabondant. Il n'y avait donc aucun besoin de tours. Ceux-ci ont été développés à l'époque où le Loom s'est fait rare sur les Rivages. Les Prophètes ont saisi le principe et travaillent à créer des tours de Loom bleu, mais ils ont encore quelques années de labeur devant eux.

Les sorts et les sortilèges coûtent tous les deux du Loom et sont donc très peu utilisés en dehors de la cité danjine des plateaux de Basternath (cf. Guildes : El Dorado p. 46-47).

De l'imprimerie ?

« Les Venn'Dys sont des êtres vils et répugnants. Leurs ancêtres ont renié leur Puissance, se sont révoltés et sont largement responsables du chaos actuel. Et ceux d'aujourd'hui, maîtrisent un pouvoir étrange nommé « imprimerie » qui leur permet de reproduire un texte à de nombreux exemplaires très rapidement. L'idée que des Mots de pouvoir puissent être souillés par le regard des basses castes... et qu'ils se servent des mêmes caractères de plomb pour graver un recueil de poèmes érotiques et un traité de philosophie... Non, vraiment, ils sont tombés bien bas. »

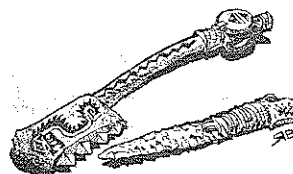
TECHNIQUE : ESPIONS ET AGENTS DANJINS

La façon la plus simple de simuler les effets du Loom bleu chez les Danjins et leurs agents est de leur donner entre 2 et 6 points de Destin, et de varier leurs effets au-delà de ce que les points de destin « ordinaires » permettent aux aventuriers. Ainsi, ils peuvent diminuer la difficulté de leurs jets de deux paliers ou augmenter celle de leurs adversaires.

Il existe une poignée de petits pouvoirs courants – du moins, lorsque les Danjins estiment nécessaire de dépenser du Loom, c'est-à-dire pratiquement jamais.

- Une sentinelle danjine est très difficile à surprendre : elle peut « voir » les prochaines secondes quand elle le désire.

- Un guerrier danjin peut se soigner magiquement (une amulette portant le Mot « indemne » efface toutes ses Blessures) ou aggraver celles de ses adversaires.



TECHNIQUE : LES MOTS

Attention : tout le « système » qui suit est uniquement destiné à fixer les idées du MC sur ce que peuvent ou non faire les Danjins. Il n'est pas destiné à être mis entre les mains des joueurs.

Un sort danjin est une phrase. Curieusement, la difficulté du sort dépend assez peu de son contenu – il semble que philosophiquement, si l'on peut forcer l'univers à faire quelque chose de simple, il ne soit pas fondamentalement plus difficile de lui faire faire quelque chose de presque impossible. La difficulté dépend, de manière tout à fait mécanique, du nombre de mots dans la phrase et de la précision de l'action à obtenir.

Considérant qu'un acte loomique donné est de Difficulté Moyenne, voici les variables à appliquer :

- par mot au-delà de sujet-verbe-complètement : + 1 palier.
- par complément précisant le lieu, la date, les modalités, etc. : + 1 palier.
- par événement annexe souhaité : + 2 paliers.
- par semaine passée à analyser la cible et la situation dans laquelle elle se trouve : – 1 palier.

Une préparation rituelle bien conduite peut faire baisser la Difficulté d'un palier, rarement de deux.

L'investissement de base en Loom bleu est de cinq points par mot contenu dans la phrase finale.

Il est possible d'investir du Loom bleu pour diminuer la difficulté finale du jet d'Art Étrange. Toutefois, en ces temps de pénurie, une dépense de dix points par niveau gagné fait généralement réfléchir les Prophètes. Que le jet d'Art Étrange soit réussi ou non, tout le Loom dépensé est perdu.

Les Schkoumounes, eux, ont des conséquences qui dépendent du contenu des Mots, et elles sont rarement plaisantes. L'un des axiomes de base de la magie danjine est « les maladroits subissent mille fois ce qu'ils ont souhaité inconsidérément ». Cela explique que les Prophètes emploient rarement leur pouvoir pour eux-mêmes, et surtout qu'ils n'écrivent pas des choses dont l'impossibilité est patente.

Écrire une phrase comme, par exemple, « la lune bleue tombera sur Cosme » aura pour seule conséquence de projeter le Prophète et une bonne partie de la ville où il se trouve sur la Lune bleue... ou de lui faire fracasser le crâne par un pot de chambre de couleur bleue tombé, tout bêtement, du premier étage d'une maison.

