

# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



## Phylum des Arpenteurs d'Azutla

Le Phylum Onirique des Arpenteurs d'Azutla est axé sur l'influence onirique. Azutla est une ville de Nocte qui ressemble beaucoup à une ville de Cosme. Elle a ses habitants, toutes créatures de Nocte, et surtout ses archives, bibliothèques et autres endroits particuliers. Il paraîtrait que tout y est répertorié. Personne n'est encore connue pour avoir complété ce phylum. Il n'est toutefois pas exclu que quelqu'un ait réussi.

Sortilège final: <b>Grand Bibliothécaire d'Azutla</b>				
	<i>Lieu mythique</i> <b>Le Laboratoire d'étude</b> <i>Pure folie</i>	<i>Lieu mythique</i> <b>L'Intendance</b> <i>Pure folie</i>		<i>Sortilège de phrase</i> <b>Le Maître des rêves</b> <i>Pure folie</i>
		<i>Haut lieu</i> <b>Le Globe Delavizu</b> <i>Extrême</i>		<i>Sortilège de phrase</i> <b>La Salle d'étude</b> <i>Extrême</i>
<i>Lieu perdu</i> <b>La Dupliqueuse d'Hixcaupy</b> <i>Très difficile</i>	<i>Lieu perdu</i> <b>Le Bureau des Copistes</b> <i>Très difficile</i>	<i>Lieu perdu</i> <b>L'Observatoire de la colline</b> <i>Très difficile</i>	<i>Lieu perdu</i> <b>La rue des Vazidirs</b> <i>Très difficile</i>	<i>Sortilège de phrase</i> <b>La volière d'Azutla</b> <i>Très difficile</i>
<i>Les rues d'Azutla</i> <b>Le Masque d'impassibilité</b> <i>Normale</i>	<i>Les rues d'Azutla</i> <b>Le Membre actif</b> <i>Normale</i>			<i>Sortilège de phrase</i> <b>Le parchemin de l'ordre</b> <i>Normale</i>
<i>Personnages</i> <b>Xiltc le plagiat</b> <i>Difficile</i>	<i>Personnages</i> <b>Clatalc le filou</b> <i>Difficile</i>			<i>Sotilège de phrase</i> <b>La troupe de Troulac le Conteur</b> <i>Difficile</i>
<i>Les périphéries d'Azutla</i> <b>Les Reflets d'anciens rêves</b> <i>Facile</i>	<i>Les périphéries d'Azutla</i> <b>Les dossiers d'Azutla</b> <i>Facile</i>	<i>Les périphéries d'Azutla</i> <b>Les Indics d'Azutla</b> <i>Facile</i>		<i>Sotilège de phrase</i> <b>La Roulotte d'influence</b> <i>Facile</i>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



FACILE			
Reflets d'anciens rêves	Les dossiers d'Azutla	Les Indics d'Azutla	La Roulotte d'influence
<p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h  Durée : (AE + phylum) * 1h  Aire d'effet : 1 personne  Portée : illimitée  Difficulté : Facile  Loom : 3  Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos  Le MAE se rend prêt de la ville d'Azutla où l'attendent des personnages de Nocte ayant déjà rencontré la cible du sort. Ces derniers n'expliqueront que la façon dont "rêve" la cible sans en dire plus. Après ce sortilège et dans la limite de temps disponible, le MAE dispose d'un bonus de +2 sur toutes les actions oniriques ayant sa victime pour cible.</p>	<p>Type : Rituel Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1min  Durée : permanente  Aire d'effet : le lanceur  Portée : toucher  Difficulté : Facile  Loom : 5  Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité  La ville d'Azutla est connue pour sa Grande Bibliothèque dans laquelle se trouvent d'inombrables rayons de classeurs entretenus par le petit personnel. Dans l'un d'eux se trouve un dossier au nom du MAE où celui-ci pourra trouver le souvenir qu'il a oublié (magiquement ou non).  L'accès à cette bibliothèque mythique n'est pas encore garantie au MAE qui ne peut "qu'emprunter" son dossier et vite le visionner.</p>	<p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1min  Durée : permanente  Aire d'effet : le lanceur  Portée : toucher  Difficulté : Facile  Loom : 4  Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité  Devant la Grande Bibliothèque d'Azutla, des petits êtres encapuchonnés dans de petites capes de laine marrons ne laissant paraître que leurs yeux, proposent leur service au MAE. Celui-ci peut leur dessiner un portrait robot de sa victime (Talentueux + Art pictural / Normale). Le portrait robot en main, les Indics entrent en courant dans la Bibliothèques et ressortent quelques secondes plus tard avec un parchemin sur lequel est écrit un nom (est-ce le bon? Cela dépend du résultat du jet d'art pictural).</p>	<p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h  Durée : une journée  Aire d'effet : 1 personne endormie  Portée : (AE * phylum) * 100 mètres  Difficulté : Facile  Loom : 7  Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité  Aux portes de la ville d'Azutla le MAE peut trouver une petite roulotte dont la porte est ouverte. A l'intérieur se trouve une vieille petite diseuse de bonne aventure regardant avec un sourire sans dent le MAE. Celle-ci passent ses mains ridées devant la boule de cristal se trouvant entre elle et le MAE, où apparait alors le rêve de la cible. Le MAE voit par lui même beaucoup plus de renseignements sur sa victime. Il dispose d'une colonne de bonus pour toute action onirique sur sa cible lorsqu'elle dort (et seulement là). Ce bonus peut être cumulé à celui des reflets d'anciens rêves.</p>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



