

LOOM[®]

Macintosh

Dans ce jeu, vous jouez le rôle de Bobbin Threadbare, un tout jeune homme qui vit dans un monde imaginaire au bord de l'Apocalypse. Vous découvrirez des pouvoirs magiques inconnus, vous traverserez des régions, très belles, dangereuses et passionnantes à la fois, vous vous ferez des amis, vous résoudrez des énigmes, vous gagnerez en expérience et en puissance tout en tissant votre chemin vers une destinée lourde de conséquence.

Loom n'est pas un jeu d'aventure traditionnel, c'est à vous de diriger Bobbin dans une aventure fantastique qui séduira votre imagination. On ne peut pas définir le Loom comme un jeu de rôle (bien qu'il comporte certains éléments d'un jeu de rôle), ni comme un recueil d'énigmes.

Vous ne vous sentirez jamais perdu dans ce jeu, car il n'y a aucune voie sans issue. Si vous ne savez plus que faire, cherchez autour de vous. Il ne sera pas utile de sauvegarder puis de reprendre le jeu très souvent. Plusieurs possibilités s'offriront à vous, essayez toutes celles qui vous plairont, rien ne peut vous "tuer" dans ce jeu. Si rien ne va plus, demandez l'aide d'un ami, vous trouverez toujours les réponses à vos questions.

Lisez le livre des Trames, il contient des informations sur les charmes que vous utiliserez.

VOUS DEVEZ ÊTRE BOBBIN THREADBARE, un membre inexpérimenté de la Guilde des Tisserands. Une trame comprend 4 notes, chaque trame a un pouvoir magique particulier, notez chaque nouvelle trame et son effet. Vous ne serez jamais perdu si vous connaissez les trames. A chaque fois que vous commencerez une nouvelle partie, les fils des trames seront peut-être différents.

LE DEBUT :

REMARQUE : nous vous recommandons de faire une copie de sauvegarde de tous les disques et de mettre vos originaux en lieu sûr. Les disques ne sont pas protégés en copie. Pour les copier, suivez les instructions de votre manuel de l'ordinateur.

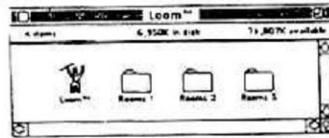
Nous vous conseillons d'installer le logiciel sur disque dur pour réduire le temps de chargement et pour éviter les changements de disquettes.

L'INSTALLATION SUR DISQUE DUR :

Créez premièrement un dossier sur votre disque dur et appelez le "LOOM". Ensuite copiez le contenu des trois disques dans le dossier :

- * Pour le disque 1, copiez l'icône du Loom et le dossier "Rooms 1".
- * Pour le disque 2, copiez le dossier "Rooms 2".
- * Pour le disque 3, copiez le dossier "Rooms 3".

Consultez le manuel du Macintosh si nécessaire. Maintenant, si vous ouvrez le dossier du "LOOM", vous verrez ce qui suit :



Pour lancer le jeu, double-cliquez (c'est à dire appuyez deux fois très rapidement sur le bouton de la souris) sur l'icône du "LOOM".

REMARQUE : pour lancer le Loom, il vous faudra un disque de démarrage 6.0.3 ou plus. Si vous avez une version précédente, un message d'erreur s'affichera. Consultez alors votre revendeur pour améliorer votre disque-système.

Si vous avez un Macintosh couleurs, votre moniteur devra être en mode 16 couleurs, votre moniteur devra être en mode 16 couleurs ou en noir et blanc. Pour changer la définition de votre moniteur, déroulez le menu "Apple" et sélectionnez "Control panel" (le tableau de bord). Cliquez sur l'icône du moniteur et sélectionnez le mode 16 couleurs ou noir et blanc. Si vous avez sélectionné le mode 16 couleurs, vérifiez que vous avez bien cliqué sur le bouton des couleurs à côté de la fenêtre de sélection.