L'ART PROPHÉTIQUE ET LES GUILDIENS

À l'échelon individuel, les pouvoirs des Prophètes fonctionnent parfaitement sur les guildiens, et même sur les guildes de petites dimensions. En revanche, ils rencontrent des difficultés lorsqu'il s'agit d'influencer des structures plus grosses. Il est Extrêmement difficile d'avoir un impact sur les grandes guildes. Quant au Sénat, guider son destin est une action impossible – sans majuscule, ce n'est pas une difficulté, c'est l'énoncé d'un fait.

Les aventuriers donnent également du fil à retordre aux Prophètes, non pas à cause de la complexité de leurs actions, mais tout simplement

parce qu'ils sont déjà marqués par le Destin. En termes techniques, augmentez la difficulté d'un nombre de paliers égal au nombre de points de Destin de l'aventurier, et ce surcroît de difficulté ne peut pas être compensé par une dépense de Loom bleu. Au-delà de 8, les Mots n'auront aucun effet immédiat. Toutefois, si dans l'avenir le nombre de points de Destin de l'Aventurier baisse, les Mots chercheront à s'infiltrer... Si, par exemple, les quatre points de Destin d'un Aventurier portaient la difficulté à 9, mais qu'il dépense après le lancement du sort, le Prophète peut refaire un jet d'Art Étrange Très Difficile (correspondant à un Seuil de Difficulté de 9 – 4, soit 5). Il n'a plus besoin de dépenser de Loom.



LE LOOM BLEU

Un point technique important : le Loom bleu est exactement comme tous les autres. Il peut donc se percevoir, se récolter, se stocker, etc. (Pour le stockage, toutefois, les guildiens devront trouver un autre réceptacle que leurs Guilders Constellés. Ceux-ci n'ont pas été conçus pour ça.)

Le vrai problème est un problème de présence. Le Loom bleu n'est pas présent sur le Continent en quantités perceptibles par des humains. Après tout, le Continent est un plateau de jeu construit après la chute de la Dame du Loom bleu, qui n'a été importé sur Cosme que bien longtemps après.

L'Exil des Danjins et la disparition de leur Dame ont consumé tout le Loom bleu des Rivages il y a trois mille ans. Il en reste peut-être quelques poches sous les flots de la mer des Lames, mais elles ne sont pas accessibles en l'état actuel de la technologie (le jour où les Venn'Dys auront des sous-marins opérationnels capables de rester de longs moments à plus de cent mètres de fond, les choses changeront peut-être, mais ce n'est pas pour demain, ni même pour ce siècle).

Il est donc impossible, en l'état actuel, de mettre la main sur des morceaux de phylums bleus sur le Continent. Ils existent encore, pieusement conservés par les Prophètes dans les profondeurs de leur bulle loomique. L'unique accès qui permet d'y pénétrer se trouve dans les profondeurs de leur ville souterraine du plateau de Basternath. Il est très solidement gardé.

Les Danjins sont revenus de leur Exil avec l'équivalent de quelques dizaines de milliers de points de Loom. Leurs invasions manquées de l'île de l'Astramance et de Snake ont fait une brèche significative dans leurs réserves. Les Prophètes savent qu'ils sont sur le Continent pour de longues années, et ils ont donc institué un rationnement féroce. Ils conservent un accès

raisonnablement libre aux réserves de Loom bleu (puisque, par définition, ils travaillent pour le bien du peuple danjin). En revanche, les basses castes n'y ont presque plus accès et, comme nous l'avons déjà dit, les espions eux-mêmes en limitent l'utilisation. Ce n'est d'ailleurs pas très grave. Selon les mots même du Troisième Prophète après l'installation à Basternath : « l'excellence, dans tous les domaines, compense largement les ressources loomiques ».