NORMALE		
<p><b>Les Lutins du Déjavu</b></p> <p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 30min  Durée : (AE * phylum)*2h  Aire d'effet : 1 personne endormie  Portée : (AE * phylum) * 100 mètres  Difficulté : Normale  Loom : 6  Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Le MAE croise un groupe de lutins dans une rue d'Azutla. Ceux-ci accepteront de jouer une scène au choix du MAE en échange d'une petite gemme. Cette scène est envoyée au rêve de la victime. Le MAE pourra alors refaire la même scène sur Sol sous les yeux de sa victime qui sera étonnée de la redondance de l'acte. Au MAE d'en profiter.</p>	<p><b>Le Membre actif</b></p> <p>Type : Rapide  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA  Durée : (AE * phylum) * 5min  Aire d'effet : le lanceur  Portée : le lanceur  Difficulté : Normale  Loom : 5  Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité</p> <p>Le MAE doit avoir tout d'abord lancer 3 fois le sortilège "Les Dossiers d'Azutla". Il est alors considéré comme un membre actif de la Grande Bibliothèque. Il peut désormais garder un peu plus longtemps le livre, juste assez pour transformer ce qu'il vit actuellement sur Sol en rêve défini et passé. Il se "fortifie" ainsi avenir immédiat et se protège plus de toute interférence onirique. Après avoir lancé le sortilège le MAE bénéficie de deux colonnes de bonus pour résister immédiatement à un sortilège (manifestation loomique) touchant à l'intégrité de ses rêves.</p>	<p><b>Le parchemin de l'ordre</b></p> <p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1min  Durée : un ordre/1 journée  Aire d'effet : une personne endormie  Portée : (AE * phylum) * 100 mètres  Difficulté : Normale  Loom : 8  Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Sur une petite place d'Azutla le MAE trouve un pupitre sur lequel se trouvent un parchemin, un encrier et une plume. A coté du pupitre, une urne marquée "boîte à idées". Le MAE écrit une petite action très brève et qui doit être référencée par un mot. Lors de la journée suivante, le MAE pourra donner un ordre à sa victime qui s'exécutera sur le champs, grâce au mot qu'il a écrit. Cette action ne dure vraiment pas longtemps (½PA) et ressemble plus à un réflexe qu'autre chose. Quelqu'un d'autre que le MAE prononçant ce mot fera aussi agir la victime. La victime n'obéira pas si cet ordre peut directement causer sa mort.</p>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