LA VITESSE DE L'ORDINATEUR :

Lorsque vous chargerez le Loom pour la première fois, il donnera à votre ordinateur un taux de vitesse d'exécution, plus ce nombre sera bas, plus l'ordinateur sera rapide. Pour connaître cette information, sélectionnez "OPTIONS" dans le menu "GAME". Le LOOM utilisera ce taux pour déterminer les animations à afficher et l'accompagnement musical. Si vous avez un Macintosh Plus ou SE et si le taux est supérieur à 50, vous pourrez améliorer ce taux en désactivant les "INITS" superflus (les inits sont des programmes qui sont chargés lorsque vous allumez l'ordinateur, l'horloge en est un exemple). Vous constaterez également que le LOOM sera beaucoup plus rapide si vous ne lancez pas sous le Multifinder (le taux de vitesse d'exécution ne changera pas pour autant).

LA SELECTION D'UN MODE :

Vous avez trois modes à votre disposition :

En mode "Standard", une partie distincte de la quenouille brillera dès que vous entendrez ou tisserez une note de musique. Une portée vous permettra d'identifier les notes. Le mode standard est réservé aux habitués!

En mode Practice, une petite boîte apparaît en bas de l'écran dès que vous entendrez une note. Si vous le voulez, vous pouvez déplacer cette boîte. Cette boîte enregistrera un maximum de quatre notes. Les lettres correspondantes de la gamme s'afficheront. Si vous cliquez sur la boîte, les notes seront tissées dans l'ordre, exactement comme si vous les aviez tissées vous-même sur la quenouille. ce mode permet aux débutants de s'initier aux jeux informatiques ou de comprendre les principes de base du Loom.

En mode "Expert", votre quenouille ne brillera pas, sauf lorsque vous tissez vous-même les notes. Vous n'aurez pas d'autre aide. Il faudra jouer en vous fiant totalement à votre oreille!

Pour spécifier la note demandée : après avoir choisi un mode, un écran s'affichera et vous demandera de donner les notes secrètes associées à une guide et à un fil particulier. Pour trouver la note correcte, utilisez la lunette rouge jointe au produit et lisez les symboles sur les deux pages intérieures de la couverture. Trouvez le symbole de la Guide affiché à l'écran. Faites correspondre ce symbole avec le fil "THOW" "BEAT, TREADLE" ou "REST", également indiqué à l'écran. Dans la colonne correspondante, vous trouverez, en face du symbole, les notes demandées. Utilisez le curseur pour pointer et cliquez sur les notes, telles qu'elles apparaissent sur le livret.

LE JEU :

Après la séquence d'introduction, Bobbin apparaît, il est en haut d'une falaise. Dès qu'il se tournera vers vous et se mettra à parler, vous pourrez commencer à diriger ses actions. L'écran est subdivisé en plusieurs parties.

1) La fenêtre des animations : elle occupe la majeure partie de l'écran, vous y voyez les personnages en action et le décor. C'est une vue cinématographique de la pièce ou de l'endroit où se trouve le personnage.

2) La quenouille : la quenouille magique des Anciens est représentée en-dessous de la fenêtre des animations. La quenouille est essentielle, c'est elle qui permettra à Bobbin d'influer sur le monde qui l'entoure en tissant des trames. N'oubliez pas que Bobbin doit trouver la quenouille avant qu'elle n'apparaisse en bas de l'écran.

3) La fenêtre des icônes est tout en bas à droite de l'écran. Lorsque le curseur touche un objet qui peut être utilisé d'une façon ou d'une autre, un icône représentant cet objet s'affichera dans cette fenêtre (sauf si Bobbin est en mouvement).

4) En mode "Practice", une petite boîte s'affichera en bas de l'écran, à côté de la quenouille. Lisez le paragraphe se rapportant à ce mode.

Pour que Bobbin se déplace, déplacez le curseur dans la fenêtre des animations. Pointez l'endroit où vous voulez qu'il aille et cliquez. Si vous cliquez sur une porte ouverte, Bobbin ira de l'autre côté de la porte.

Pour examiner ou "utiliser" un objet, pointez l'objet puis double-cliquez. Certains objets entonneront une trame ou une partie de la trame lorsque vous les "activerez" de cette façon. Il faut que Bobbin soit près d'un objet pour l'examiner ou tisser une trame sur cet objet. Lorsqu'il sera près d'un objet, le nom de cet objet s'affichera dans la fenêtre des icônes. Si vous ne voulez plus utiliser l'objet de là la fenêtre des icônes, appuyez sur la touche ESC, sur la touche "Commande" et le point (.) ou bien sur la touche ~.