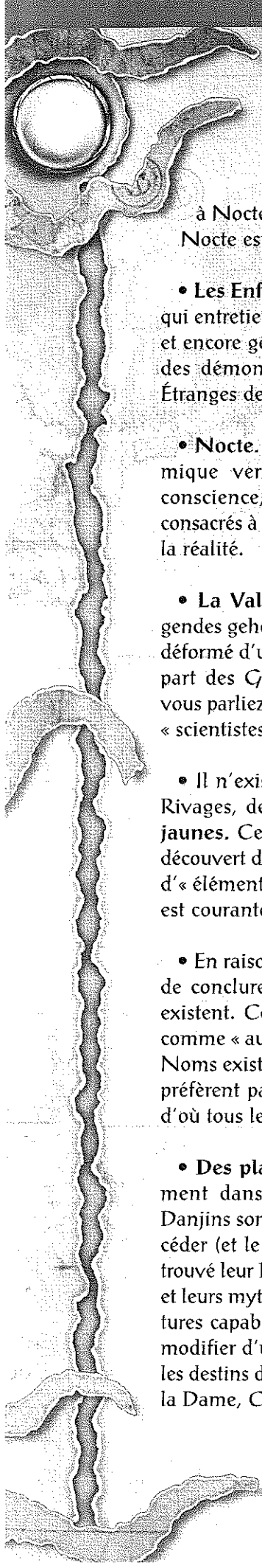


D'AUTRES DIMENSIONS

Cosme n'est pas seul dans l'univers, il s'en faut même de beaucoup. Entrer dans les détails exigerait un supplément de la taille de celui-ci, et bouleverserait complètement l'axe même de Guildes : El Dorado. Mais, afin de vous fixer les idées, voici une courte présentation de ce qui s'étend au-delà de la réalité que connaissent les habitants de Cosme.

LES PLANS LOOMIQUES

Ces mondes sont composés de Loom d'une couleur unique, à l'état quasiment pur (la question de savoir s'il est « pur » ou s'il contient juste assez de Loom des autres couleurs pour maintenir sa cohésion, est purement académique). Les citoyens de Cosme connaissent certains de ces mondes de nom, mais nul ne peut se vanter de les avoir visités. Et comme les doctes de l'Université de Brizio s'intéressent assez peu au Loom, personne ne s'est amusé à en faire la synthèse qui suit. Autrement dit, personne ne pense



à Nocte comme « à un plan loomique » vert. Nocte est Nocte, un point c'est tout.

- **Les Enfers** : la seule classe de plans loomique qui entretient des rapports réguliers avec Cosme, et encore généralement, ce n'est pas par la faute des démons qui y vivent – sont les Maîtres Étranges de Cosme qui les invoquent.

- **Nocte**. Le monde des rêves est un plan loomique vert. Il est possible d'y projeter sa conscience, et des phylums verts entiers sont consacrés à la manifestation de ses habitants dans la réalité.

- **La Vallée des Dieux** dont parlent les légendes gehemdals est probablement le souvenir déformé d'un plan loomique rouge – mais la plupart des Gehemdals prendraient très mal que vous parliez de leur religion en termes bassement « scientifiques ».

- Il n'existe pas de traces, dans la culture des Rivages, de l'existence de **plans élémentaires jaunes**. Cela dit, les explorateurs guildiens ont découvert de nombreuses cultures où l'invocation d'« élémentaires » d'air, de feu, de terre ou d'eau est courante.

- En raisonnant par analogie, on est bien forcé de conclure que des **plans loomiques violets** existent. Certains mystiques kheyzas y pensent comme « au monde des Idées », où tous les Vrais Noms existent sous leur forme parfaite. D'autres préfèrent parler des « sphères de l'Inspiration », d'où tous les grands artistes tirent leur génie.

- **Des plans loomiques bleus** existent forcément dans un recoin de l'univers, mais les Danjins sont pour l'heure bien incapables d'y accéder (et le resteront tant qu'ils n'auront pas retrouvé leur Dame). Cela n'a pas toujours été le cas et leurs mythes regorgent d'interventions de créatures capables de voir le passé et le futur, de les modifier d'une simple pensée, ou de bouleverser les destins de leurs invocateurs. Les Trois Filles de la Dame, Celle qui Voit, Celle qui Pèse et Celle

qui Dit sont celles qui ont le plus gros impact sur la culture danjine. Elles présentent des ressemblances troublantes avec les Parques et les Nornes des mythes d'un autre monde qui accueillirent autrefois le Jeu, Sol III.



L'HEURE BLEUE

LA SAISON BLEUE

Généralités

La saison bleue n'a jamais vraiment disparu, même sur le Continent. Le Destin, la « magie bleue », fait partie intégrante de la trame de l'univers. Le Loom n'est qu'une de ses expressions et sa présence ou son absence n'a que peu d'impact sur ses autres manifestations.

En revanche, il est vrai que la domination des autres saisons a écrasé L'Heure Bleue, aussi nommée la saison des Augures. Là où les cinq saisons associées aux autres Joueurs peuvent durer des mois et des mois, la saison bleue ne se prolonge plus que pendant quelques minutes. Elle peut se manifester partout, sur les écrans côtiers ou à quelques lieues de Phovéa, quelle que soit la saison dominante de l'endroit. Elle n'est pas toujours discernable, et dure rarement plus d'une dizaine de minutes. Elle s'attache parfois à certains guildiens, les accompagnant pendant toute une expédition. (Les aventuriers en question sont souvent ceux qui intéressent l'Astramance, autrement dit, ceux dont le Guilder Constellé a été le plus profondément marqué lors de la cérémonie de fin d'études. Inutile de dire que personne ne jamais fait la corrélation.)

