



Le Loom

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)

Le Loom

- Supplément n°4
- Supplément Règles n°1
- Format 21 x 27,5
- 176 pages
- Prix éditeur : 189 F

 "Disciple,

Lorsque tu auras maîtrisé les Arts Étranges, qui font l'aventurier accompli, quelle que soit sa Maison, sa guilde et son rang, tu seras plus proche du secret qui anime le Continent : le loom, sa puissance et ses mystères recèlent peut-être la vérité de ces terres inconnues.

Mais d'ici ce jour, tu devras traverser les déserts de poussière des grimoires et les forêts profondes des esprits incrédules, plus dangereux, parfois, que les créatures magiques qui hantent les contrées sauvages...

N'aie crainte. Dans cet éclat de loom, je vois... je vois de vastes espaces et des exploits glorieux. Allez, au travail !

Ichtiopus, Vénérable Ulmeq de l'Ordre Étrange."

Le loom est l'essence même de l'aspect fantastique du monde de GUILDES©. Le loom, plus que le fondement de toute magie, est la représentation de l'extraordinaire et du surnaturel, du Continent et

des Rivages. Le loom est partout et en chacun. Sujet de tant de questions et livrant si peu de réponses, il se devait de lui ériger son propre supplément. Voilà qui est fait. Aventurier, le loom dévoile devant toi ses secrets...

"**Le Loom**", de forme on ne peut plus austère, est scindé en deux grandes parties. La première est une suite de commentaires techniques et de tableaux, pour la plupart rébarbatifs, sur la magie. Heureusement, de temps en temps (notamment lors de rappels historiques), un touche d'humour (pas forcément très fin) rompt la monotonie d'une telle lecture. Qui a dit qu'être Meneur de Jeu était chose aisée ? La seconde partie est une liste exhaustive de sorts regroupés en phylums (tableaux de sortilèges de même couleur de loom), avec ça et là des tranches de vie de Maîtres Étranges célèbres. Toutes les quatre ou cinq pages, un petit dessin essaye d'égayer l'infini océan de caractères typographiques... sans grands résultats. Les dernières pages de l'ouvrage reprennent (pour ainsi dire sans pitié) toutes les tables précédemment citées. Cela peut toutefois avoir une certaine utilité en cas d'impasse sur un point de règles concernant la magie. Enfin, le fait d'avoir placé la "Feuille d'étude de Phylum" (comprenez liste de sorts à compléter par le magicien) à l'intérieur même du supplément est pour le moins désagréable : à sa première photocopie, vous pourrez dire adieu à la reliure du livre...

A contrario, le contenu du supplément est tout simplement excellent ! "**Le Loom**" complète et remplace les timides règles de magie de la boîte de base, et surtout met fin à la trop étriquée liste de sorts de cette dernière. Toutes les questions (ou presque, certains points touchant au mystère du Continent et à la Quête des Origines restant flous) pouvant se poser sur la magie ont leur réponse ici.

Qu'il s'agisse des propriétés du loom (et non pas la mana comme on tendance à confondre certains joueurs de cartes :)), de rituels propres à l'Art Étrange de chaque Maison, de précisions sur les études de magie, de descriptions de créatures purement magiques (créatures loomiques), d'artefacts, ou bien même de sortilèges, consultez la table des matières et la sagesse sera vôtre ! Plus grandioses encore sont les 452 sortilèges détaillés dans l'ouvrage. Une mention spéciale au sujet de ces derniers : bien loin d'être simplistes, certains peuvent devenir l'origine d'une intrigue secondaire (je fais en particulier référence ici au "Phylum des Vies Nocturnes", constitué d'invocations d'entités du monde des rêves - Nocte - leur propre personnalité, et dont le rôle est laissé aux bons soins du Meneur de Jeu). Seule ombre à ce tableau : l'inutilité de certaines règles (Je ne citerai que celles concernant "l'aperçu du sujet d'un livre de magie" qui demande un jet de dé pour ouvrir la première page d'un grimoire), mais qu'importe tant la qualité du reste est édifiante. Cosme peut désormais se flatter d'être un monde à tendance fantastique.

Fort désagréable à lire, je vous l'accorde, "**Le Loom**" n'en est pas moins indispensable, de par son contenu, à tout Meneur de Jeu digne de ce nom. Disons que, pour des raisons de nécessité (remplacement de toutes les règles de magie et ajout d'un nombre important de sortilèges en relativement peu de pages), il fallait adopter une forme pour le moins efficace. Bref, n'y aurait-il

qu'un seul supplément à acheter, ce devrait être celui-là, sans hésitations.

L'avis du bibliothécaire démoniaque, démon mineur et acerbe

Enfin du boulot sérieux pour un bibliothécaire. J'aime les changements de règle. Cela me fait des documents en plus à classer. Et puis, cherchez bien, on parle de moi. Bon je suis un démon majeur et certains ne l'ont pas compris à cause de ma grande civilité, mais hormis cette petite erreur rien de bien grave.

J'attends avec impatience le loom 2, Maître en art étrange, companion, névrotique ou névropathe : de la difficulté de vivre le loom, ma vie mon oeuvre par Twance,...

Pourtant, ILS n'ont pas pu s'empêcher de faire un bug : les Felsins n'ont que du loom invisible, donc ne peuvent pas utiliser les phylums. Pourtant, regardez le nom de l'aventurier qui revient des Rivages dans chacune des nouvelles qui précèdent les différents phylums. Ca doit être un gehemdal du Sud...