Pour tisser une trame, pointez chaque note puis cliquez sur chacune d'entre elles dans l'ordre. Par exemple, si vous entendez la trame "do, ré, mi, do", notez les quatre notes dans l'ordre sur le cahier des Trames. Ensuite, vous pourrez essayer de tisser la trame vous-même. Cliquez sur un objet pour que Bobbin s'en approche et répétez ces quatre notes sur la quenouille.

REMARQUE : si vous désirez interrompre une trame, appuyez sur la touche ESC, sur la touche "Commande" et le point (.) ou bien sur la touche ~.

"Les scènes cinématographiques" sont des séquences animées qui vous donnent des indices et des informations sur les personnages (comme, par exemple, lorsque Bobbin rencontre la nymphe messagère). Lorsque vous regardez une scène, vous ne pouvez pas diriger les actions du personnage, le curseur disparaîtra de l'écran, vous deviendrez un simple spectateur. Pour court-circuiter une scène cinématographique que vous avez déjà vue plusieurs fois, appuyez sur la touche ESC, sur la touche "Commande" et le point (.) ou bien sur la touche ~.

PAR QUOI COMMENCER SUR L'ILE DU LOOM ?

* Touchez la feuille de l'arbre qui se trouve à côté de Bobbin au début du jeu (amenez le curseur sur cette feuille et double-cliquez).

* Allez jusqu'au sanctuaire des Anciens, à gauche et très loin du village. A l'intérieur du sanctuaire, vous trouverez trois tapisseries. Bobbin vous les décrira. Vous verrez également les Anciens pris dans le feu d'une discussion très mouvementée et vous verrez également...le Loom.

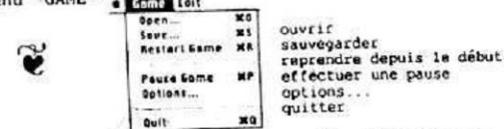
* Ramassez la quenouille d'Atropos l'Ancien. Il vous faut cet objet pour achever le jeu.

* Hetchel a été transformée en un oeuf de cygne. Double-cliquez sur cet oeuf pour entendre la trame de l'ouverture. Ensuite, tissez la trame sur l'oeuf avec la quenouille.

* Allez jusqu'à la tente d'Hetchel, à droite, au bord du village. Vous verrez une fiole avec de la teinture et une marmite de teinture bouillante. Utilisez ces divers objets, vous obtiendrez des résultats extrêmement intéressants !

LE MENU "OPTIONS" ET LES TOUCHES DE CONROLES

Appuyez sur la touche de commande pour que la barre des menus s'affiche. Vous pourrez ensuite sélectionner l'une des options du menu "GAME" :



- Pour ouvrir un jeu sauvegardé, sélectionnez l'option "Open" du menu "Game". Consultez le paragraphe "Pour ouvrir / sauvegarder un fichier".

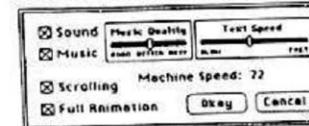
- Pour sauvegarder un jeu en cours, utilisez l'option "Save".

- Pour reprendre le jeu depuis le début, sélectionnez Restart Game. Vous aurez la possibilité d'annuler votre commande.

- Pour effectuer une pause en cours de jeu, sélectionnez "Pause Game", appuyez sur la touche de commande et P, ou appuyez sur la barre d'espace. Réappuyez sur cette même touche pour reprendre le jeu.

- Pour arrêter de jouer, sélectionnez QUIT ou appuyez sur la touche de commande et Q. On vous proposera d'annuler votre commande.

- Si vous sélectionnez "Options", vous verrez apparaître cette fenêtre :



Le bouton "Music Quality" vous permet de modifier l'accompagnement musical. Avec des Macs avec une vitesse d'exécution élevée, vous remarquerez que la vitesse de jeu sera différente si vous sélectionnez "BETTER" ou "BEST". Si vous trouvez que le jeu est trop lent ou que la qualité et le tempo de la musique sont mauvais, choisissez une qualité musicale inférieure.

Le bouton "Text Speed" vous permet d'ajuster le rythme d'affichage des messages à votre vitesse de lecture (de SLOW: LENT à FAST :

LOOM

RAPIDE). Cliquez sur ce bouton puis déplacez le vers la gauche ou la droite.