La saison bleue ne se laisse pas décrire facilement. C'est un moment très bref où les virtualités se font la guerre. Tous les avenir possibles se

superposent. L'univers perd de sa cohérence à tous les niveaux. Les gens changent, les passions s'exacerbent, les destins basculent. Des individus falots se découvrent des ressources insoupçonnées. Des héros s'effondrent sans raison visible. Même les animaux et les objets sont affectés. Le comportement des premiers fluctue de manière aberrante, les seconds deviennent fragiles... ou incassables... ou se trouvent juste au bon endroit au bon moment... ou au pire endroit au pire moment.

Là encore, la ressemblance avec le Temps Sacré n'a rien d'un hasard. Les deux « saisons » sont proches, mais là où le Temps Sacré est un instant de recueillement avant que l'univers ne bascule, l'Heure bleue est l'instant où les cartes sont redistribuées.

Curieusement, le vocabulaire guildien a fait la bonne association de couleur – depuis l'époque des premiers explorateurs, on parle de l'Heure Bleue pour désigner un moment où s'enchaînent toutes sortes d'événements improbables. L'expression vient d'un très ancien proverbe kheyza...

Nuances de bleu

La saison bleue se superpose aux autres saisons, elle ne les remplace pas. Le climat ne change pas. Simplement, un fil bleu s'ajoute à la trame de l'univers... Il est plus ou moins visible et a plus ou moins d'effets.

Le seul endroit de Cosme où la saison bleue existe encore à l'état brut est l'intérieur de la bulle de Loom bleu. Là, on peut se promener dans une infinité d'avenirs possibles, en fonction de ses souhaits – on peut par exemple se promener dans un Brizio où la Révolution Industrielle a pris une ampleur inimaginable... où elle a échoué... où si le doge a laissé la place à une démocratie... où la langue a dépeuplé la République... et ainsi de suite, pendant des heures et des heures.

Bleu

Utilisez le tableau standard d'évaluation des caractéristiques pour juger de la présence de la saison bleue. Un lieu donné est « Pas Bleu » à

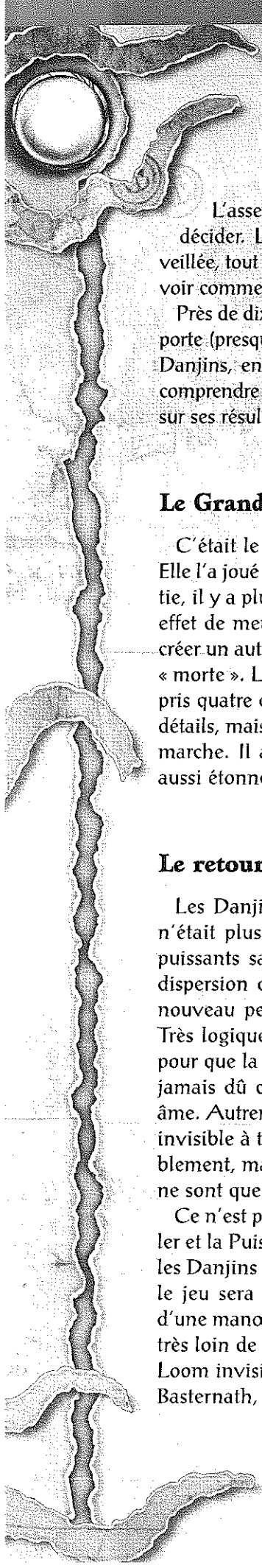
95 % du temps. 3 % du temps, il est « Peu Bleu », mais cela n'entraîne pas d'effets mesurables. Les six autres états se partagent les 2 % restants. Lorsqu'on arrive dans une région « Assez Bleu » ou « Bleu », le hasard devient fou. Toute action réussie a une chance sur deux d'être un Coup de bol. Tout échec a une chance identique d'entraîner une Schkoumoune. Un résultat « naturel » de Baraka ou de Schkoumoune s'inverse. La dépense de points de Destin devient impossible ou entraîne des effets aberrants. Des individus parfaitement ordinaires peuvent manifester des points de Destin...

Dans les très rares moments où la région est « Très Bleue » ou plus, des phénomènes plus dangereux peuvent se produire. Le plus courant reste, de loin, les hallucinations. Les personnes présentes « voient » les avenirs possibles s'affronter. En déduire quelque chose de significatif est une tâche impossible pour la Caractéristique mentale « Talentueux ».

L'Heure Bleue a également des conséquences moins mesurables, qui dépendront de l'interprétation des joueurs et des PNJ. C'est le moment où le timide assistant se jette aux pieds de l'aventurière gehemdale qu'il adore en secret depuis des mois. C'est la minute où les démons disent la vérité, « pour voir ce que cela fait ». C'est l'instant où les bêtes parlent, où les pierres s'envolent, où les chevaux galopent dans le ciel...