DIFFICILE		
<p><b>Xiltc le plagiat</b></p> <p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h  Durée : (AE + phylum) * 1h  Aire d'effet : une personne endormie  Portée : (AE * phylum) * 500 mètres  Difficulté : Difficile  Loom : 7  Composantes : Pierre ulmeq, yeux clos, immobilité</p> <p>Le MAE peut croiser sur une des places de Nocte un acteur qui se borne à le suivre et imiter ses moindres gestes. Ainsi en jouant un rôle bien spécifique qui doit dégager une certaine sensation. Xiltc imite le MAE tout le long de l'interprétation de ce dernier. Xiltc de part sa parodie, insuffle, la sensation voulue par le MAE à la victime du MAE. Celle-ci se reveillera dans l'état d'esprit programmée par le MAE.</p>	<p><b>Clatalc le filou</b></p> <p>Type : Rituel  Vitesse : 10-(AE + phylum) * 10min  Durée : Phylum jours  Aire d'effet : 1 personne  Portée : (AE * phylum) * 500 mètres  Difficulté : Difficile  Loom : 12  Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Il existe à Azutla un acteur n'ayant pas réussi sa carrière et qui n'a pas été accepté par la fameuse troupe de Troulac le conteur, qui le trouvait plus amoureux des gemmes que de son métier. Depuis Clatalc travaille en freelance et loue ses talents d'acteur au plus offrant. Il utilise ses capacités pour embrouiller la victime du MAE lorsque celle-ci vient en Nocte, et ainsi l'empêcher d'agir (Si la victime est un PJ, le MJ peut augmenter la vitesse ou la difficulté des sorts, ou carrément empêcher le lancement). Le MAE doit par contre venir rémunérer Clatalc pour acheter son silence. La rémunération est d'une gemme. Le MAE doit relancer ce sort pour venir payer Clatalc, sans quoi, la victime du sortilège sera immédiatement prévenu de la supercherie (si celle-ci accepte d'acheter l'info).</p>	<p><b>La troupe de Troulac le conteur</b></p> <p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 5min  Durée : (AE + phylum)*1h  Aire d'effet : 1 personne endormie  Portée : (AE + phylum) * 1km  Difficulté : Difficile  Loom : 10  Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Ce sortilège est une évolution du parchemin d'ordre. Il semblerait même que ce soit Troulac qui laisse le parchemin sur le pupitre de la boîte à idée (certainement pour des pièces de théâtre). Le MAE croise Troulac et sa troupe dans un des jardins d'Azutla et lui demande de raconter une histoire à propos de sa cible et selon une vague idée qu'il dicte au conteur. Le conteur accepte que le MAE joue son propre rôle (ou un autre s'il ne fait pas partie de la scène) avec sa troupe. Un spectacle d'improvisation a alors lieu dans les jardins de la ville avec le MAE comme premier rôle, Troulac jouant celui de la victime. A la fin de son récit, Troulac donne un mot clé au MAE. Ce mot dès qu'il est prononcé par le MAE (et seulement lui) à sa cible, fera agir cette dernière comme dans la pièce de théâtre.</p>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