Pour désactiver ou activer la musique, et/ou les effets sonores, cliquez sur la boîte "Music" et/ou "Sound" (effets sonores).

Pour désactiver ou activer le scrolling horizontal, cliquez sur la boîte "Scrolling". Si le scrolling vous semble trop lent, cela repositionnera instantanément votre héros à l'écran.

Pour désactiver ou activer l'animation d'arrière-plan, cliquez sur la boîte "Full animation". Si vous trouvez l'action trop lente au cours de scènes comportant un arrière-plan détaillé, essayez de désactiver complètement la boîte "Full Animation". Vous sentirez les effets de ce changement dans les scènes suivantes.

POUR OUVRIR OU SAUVEGARDER UN FICHIER :

Sélectionnez les commandes "Save" (sauvegarder) ou "Open" (ouvrir) du menu "Game" pour sauvegarder ou charger un jeu. L'option "Save" ne sera pas disponible pendant la séquence d'ouverture ou lors des scènes cinématographiques. Les options "Save" et "Open" ne seront pas accessibles si vous rentrez pas le code secret (les quatre notes) d'accès au jeu.

LA SAUVEGARDE :

Après avoir sélectionné "Save", tapez le nom sous lequel vous désirez sauvegarder votre jeu. Cliquez sur Save ou appuyez sur Return. Sélectionnez Cancel (annulation) si vous voulez annuler la sauvegarde.

POUR OUVRIR UN FICHIER :

Après avoir sélectionné OPEN, vous verrez le nom des jeux que vous avez déjà sauvegardés. Pour sélectionner un jeu, cliquez sur le nom du jeu puis sur "Open" ou bien double-cliquez sur le nom du jeu. Si vous voulez annuler votre commande, cliquez sur le bouton "CANCEL".

ATTENTION : si vous ouvrez un jeu que vous avez sauvegardé auparavant pendant que vous jouez, vous effacerez le jeu en cours.

NOTRE CONCEPTION DU JEU :

Nous pensons que vous achetez des jeux pour vous divertir, et non pas pour vous heurter à un véritable casse-tête chinois à chaque fois que vous faites une erreur. Vous ne pousserez donc pas des hurlements d'horreur à chaque fois que vous entrez dans un endroit que vous n'avez jamais visité auparavant. Vous serez néanmoins prévenu en cas de danger. Nous pensons également que vous apprécierez plus ce jeu et ses nombreuses énigmes en laissant libre cours à votre goût de l'aventure et de la découverte qu'en perdant la vie un millier de fois en un temps record.

Nous sommes sûrs que vous préférerez vivre l'histoire comme si vous étiez Bobbin plutôt qu'en tapant des synonymes, jusqu'à ce que vous trouviez, après de multiples essais, le mot que le programme comprendra.

A l'inverse de beaucoup d'aventures traditionnelles, vous ne tomberez pas dans un précipice au moindre faux pas, vous ne mourrez pas non plus parce que vous aurez pris un objet tranchant.

QUELQUES ASTUCES :

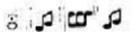
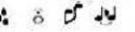
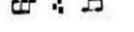
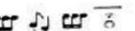
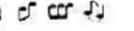
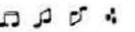
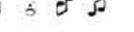
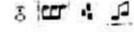
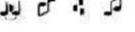
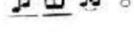
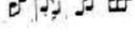
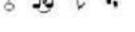
La plupart des énigmes ont plus d'une solution. Et certaines énigmes ne sont pas des énigmes mais simplement une expérience intéressante pour Bobbin.

Nous pensons que les esprits curieux et inventifs apprécieront le Loom. Examinez tout, essayez toutes les trames que vous avez découvertes et, surtout, notez les.

Lorsque vous jouerez pour la première fois, Bobbin ne pourra pas jouer toutes les notes. Il manque d'expérience.

Ne notez les trames qu'au crayon de bois, les notes d'une trame peuvent changer à chaque fois que vous commencerez une nouvelle partie.

Mots de Passe

	REFLET	TEMPS	PÉDALE	PAUSE
				
				
				
				
				
				



LE CAHIER de TRAMES

Ce Cahier vous sert à noter la composition des trames magiques. Notez ces trames au fur et à mesure que vous jouez pour vous y reporter plus tard.