LES COUPS SPÉCIAUX

Dans les années 212 – 215 AA, les cinq Joueurs débattirent longuement du statut de l'Astramance. Devait-elle être considérée comme une Puissance à part entière ? Comme un simple vestige du passé ? Comme la perdante de la première phase de la partie ? Le Joueur rouge militait pour sa destruction pure et simple, alors que les Puissances Jaune et Violette faisaient remarquer que sa mort risquait d'avoir des conséquences imprévisibles sur les Natifs – qui ont déjà surabondamment démontré leur capacité de nuisance. Les Joueurs vert et noir gardaient le silence...



L'assemblée décida, en définitive, de ne rien décider. L'Astramance serait discrètement surveillée, tout comme les Danjins, et on attendrait de voir comment ils se comporteraient.

Près de dix ans ont passé. L'Astramance se comporte (presque) comme si rien ne s'était passé. Les Danjins, en revanche, tentent frénétiquement de comprendre le Jeu – sans grand succès – et d'influer sur ses résultats – ils y parviennent, par endroits.

Le Grand Exil

C'était le Coup spécial de la Puissance Bleue. Elle l'a joué à la fin de la première phase de la partie, il y a plusieurs milliers d'années. Il a eu pour effet de mettre son peuple élu en sûreté, et s'en créer un autre. Après quoi, la Puissance Bleue est « morte ». Le retour fracassant des Danjins a surpris quatre des cinq joueurs – Violet ignorait les détails, mais c'est lui qui avait mis le processus en marche. Il a bien entendu pris soin de paraître aussi étonné que ses collègues.

Le retour de la Puissance Bleue

Les Danjins ont vite compris que leur Dame n'était plus elle-même. Les Prophètes les plus puissants savaient que leur exil entraînerait la dispersion de sa conscience dans le corps d'un nouveau peuple – les Felsins, en l'occurrence. Très logiquement, les Prophètes ont conclu que pour que la Dame redevienne ce qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être, il fallait lui rendre son âme. Autrement dit, arracher l'étincelle de Loom invisible à tous les Felsins. Cela les tuera probablement, mais quelle importance ? Après tout, ce ne sont que des animaux, n'est-ce pas ?

Ce n'est pas un Coup spécial à proprement parler et la Puissance Bleue n'a rien à y voir mais, si les Danjins parviennent à leurs fins, l'impact sur le jeu sera aussi dévastateur que s'il s'agissait d'une manœuvre d'un Joueur. Les Prophètes sont très loin de leur but. Pour l'heure, ils étudient le Loom invisible – dans la région des plateaux de Basternath, des intermédiaires discrets achètent

fort cher des guildiens d'origine felsine. Les plus optimistes estiment qu'il leur faudra encore dix ans pour comprendre le fonctionnement du Loom invisible, et dix autres pour créer un rituel de résurrection.

Les plans de l'Astramance

À la suite de l'invasion danjine, l'Astramance a retrouvé la mémoire. Elle se souvient de ce qu'elle était, elle connaît le Jeu, ses Joueurs et ses enjeux... mais sa personnalité n'est plus celle de la Puissance Bleue. L'idée de manipuler des civilisations entières pour satisfaire le caprice d'un instant la révolte. Elle a décidé de mettre un terme à la partie.

Elle hésite encore sur le moyen d'y parvenir. Elle n'a pas les capacités d'un Joueur à part entière, ni de pouvoirs sur le Loom.

Mais elle n'est pas sans atouts. En tant que Dame des Oracles, elle exerce depuis des siècles une influence discrète sur les Rivages. Elle peut tirer des ficelles, manipuler souverains et sénateurs et rendre les opérations des cinq Joueurs plus difficiles. Les Danjins ne lui obéissent pas tous, mais tous la respectent. Et puis, les Felsins sont son peuple. Elle n'a pas l'intention de les assujettir, mais elle peut les influencer...

Elle compte aider les mortels à trouver Phovéa. Pas n'importe quel mortel, bien sûr : El Dorado. Autrement dit, elle compte bien être la personne qui adoubera le septième Joueur. Elle n'agit pas par égoïsme : elle veut choisir un candidat incarnant les meilleures qualités de l'humanité. Si elle fait le bon choix, El Dorado victorieux refusera de devenir un dieu. Il mettra un terme à toute cette folie, enverra les Joueurs déçus sévir ailleurs, et tous les peuples seront libres, qu'ils soient nés d'un côté ou de l'autre de la Mer Océane.