<b>TRES DIFFICILE</b>		
<p><b>La Dupliqueuse d'Hixcaupy</b></p> <p>Type : Rapide  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA  Durée : permanent  Aire d'effet : 1 livre  Portée : illimitée  Difficulté : Très difficile  Loom : 17  Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Le MAE commence à avoir un certain statut dans Azutla. Il a maintenant accès à la dupliqueuse d'Hixcaupy. Cette machine très complexe se trouve dans la Grande Bibliothèque d'Azutla. Le MAE demande à l'ingénieur de la machine, Hixcaupy, de reproduire un livre qu'il vient juste de ramener de Sol. Le livre est alors mis dans la dupliqueuse qui après très peu de temps en ressort deux exemplaires, dont un est d'essence de Nocte. Le livre dupliqué peut alors rejoindre ceux de la Grande Bibliothèque. Une des particularités de cette machine en plus de traduire le livre dupliqué, dans une langue choisie par le MAE (sauf en transient). C'est physiquement très rapide, le MAE tiens dans ses mains le livre à dupliquer. Hixcaupy récupère ce livre dans Nocte puis le duplique. Il rend ensuite l'original au MAE dans Sol. Le MAE peut à tout moment au prix de 1pts de loom, faire apparaître la copie d'un de ses livres, sur Sol pour le consulter pendant (AE * phylum) heures, le livre devant ensuite retourner dans Nocte. Anecdotiquement, les copistes refusent de parler à Hixcaupy qu'ils accusent de tuer le travail artisanal.</p>	<p><b>Le bureau des copistes</b></p> <p>Type : Rapide  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA  Durée : un sujet de conversation  Aire d'effet : 1 personne Portée : (AE + phylum) * 1km  Difficulté : Très difficile  Loom : 18  Composantes : Pierre ulmeq, geste</p> <p>Le MAE a accès à un édifice spécifique d'Azutla, le bureau des copistes. Dans cet endroit, comme son nom l'indique, des copistes reproduisent certains dossiers à la demande du MAE. Celui-ci se présente à l'accueil du bureau et demande un dossier sur sa victime. Chaque copiste se met alors au travail sur un parchemin avec célérité, et le donne ensuite à un Vazidir qui leur sert de coursier. Sur Sol, le MAE attend le Vazidir qui lui apparaît subrepticement et lui donne un parchemin. Le MAE n'a plus qu'à le lire pour connaître ce qui passe actuellement dans la tête de sa victime. Personne ne sait où les copistes cachent les bonbons qu'ils donnent au Vazidir. Ils les dissimulent très très vite lorsque l'on entre dans leur bureau.</p>	<p><b>L'observatoire de la colline</b></p> <p>Type : Rituel  Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 10min  Durée : (AE + phylum) * 1h  Aire d'effet : 1 personne  Portée : (AE + phylum) * 1km  Difficulté : Très difficile  Loom : 14  Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Aux abords d'Azutla, surplombe une petite colline sur laquelle on peut trouver un petit observatoire à son sommet. Le MAE qui y pénètre donne le nom et une brève description de sa victime au gérant de l'observatoire. Cette personne est un nain aux cheveux blancs hirsutes et avec de grosses lunettes. Après la description il saute sur son fauteuil se trouvant sous le télescope et commence à tourner des manivelles dans tous les sens afin de braquer la lunette du télescope dans la bonne direction. Une fois terminé il fait signe au MAE de prendre place dans le fauteuil et de regarder dans la lunette. Le lanceur de sort pourra alors voir sa cible ainsi qu'une vision de l'endroit où elle se trouve. Une fois redscendu sur Cosme, le MAE pendant la durée du sortilège aura une idée exacte de la direction à prendre pour aller vers sa victime.</p>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



TRES DIFFICILE	
<p><b>La rue des Vazidirs</b></p> <p>Type : Rapide Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1PA Durée : (AE + phylum) phrases Aire d'effet : 1 personne Portée : illimité Difficulté : Très difficile Loom : 15 Composantes : Pierre ulmeq, immobile, yeux clos</p> <p>Les Vazidirs sont de petits humanoïdes dont la vélocité est extraordinaire. Leur faiblesse est d'être extrêmement gourmands. Lorsque le MAE se rend dans cette petite rue d'Azutla, et qu'il donne un bonbon (qu'il doit tenir dans la main lors du lancement du sortilège) à un des Vazidirs, ce dernier acceptera de porter un message à la cible du MAE. Ce dernier parle au Vazidir comme s'il s'adressait à la cible de son sort. Le Vazidir court à une vitesse phénoménale pour porter son message et vite revenir au MAE pour une nouvelle phrase. La cible du sortilège entendra alors une voix ricanante à ses oreilles comme un murmure. Inutile de dire qu'à la fin du sortilège le bonbon n'est plus dans la main du MAE.</p>	<p><b>La volière d'Azutla</b></p> <p>Type : Rituel Vitesse : 10-(AE + phylum) * 1PA Durée : (AE + phylum) * 1h Aire d'effet : 1 personne Portée : (AE + phylum) * 100m Difficulté : Très difficile Loom : 16 Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Le MAE se rend sur une petite butte au milieu de la ville où il peut trouver la volière d'Azutla. Un fauconnier attend à un comptoir où le MAE peut trouver un bloc de petits parchemin ainsi qu'un matériel d'écriture. Il écrit alors un ordre précis pouvant loger sur le petit parchemin (bande de 10 cm de large et 2cm de haut). Il remet alors le papier au fauconnier qui fixe alors le parchemin roulé à une bague de la patte d'un oiseau. Celui-ci est alors lâché dans les cieux de Nocte, portant l'ordre avec lui dans un endroit mystérieux. Toujours est il que la victime se sent alors poussée à exécuter l'ordre (qui ne doit pas provoquer la mort).</p>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