Soyez avertis que vous ne trouverez pas toujours les trames mentionnées dans ce cahier pendant vos voyages. La plupart des Tisserands n'en maîtrisent qu'une douzaine dans le courant de leur vie. Néanmoins, en vous familiarisant avec les informations contenues dans ces pages, vous serez mieux préparés à affronter des événements que les Anciens n'ont pas toujours pu prévoir.

Un Tisserand prudent écrit toujours au crayon.

AnNM
Le Grenier du Mac

OUVERTURE • Cette trame fondamentale est par tradition la première à être enseignée à l'apprenti Tisserand. Une fois maîtrisée, elle sert à créer des bâches en tout genre, des rideaux de théâtre, et des tissus qui peuvent s'écarter sur commande.

Nous vous déconseillons de l'utiliser pour ouvrir des bouteilles de boissons pétillantes.



TEINTURE

Cette trame fut perfectionnée par les Chimistes de la Guilde de Woonsocket. Ils passèrent des heures penchés sur les marmites d'eau bouillante pour obtenir des robes aux couleurs chatoyantes et satisfaire ainsi le Clergé. A l'origine, cette trame était mêlée à des matières variées. Mais, au fil des siècles, cette utilisation a presque disparu. Maintenant, elle n'est utilisée uniquement qu'avec de la laine.



APPEL • Cette trame est principalement exécutée par les Anciens dans les cas rares où ils désirent obtenir la présence physique d'un membre dans le sanctuaire. Elle se manifeste de façons différentes suivant la personne qui la voit. Parfois elle est représentée par une petite sphère lumineuse, que l'on nomme aussi "la nymphe messagère" dans les contes pour enfants.



LANGAGE

Cette trame fut tissée pour la première fois dans une nappe à l'occasion du 423^{ème} Conclave des Guildes, qui se déroula en 7610 à Elstree. Pour une fois, les délégués des Guildes ont réussi à comprendre leurs discours respectifs. Tout allait pour le mieux jusqu'au moment où un Directeur de Pompes Funèbres commença à insulter un Fleuriste. Ces deux Guildes se déclarèrent alors une guerre meurtrière qui dura cinq cent ans.



DE LA PAILLE À L'OR
Quand les temps sont durs, les Anciens peuvent invoquer cette trame pour produire de plus gros revenus. Son emploi est strictement réglé par un trésorier pour empêcher une crise économique. D'autres corps de métier, ignorant l'art du tissage, ont inventé plusieurs histoires abracadabrantes à propos de cette trame très simple.



TREMBLEMENT

Cette trame fut découverte par un Tisserand téméraire (qui est aujourd'hui mort comme par hasard) qui dirigea les fils de Rétrécissement sur un volcan endormi. Cette trame fort dangereuse, très prisée par la Guilde des Spécialistes en Séismes, est incluse ici à titre d'information; son utilisation a été interdite par cette Guilde depuis 7331.



DÉCHIRURE

Les inventeurs de cette trame innocente n'auraient jamais pu imaginer à quel point elle serait exploitée à des fins criminelles. La Guilde des Embaumeurs s'en servit tout d'abord pour déchirer des torchons en morceaux. Quand cette Guilde se désintégra en 6529, un procès autorisa la Guilde des Politiciens à l'utiliser afin de se débarrasser de documents gênants. Cette trame fut passée d'une Guilde sans scrupule à une autre jusqu'au jour où la Guilde des Assassins s'en empara. L'utilisation de cette trame est à présent si horrible que je ne préfère pas en parler.

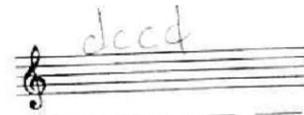


GUÉRISON

Dans le volume 19 de "L'Histoire des Tisserands En Bref" (Presse des Métiers, 5620), le troisième Ancien Lazykat nous expose la manière dont les bandages étaient traités avec cette trame et ce depuis 1716. Les quatres fils ont bien évolués depuis. Ils peuvent maintenant être tissés autour de tout objet qui a besoin de réparation, à l'exception notable du corps même du Tisserand.



VISION DE NUIT Les fils de cette belle trame proviennent du chant des oiseaux nocturnes. A une certaine époque, la Vision de Nuit était prisée par la Guilde des Mineurs dont le territoire souterrain légendaire était principalement éclairé par des tentures arborant ce sceau. Malheureusement, l'usage de cette trame diminua après le grand tremblement de terre de 7331.