Là encore, il s'agit d'un plan à long terme, mais il devrait arriver à maturité avant celui des Danjins. Depuis 212 AA, l'Astramance encourage les guildiens à faire le pèlerinage à l'Île, et elle prend le temps de les observer tous, du plus âgé des vétérans au plus fraîchement émoulu des novices. Quant à ceux qui ne viennent pas à elle... elle a des alliés au sein du Cercle de Saphir,

L'Art Prophétique

LES UÜWANS

Ces créatures ressemblent à des taureaux dotés de têtes humaines et de grandes ailes de chauves-souris. Les spécimens les plus imposants mesurent trois bons mètres au garrot et tous crachent le feu. Ils s'expriment d'une voix grondante, assez forte pour faire trembler les murs.

Les Uüiwans sont très intelligents, totalement dévoués à la Puissance Bleue, et absolument dépourvus de caractéristiques humaines comme la bonté, le sens moral ou les scrupules. Ils adorent faire couler le sang, et servent surtout aux Danjins de chars d'assaut ou de moyens de transport rapides. Ils disposent également de capacités loomiques, orientées vers l'haruspicie (la lecture de l'avenir dans les entrailles). Ils ont récemment découvert que les Felsins étaient des sujets remarquablement « lisibles ».

Pour ne rien arranger, ils vivent plusieurs siècles, et les Prophètes les mieux informés en ont vaguement peur – ils se demandent si les Uüiwans sont les serviteurs des Danjins ou si c'est le contraire.

Caractéristiques physiques : Très Agiles, Très Forts, Observateurs, Super Résistants.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeurs, Super Rusés, Super Savants, Très Talentueux.

Art Guerrier : 6

Art Étrange : 5

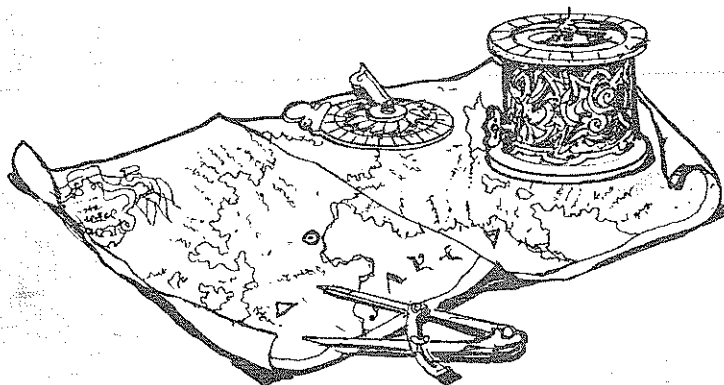
Compétence : Vol: Expert.

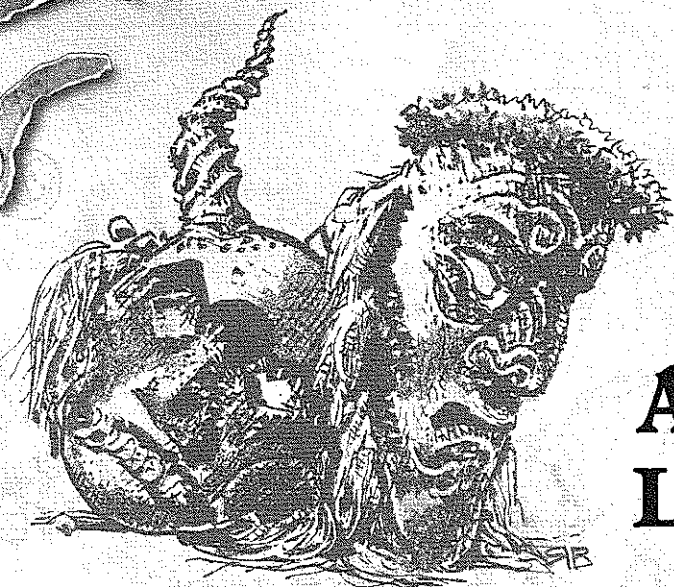
Armes : Gerbe de flammes (comme une gueule de dragon), maniée au niveau Initié ou Expert.

et donc un accès quasiment direct aux dossiers du Sénat de la Constellation. De temps en temps, il arrive que les écrins côtiers reçoivent la visite de femmes vêtues de blanc portant un anneau orné d'une pierre bleue – les « servantes » de l'Astramance, ces presque religieuses avec qui elle partage son palais. Elles passent de comptoir en comptoir, parfois au prix de grandes difficultés, posent aux guildiens qu'elles rencontrent des questions cryptiques en diable, et répercutent les résultats à

leur maîtresse, elles sont souvent accompagnées d'un Maître Étrange ulmèque, pour réduire les délais de transmission.