EXTREME	
<p><b>Le globe Delavizu</b></p> <p>Type : Rituel            Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 1h            Durée : (AE + phylum) * 30min            Aire d'effet : zone de visualisation de la gemme            Portée : illimitée            Difficulté : Extrême            Loom : 20            Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Ce sortilège se passe en deux temps. Tout d'abord le MAE doit aller chercher une "gemme fouine" à l'Intendance (vitesse de lancement du sortilège). Ces gemmes particulières ne sont pas laissées à n'importe qui facilement, l'administration demande beaucoup de paperasserie. Il doit laisser aussi une gemme qui deviendra plus tard une gemme fouine. Ces gemmes ont en fait la particularité d'ouvrir un oeil sur Sol lorsqu'elles y sont placées, leur durée de vie y étant extrêmement limitée. Le MAE pose donc cette gemme quelque part dans Sol dans un lieu très précis qu'il veut espionner. Le MAE retourne à Nocte et a ensuite accès à une petite salle de la Grande Bibliothèque d'Azutla. Cette pièce est de forme sphérique et le MAE doit se placer au centre. Quatre miroirs sont placés sur les parois convexes de la salles. Sur chacun de ces miroirs le MAE peut avoir une visualisation de tout ce qui se passe autour de la gemme qu'il a placé dans Sol, en y entendant en plus ce qu'il s'y dit. A la fin du sortilège, la gemme fouine disparaît de Nocte. Un rapport écrit est demandé au MAE à la fin.</p>	<p><b>La Salle d'étude</b></p> <p>Type : Rituel            Vitesse : 10 - (AE + phylum) * 10h            Durée : illimitée            Aire d'effet : le lanceur            Portée : toucher            Difficulté : Extrême            Loom : 22            Composantes : Pierre ulmeq, immobile, yeux clos</p> <p>Le MAE peut maintenant aller dans la salle d'étude (à ne pas confondre avec la salle de lecture ouverte à tout le monde, ou presque) de la Grande Bibliothèque où il peut lire pendant plusieurs heures un livre qu'il aura choisi (peut être un duplicé), étant en plus assisté par des Doctes. Au final le MAE gagne (AE+phylum) niveaux dans la compétence traitée par le livre. Le MJ bride cette montée de compétence jusqu'au niveau de l'auteur du livre.</p>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