RÉTRÉCISSEMENT

La plupart des matières se contractent quand elles sont exposées à l'humidité ou à la chaleur. En étudiant ce phénomène, les anciens Tisserands isolèrent les fils qui créaient ce rétrécissement naturel et développèrent une trame qui produit cet effet sur tout objet. Soyez prudent en l'utilisant! Une fois tissés, les fils de Rétrécissement ne peuvent jamais plus être défaits.



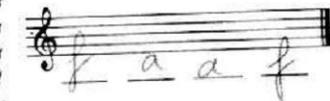
DÉSIR

Le trame de Désir remonte aux jours primaux de notre communauté, et était utilisée pour attirer les passants innocents dans les boutiques de la Guilde. Quand cette trame est tissée autour d'une personne, le fil s'entortille autour du Tisserand et simule un objet convoité par la victime. Cette illusion est très fragile et ne peut être maintenue que pendant quelques secondes.



REFLET

Cette trame fut commandée à la Guilde des Danseurs pour expédier les changements de costume pendant la 500^{ème} représentation du ballet classique "Olema." Employée correctement, elle permet à l'utilisateur de prendre la forme du sujet sur lequel il a dirigé cette trame. Les quatre notes sont basées sur les progressions du caméléon coupe-gorge en chaleur.



TERREUR

Cette trame produit une distorsion de l'image du Tisserand et le métamorphose en une représentation qui réveille les angoisses les plus profondes chez la victime. La terreur ne marche que sur des âmes sensibles, mais son efficacité est telle que cette limitation est compensée par son succès. Elle est utilisée sous contrôle strict par la Guilde des Psychothérapeutes.



CAMOUFLAGE

Quand elle est tissée autour d'une personne ou d'un groupe, cette trame obscurcit leur vision, et rend ainsi le Tisserand totalement invisible. L'origine de cette trame est incertaine. Il se peut qu'elle provienne (dans des circonstances louches) de la Guilde des Bergers, dont le génie dans l'art du camouflage n'a pas son pareil.



IMPERMÉABILISATION • L'expédition de 5995 du Cinquième Ancien Spindlehank dans la forêt de Lesser Uxbridge produisit cette trame très pratique qui protège toute matière contre les effets de l'humidité. La panique des Galoches Empoisonnées de 6003 faillit provoquer l'interdiction permanente de l'Imperméabilisation, jusqu'au jour où l'on découvrit que les rapports de consommateurs avait été truqués par la Guilde des Fabricants de Parapluie.



PLIAGE • Des documents archéologiques suggèrent que cette trame n'aurait jamais dû être tissée dans l'espace. Mais malheureusement ses inventeurs étaient trop préoccupés par leur lessive et n'y ont pas vraiment prêté grande attention! C'est une des façons les plus rapides de déplacer un Tisserand d'un endroit à un autre. Malgré tout on doit être prudent en pliant un espace qui aurait pu être plié auparavant par un autre Tisserand. En tissant d'une façon incontrôlée on peut créer des zones "froissées" telle la zone de Gainsborough.



TRAME TORDUE

On ne connaît pas l'origine de cette trame. Une de ses premières apparitions figure au bas de La Grande Tenture, près d'une trame qui décrit l'utilisation artisanale du fil de lin et de la laine. Il paraîtrait que ces quatre notes proviennent du son aigu et cadencé de la quenouille de l'Ancien Swellfax.



concentration incroyable afin qu'une forme émerge. Et même dans le cas où cela se produit, un objet revient souvent à sa forme antérieure si la trame n'est pas tissée périodiquement.



CONFUSION

La raison de l'invention de cette trame nous est inconnue. Les cyniques prétendent qu'elle était tissée dans des matières bon marché des magasins de la Guilde pour décourager les acheteurs à la recherche d'une bonne affaire. Quelle que soit son origine, le pouvoir de cette trame n'a pas diminué au fil du temps. Elle permet à l'utilisateur de s'échapper pendant que la victime se trouve dans un état de confusion totale.