Pour l'heure, le seul allié fiable de l'Astramance n'est autre... qu'Ashragor. Le Pandémon a ses propres raisons d'en vouloir aux Joueurs en général et à la Puissance Noire en particulier. Ses contacts avec l'Astramance se limitent à des discrets échanges d'informations, mais ils pourraient bien s'approfondir à l'avenir.





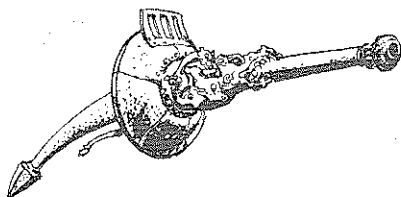
ANNEXE : LES SORTS



DE L'IMAGINATION

Les sorts furent pendant très longtemps la seule utilisation puissante et connue du Loom sur les Rivages. Cette pratique tomba dans l'oubli lors de la pénurie de Loom. La découverte du Continent et de ses richesses loomiques ne parvint pas à ressusciter l'ancienne voie. Twance et ses acolytes avaient tôt fait de montrer à tous la supériorité des sortilèges et d'imposer leur vision de l'Art Étrange.

Malgré tout, les grimoires sortirent des rayonnages pourris ou des lieux d'aisance où le vélin avait trouvé une tout autre utilité. Certains Maîtres Étranges traditionalistes continuèrent de développer l'utilisation des sorts pendant que d'autres exploitèrent la théorie. Leurs efforts ne furent pas vains et aujourd'hui les plus brillants ont redécouvert les secrets des sorts.



CRÉATION

L'Aventurier propose un effet loomique ainsi que ses caractéristiques techniques au MC. Ce dernier fixe une Difficulté en rapport avec la proposition de l'Aventurier. Facile est le palier minimum qu'il puisse attribuer.

Par défaut, le **Temps d'Incantation** est rituel, le sort est donc lancé en « Difficulté » heures. Si l'Aventurier désire que le sort soit Instantané, il augmente d'un palier la Difficulté du sort. Dans ce cas, la séquence d'incantation est Tir 2. Cette amélioration n'est pas accessible pour un sort Impossible.

Du précédent paramètre découle la **durée** du sort. Si les rituels sont longs à exécuter, ils durent tout de même « Difficulté » jours, tandis que les instantanés ont un effet pendant « Difficulté » PA.

La **portée** est fixée par le MC en fonction de l'effet loomique. Si l'Aventurier souhaite augmenter la portée, cela augmente la Difficulté de lancement du sort. Par exemple, pour accroître la portée d'un sort de Toucher à AE mètres, le joueur

Annexe : les sorts

du Maître Étrange concerné ajoute un palier de Difficulté au sort.

Rappel : la portée s'échelonne de Toucher, AE mètre(s), AE x 2 mètres, AE x 3 mètres et AE x 4 mètres. Cette valeur est fixée par l'« inventeur » du sort, et, par la suite, elle reste identique !

FINALISATION

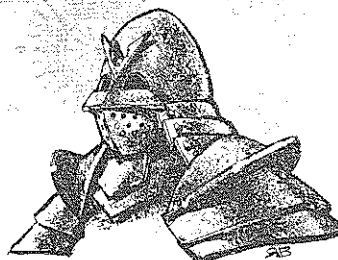
Achever le travail est une question de temps, le Maître Étrange travaille pendant « Difficulté » jours à l'élaboration de son œuvre. Celle-ci doit être son unique préoccupation pendant la durée de son travail. Il dépense, en outre, nombre de « puces » de Difficulté divisés par 2 points de Loom brut, ou divisée par 4 points de Loom raffiné durant le processus. Cette perte symbolise les différentes expérimentations qu'il est nécessaire d'élaborer.

Le Maître Étrange consignait son travail par écrit peut l'interrompre et le reprendre plus tard sur la base de ses notes. Le manque de Loom et

des surprises éventuelles ne sont donc pas une menace pour un Maître Étrange consciencieux.

Il est possible de travailler à plusieurs. Toutefois, cela nécessite de hautes compétences, ainsi les Aventuriers possèdent obligatoirement l'Art Étrange étudié au degré de maîtrise Expert. En conséquence, la Difficulté du jet de réalisation diminue d'un palier. La Difficulté du sort reste, elle, inchangée.

La concrétisation du sort est effective en réussissant un jet d'Art Étrange et l'Art « X » d'une Difficulté égale à celle du sort. « X » étant bien évidemment la compétence d'Art Démonique/Sémanique/Sorcier, etc.



RÉSULTAT DU JET DE CRÉATION

Résultat

Baraka

Réussite

Échec

Schkoumoune

Effet(s)

Le sort est créé et instantanément mémorisé par le(s) Maître(s) Étrange(s).

