



Le Loomier

lundi 30 mai 2005, par [archiviste](#)

Premier Familier répertorié comme tel par l'Ordre de Twance, le loomier est l'illustration parfaite d'un vieil adage : méfiez vous des apparences.

Description

Cette créature semble être un mammifère. Elle est de taille relativement petite puisque les spécimens observés varient de 45 à 80 centimètres pour un poids maximal de 18 kilos.

Physiquement cette créature ressemble à un petit singe proche du chimpanzé mis à part quelques différences. Son pelage est presque ras et d'un blanc pratiquement laiteux. Mais, c'est au niveau du visage que se présente sa plus grande particularité : il possède une paire d'yeux disproportionnés à l'aspect globuleux et de couleur argentée, encore que des tâches dorées y fassent quelques apparitions.

Le loomier se meut avec une très grande vélocité et il démontre une intelligence assez importante pour un animal. Il semble se nourrir essentiellement de fruits qu'il cueille grâce à de véritables petites mains sur ses pattes antérieures. Il est quadrupède mais n'éprouve aucune difficulté à se déplacer sur ses pattes arrières.

Comportement

Jusque là, le loomier apparaît inoffensif et c'est justement là que réside le danger. On a pu établir qu'il vit non loin des sources de loom et notamment des sources de loom vert, ce qui donne à penser qu'il pourrait s'agir d'un transient. Le loomier est attiré par le loom mais il ne possède pas la capacité de le recueillir sous sa forme naturelle. Aussi, il est

particulièrement attiré par les guilders constellés, réceptacles de loom portés par les membres des guildes. A sa proximité, le loomier suit un comportement que nous avons mis bien du temps à analyser.

Il semble se lier d'amitié avec le porteur du guilder le plus lourdement chargé en loom. Grâce à son intelligence, il rend divers services au porteur du guilder comme s'il était dressé. Le plus étonnant est qu'il semble comprendre à peu près tous les ordres usuels de guildien. Cependant, ses services ne sont pas gratuits puisque le loomier absorbe peu à peu le loom contenu dans le médaillon de son nouvel ami. Lorsque ce médaillon est vidé de son loom, il se détourne alors de son maître et reprend son caractère sauvage jusqu'à ce qu'un médaillon bien chargé en loom passe à sa proximité.

Vous me direz que cette créature n'est pas si néfaste et qu'elle n'est pas très dangereuse. Détrompez vous ! Toute médaille à un revers : lorsqu'il est au service d'un porteur de guilder, le loomier l'empêche de pouvoir collecter davantage de loom. Il a été impossible d'établir l'origine de ce phénomène mais ses manifestations sont tout de même gênantes pour quiconque pratique les arts étranges. Et c'est là que réside le danger : plusieurs cas ont été rapporté d'aventuriers ayant craqué et frappé le loomier. Ils ont alors subi une sorte de décharge mentale souvent mortelle dont l'intensité est proportionnelle à la quantité de loom contenue dans leur guilder.

J'espère donc qu'un maximum d'explorateurs seront informés du terrible danger encouru à approcher



ces créatures.

Technique de jeu

Le loomier est un Familier de catégorie 1 (cf. "Traité sur les Familiers", archivé dans notre section Continent). Ainsi, toutes les caractéristiques connues à ce jour des Familiers s'appliquent à lui. Il apporte de plus ses propres particularités. Les points à retenir sont les suivants :

Les caractéristiques du loomier n'ont que peu d'importance. Il est immunisé aux arts étranges et ne possède que 1 point de vie.

Le loomier absorbe un point de loom (quelqu'en soit la couleur) par jour à l'aventurier qu'il sert . Celui-ci sera celui qui a le plus de points de loom dans son guildier. Lorsqu'il n'y a plus de points dans le médaillon, le loomier cherche une autre cible : c'est à ce moment qu'il est conseillé de s'en débarrasser. Il n'est bien sûr pas du tout attiré par le loom

invisible

Tuer un loomier alors qu'il est au service de quelqu'un provoque une énorme douleur dans la tête de son maître. Celle-ci cause un nombre de points de dommages égal à quatre fois le nombre de points de loom de son guildier.

Toute récolte de loom entreprise par le guildien est vouée à l'échec, car immédiatement absorbée par le loomier.

Conseil : N'hésitez pas à employer cette petite créature lorsque vos joueurs sont davantage préoccupés de chasser le loom plutôt que de partir à l'aventure .

P.-S.

Auteur : Leto3

Date de publication : 27/02/99