FORMATION

Seuls quelques Tisserands possèdent la concentration nécessaire pour créer une substance matérielle. Le Tisserand doit faire preuve d'une

CHALEUR

Quel Tisserand n'a pas été enveloppé dans les fils confortables de la trame de Chaleur? Cette trame est l'une des plus populaires après celle d'Aphrodisiaque (elles sont souvent vendues ensemble). Cette trame fondamentale existe depuis les premiers jours de notre guilde. Même une couverture de gaze devient épaisse comme un étron de plume d'oie après une seule application.



APHRODISIAQUE

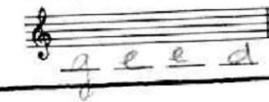
La prospérité et la montée au pouvoir de la Guilde sont dues en grande partie au succès de cette trame. Les matières tissées avec des fils Aphrodisiaques séduisent les coeurs les plus indifférents. Seuls les Anciens ont le privilège de connaître l'origine véritable de cette trame. Les rumeurs qui circulèrent à propos d'une aventure entre le Second Ancien Twillfast et une membre de la

Guilde des Organistes, ne sont que des commérages bien mal fondés.



VIDANGE

Le contenu de n'importe quel récipient peut être vidé instantanément avec cette trame très pratique. Avant son développement en 9200, les maîtres de Woodcockel étaient forcés à cause de la maladie dévastée par les chéminiers. Révisée à la demande de créer cette trame au dessus des lacs ou des mares. Son influence est limitée pour éviter toute catastrophe tel le Double Déluge de 9202 (la Guilde a toujours refusé son rôle dans le et démenti).



SOMMEIL

Il serait difficile de trouver un oreiller, un bonnet de nouveau né, ou un sac de couchage qui n'ait pas été imprégné par les qualités adoucissantes de cette trame populaire. La Guilde des Nourrices insiste pour qu'elle soit utilisée dans tous leurs tissus, et les anesthésistes en ont créé une version industrielle pour remplacer le chloroforme.



SILENCE • Cette trame était très prisée par les parents de jeunes enfants, et les élèves dans les dortoirs. Malheureusement, les membres de notre Guilde l'ont souvent utilisée de façon maladroite dans des situations sociales. La Guilde la plus coupable dans ce domaine est celle des Chefs d'Orchestre, dont les membres imposent toujours un moment de silence avant un concert.



TRAME DÉFAITE • Les apprentis Tisserands sont souvent impatients d'acquiescer le don de défaire des objets. Heureusement, cette trame volatile n'est mise qu'à la portée de Tisserands ayant beaucoup d'expérience. Des armées entières peuvent être et ont été disséminées par les pouvoirs remarquables de cette trame. Espérons que nous n'aurons jamais plus à prouver nos talents de cette façon.

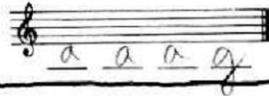


T RAME À ETEINDRE • Les flammes sont facilement éteintes avec cette trame. Elle défait les fils d'oxygène et d'essence et provoque une explosion immédiate qui par ailleurs ne cause aucun dégât, et très peu de fumée. La Guilde des Pompiers nous a donné une plaque commémorative en 6222, pour cette trame remarquable.

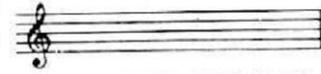


TRAME À AIGUISER

Ciseaux, épingles, et aiguilles à tricoter profitent de cette trame toute simple. Autrefois, des guerriers offraient la lame de leurs armes à aiguiser. Une manifestation de la Guilde des Forgerons aboutit au traité de Whetstone Bridge en 7550, qui interdit l'utilisation de cette trame avec les armes.



B ÉNÉDICTION • On appelle aussi cette trame "le coup de chance." Les objets bénis développent la qualité particulière d'un état purement chanceux. Cette trame ne peut pas être utilisée en dehors de la Guilde depuis la loi Emerick de 5858, qui reçoit depuis ce temps des dons généreux de l'ordre des statisticiens.



T RANSCENDANCE • Très peu de Tisserands savent l'utiliser, et pourtant c'est l'une des plus belles et des plus mystérieuses représentations de notre art. La Transcendance dissout les liens qui attachent nos fils à la trame, et soulève le corps et l'esprit vers un plan d'existence non défini. On dit des êtres transcendants qu'ils peuvent se transformer en oiseaux, ou en constellations, ou même en tache de soleil. Comme les châtimens corporels sont interdits dans notre guilde, la transcendance est parfois utilisée comme punition et exil, mais seulement dans les cas les plus graves.