Le sort est créé, il ne reste plus au(x) Maître(s) Étrange(s) qu'à apprendre le sort. (cf. Guildes : El Dorado, p. 115).

Le sort n'est pas créé, une semaine de travail supplémentaire et la dépense correspondante de Loom est nécessaire pour finaliser le projet.

Le sort n'est pas créé et une erreur d'appréciation force le(s) Maître(s) Étrange(s) à recommencer à zéro le processus de création.

Ce jet de dé est évité par l'utilisation d'un point de Destin octroyant une réussite automatique mais retire la possibilité de réaliser une Baraka ou une Schkoumoune !

POURQUOI UN POINT DE DESTIN ?

L'utilisation d'un point de Destin finalise le processus de création. Cette utilisation particulière est due à la participation des sorts dans la stratégie d'El Dorado. En créant un sort, il renforce l'arsenal des possibilités des guildiens, faisant progresser les Aventuriers vers le cœur du Continent.



DE LA RATIONALISATION

THÉORISATION

Des Maîtres Étranges moins créatifs recréeront des effets loomiques qu'ils ont déjà observés ou seront désireux d'augmenter la puissance d'un tour ou encore de réduire la consommation de Loom d'un sortilège. C'est possible, mais le processus diffère en quelques points de la précédente méthode.

L'Aventurier caractérise les effets techniques (rituel, temps d'incantation, durée, effets...). Ensuite, le MC les compare avec la réalité et ajoute un palier de Difficulté par erreur commise. La Difficulté minimum est Facile, même si l'effet loomique ou le sortilège ont une Difficulté moindre. Cette méthode symbolise l'inexactitude entre la perception

LES SORTS ET LE JEU

Les sorts sont une arme pour El Dorado. Ils symbolisent l'un des coups que prépare El Dorado : le Devoir de Mémoire.

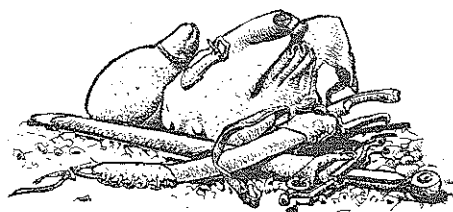
Seuls les Natifs, et donc les guildiens sur le Continent, disposent de sorts et de l'imprévu qui les caractérisent. En effet, les Puissances sont à la merci des inventions des pions, d'autant plus de ceux d'un Joueur en devenir. Ce point n'est pas encore prévu par les règles du Jeu, les Juges silencieux ne sanctionneront donc pas El Dorado pour le moment. Reste à savoir si les sorts sont une forme de Tricherie. Quelle que soit la réponse apportée, à ce moment du Jeu, les guildes auront découvert Phovéa, et la partie des Puissances aura pris un tout autre tour.

du Loom et sa réalité. Toutefois, les sortilèges connus par un Maître Étrange sont disposés à subir ce traitement, étant donné que les paramètres techniques sont connus de l'Aventurier.

FINALISATION

La finalisation est identique à l'exception des points suivants :

- le travail en groupe est conditionné par le fait que tous les Maîtres Étranges collaborant au projet connaissent le tour, ou le sortilège, ou ont observé le phénomène loomique ;
- il est impossible de dépenser un point de Destin pour obtenir une réussite. Étant donné que le Maître Étrange n'a rien inventé mais seulement copié les Puissances.



DEPUIS DES SIÈCLES LES NATIFS S'INTERROGENT
SUR LES ORIGINES DU LOOM.
ILS L'UTILISENT, LE CONVOITENT, L'ÉTUDIENT,
ET POURTANT BIEN DES QUESTIONS
SONT ENCORE SANS RÉPONSE.

D'OÙ PROVIENT L'ÉCUME ?
COMMENT LES GUILDERS CONSTELLÉS SONT-ILS FABRIQUÉS ?
QUELLE EST LA LOGIQUE DE CHAQUE ART ÉTRANGE ?
ET SURTOUT, QUE VEULENT LES PUISSANCES ?

VOILÀ LES QUESTIONS AUXQUELLES
RÉPOND L'ART ÉTRANGE.

Guildes

ELDORADO

L'ART
ÉTRANGE
EST LE DEUXIÈME
VOLUME D'ENCYCLOPÉDIE
DANS LE MONDE DE COSME

Ce supplément pour Guildes: El Dorado vous propose de découvrir le quotidien des Maîtres Étranges et leurs points de vue sur le Loom et ceux qui l'utilisent. Il contient également des informations sur les Arts Étranges, leur couleur de Loom et leur cycle, et bien des révélations sur les Puissances.



MULTISIM
édition

ISBN: 2-84476-085-6
PRIX: 150 FF/22,87 €