PURE FOLIE		
<p><b>Le Laboratoire d'étude</b></p> <p>Type : Rapide  <b>Vitesse</b> : 10 - (AE + phylum) * 1PA  <b>Durée</b> : une mission/ (AE + phylum) jours  <b>Aire d'effet</b> : le lanceur  <b>Portée</b> : toucher  <b>Difficulté</b> : Pure folie  <b>Loom</b> : 20  <b>Composantes</b> : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos</p> <p>Maintenant qu'il est intendant, le MAE peut faire appel à un Docte de la Grande Bibliothèque, spécialiste d'un domaine spécifié par le MAE lors du lancement du sort. Le Docte apparaît au MAE sur Sol, et peut alors répondre à la question de son invocateur. Le docte est plus que calé dans son domaine, il a toujours raison. Ainsi ce docte peut servir à plusieurs choses (qui ne peuvent modifier Sol!):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- docte dans une caravane,</li> <li>- diplomate pour établir un contact avec une tribue autochtone,</li> <li>- docte permettant d'étudier un phénomène,</li> <li>- un tuteur pour un étudiant plus ou moins prestigieux,</li> <li>- ...</li> </ul> <p>Le docte doit par contre être payé avec une gemme lors de son appel, puis le MAE doit dépenser 1pt de loom par jour afin de permettre au Docte de rester sur Sol. Le MAE doit aussi faire un rapport écrit de cette intervention.</p>	<p><b>L'Intendance</b></p> <p>Type : Rituel  <b>Vitesse</b> : 10 - (AE + phylum) * 1h  <b>Durée</b> : permanent  <b>Aire d'effet</b> : le lanceur  <b>Portée</b> : (AE * phylum) * 1km  <b>Difficulté</b> : Pure folie  <b>Loom</b> : 25  <b>Composantes</b> : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos.</p> <p>Le MAE a parcouru pas mal de chemin depuis sa première visite à Azutla (en terme de jeu, il a lancé au moins une fois chacun des sortilèges phrases inférieures de ce phylum). Il a dorénavant un "bureau" à l'intendance et peut dorénavant ordonner à des membres du personnel quelles ont été les dernières occupations de la victime dans Nocte. Le MAE obtient un rapport ultra détaillé reflétant l'intégralité de l'état d'esprit de sa victime. Faisant partie des travailleurs de la Grande Bibliothèque, les prix en gemme de certains des sortilèges du phylum, n'est plus à payer (sauf pour Clatalc le Filou, qui je le rappelle aime les gemmes plus que tout. Il daigne par contre éviter de balancer le MAE de temps en temps, à la discrétion du MJ). Etant intendant, le sortilège du Globe Delavizu est 2 fois plus rapide à lancer (vitesse / 2).</p> <p>Par contre avec une telle place, plus de travail lui est demandé (le MJ doit occuper le MAE avec de la paperasserie).</p>	<p><b>Le Maître des rêves</b></p> <p>Type : Rituel  <b>Vitesse</b> : 10 - (AE + phylum) * 1h  <b>Durée</b> : permanente  <b>Aire d'effet</b> : 1 personne endormie  <b>Portée</b> : (AE * phylum) * 1 mois  <b>Difficulté</b> : Pure folie  <b>Loom</b> : 25  <b>Composantes</b> : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos.</p> <p>Le MAE, intendant, peut dorénavant s'occuper un peu lui même des personnes qu'il espionne. Pour ça, il a maintenant accès à certaines gemmes de Nocte qui ont la particularité, une fois mises en poudre et bues par quelqu'un, de pouvoir s'infiltrer aisément dans les rêves de celle-ci. Le MAE se concentre sur sa victime lorsqu'elle dort, puis peut alors apparaître dans le rêve de celle-ci. Il lui parle, tient une communication avec elle (la cible pouvant dicter avec lui) et a surtout un effet presque hypnotique sur elle. Il peut alors conditionner sa victime d'une façon très précise. Il peut lui insuffler de faux souvenirs, lui faire croire tout et n'importe quoi (pas d'effacement de mémoire), lui programmer des actions grâce à des mots clés que lui seul peut lui dire, le questionner sur son passé, lui proposer un avenir (l'aiguiller en fait). D'une façon plus subtile, le MAE peut ainsi définir le rêve de sa victime de A à Z: choix du décor, des éléments, apparaître eu pas dans le rêve.... Les défenses de la cible sont au plus bas face au MAE qui devient un peu le maître de ses rêves.</p>



# Fragments de Cosme : Le Phylum d'Azutla



## SORTILEGE FINAL

### Grand bibliothécaire d'Atzula

Type : Rituel

Vitesse : 10 - (AE + phylum) \* 1 semaine

Durée : permanente, unique

Aire d'effet : le lanceur

Portée : toucher

Difficulté : Pure folie

Loom : 75

Composantes : Pierre ulmeq, immobilité, yeux clos

Le MAE est conduit dans la salle d'étude qui lui est spécialement réservée, il est seul, à la différence des autres "jours". Seuls les Grands Bibliothécaires sont avec lui. Ils lui posent alors un tas de questions faisant appel à sa logique, sa motivation, ses facultés à lire vite, organiser des dossiers,... Toute cette épreuve est éprouvante. Si le MAE réussit à passer le test des Grands Bibliothécaires, il devient l'un des leurs. Sinon, le loom est dépensé mais a le droit de repasser un examen plus tard. Une fois devenu un Grand Bibliothécaire, le MAE est alors un personnage important de Nocte, la Bibliothèque d'Azutla étant un lieu Mythique du monde des rêves. Le MAE penche à devenir une créature de Nocte. Ses facultés intellectuelles s'en retrouvent améliorées (+1 en savant et +1 en rusé). Sur Nocte et Sol, il a la faculté de lire un livre en diagonale gagnant ainsi un temps faramineux pour la lecture. De plus, lorsqu'un Solien fait apparaître à Nocte des intentions (belliqueuse ou pas) à l'encontre du MAE celui-ci est immédiatement mis au courant et peut ainsi mener sa petite enquête sur la personne. Arrive un moment où le MAE connaît bien une de ses victimes. Celle-ci subit alors un malus d'une colonne pour son JR lorsque le MAE influe sur ses rêves. Le MAE doit tenir quelques permanences à la Bibliothèques, pour tenir des réunions, faire passer un examen à un autre MAE, être appelé en cas de problème dans Nocte...

Ludovic Peny

