

GRIMOIRE DU NÉCROMANT

Version 1.0, niveaux 1 à 15

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Dans le cas contraire, je vous recommande de reposer au plus vite ce livre, pour éviter d'entraîner la fin du monde, ou tout au moins la disparition de votre quartier dans les plus brefs délais. Chaque individu pratiquant des Arcanes de Sorcellerie possède en lui une certaine quantité d'énergie astrale, et c'est par l'utilisation de son intelligence et de cette énergie qu'il peut influencer la réalité à l'aide de rituels, de sortilèges, d'invocations, de potions et autres disciplines inconnues du pèlerin bien peigné de base.

LES NIVEAUX

Les sortilèges sont disponibles à certains niveaux. Vous devez donc acquérir de l'expérience pour pouvoir utiliser les sorts les plus puissants. Nous en reparlerons lorsque vous aurez atteint le stade en question... Pour gagner des niveaux, il faut utiliser la magie, et pour cela tous les moyens sont bons : aventure, mercenariat, entraînement, trouver un emploi dans un domaine magique, payer un maître, etc. Notez que certains sorts sont anodins au niveau 1 mais se révèlent très efficaces avec l'augmentation de vos capacités. Certains sorts sont remplacés par d'autres plus puissants et deviennent obsolètes.

LA SPÉCIALITÉ DU NÉCROMANT, NOTE DE CHAM

S'il est bien une discipline qui sent le soufre, qui a mauvaise réputation et qui attire les persécutions et les bâchers, c'est la Nécromancie. Pourtant, à y regarder de plus près, on est en droit de se demander si une telle réputation est bien justifiée... La réponse est oui, sans hésiter.

La nécromancie en elle-même n'est que l'étude de la Mort. Cela impose bien sûr de passer par les courants du Chaos et autres flux primaires de la puissance magique (d'où une certaine propension à générer la folie), mais la Mort en elle-même n'est ni bonne ni mauvaise. Cela dit, la plupart des mages nécromants ou nécromanciens - ou nécros' dans le langage pauvre et imbécile des aventuriers de tous bords - sont des êtres sanguinaires, dangereux et irresponsables. Leurs rêves de puissance n'ont d'égal que la folie qui les anime. Et comme ils sont aussi mégalomanes qu'inconscients, leurs espoirs de puissance sont souvent déçus. En outre, ils attirent les aventuriers comme personne : Il suffit qu'un nécromant s'installe dans un donjon perdu au milieu de nulle part pour que, sitôt son installation connue, les bandes d'aventuriers surgissent comme des essaims d'abeilles tueuses.

De fait, il existe une poignée de nécromants à l'action très positive. La plupart sont des Elfes, bien plus résistants que les Humains à la folie. Ils soignent les maladies graves et leur action tombe en fait dans l'étude de la "magie de la vie".

La nécromancie fut sans doute une des premières magies recherchée par les Humains, avec l'élémentalisme. Loin de la jeunesse de l'Alchimie et des bricolages de l'illusionnisme, la nécromancie touche à la peur primale de la Mort, co-fondement de l'espèce Humaine avec la *connerie*.

Des chamanes aux lettrés snobinarde, du chemin a été parcouru. Je vous donne ici quelques sorts parmi les plus couramment utilisés par les nécromants actuels. Comme tous les mages un peu puissants, j'en connais quelques-uns, mais à titre personnel je ne vois aucun intérêt à les utiliser : les zombies résistent mal à mes boules de feu, et ils sentent mauvais. D'une manière générale, la magie des nécromants sent d'avantage la chair avariée et la moisissure que le soufre à proprement parler.

LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Du fait du temps de réaction de la matière morte et des âmes des défunts, la plupart des sortilèges puissants du nécromant sont des rituels. C'est le défaut de la spécialité, mais il en faut bien un... Il faut donc vous assurer d'avoir le temps nécessaire à leur accomplissement avant de vous lancer dans ce genre d'entreprise. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines, avec la liste d'ingrédients en plus et le temps de préparation.

LES INVOCATIONS

Le nécromant fait parfois appel à l'invocation. Il peut également créer d'étranges alliés à partir de matière morte. Les créatures ainsi invoquées ou créées sont décrites en détail dans le grand tableau des invocations.

Avec les travaux de :

Cham von Schrapwitz – Tour de Blizdand, Waldorg

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

NIVEAU 1

ANIMATION DES ANIMAUX MORTS (RITUEL)

◆ Ingrédients : mousse des cavernes électriques

Un des sorts les plus simples à apprendre. Il existe de multiples versions de ce sort, des plus simples pour les insectes aux plus complexes pour les petits mammifères. Si vous voulez faire une sale blague à votre voisin et animer son poisson rouge défunt, c'est le sort à utiliser. En revanche, vous ne pouvez les contrôler... Le rituel dure environ cinq minutes, et le temps de réaction dépend de la fraîcheur du cadavre.

CONVERSER AVEC LES MORTS (RITUEL)

◆ Ingrédients : cendres d'un érudit, table, bougie à la graisse d'ours

Ce sort permet au lanceur d'avoir une conversation télépathique avec un cadavre. La table tournante n'est pas indispensable, mais elle ajoute beaucoup à l'ambiance. Notez que plus le cadavre est ancien et plus il est difficile de lui « parler ». Il faut en outre parler la langue du défunt. Si vous n'êtes pas doué en *effique ancien*, inutile d'aller tailler la bavette dans les tombeaux des Meuldors de la première génération. Le rituel dure environ quinze minutes.

PEUR PRIMALE DE TRIOK

Ce sort permet au lanceur d'altérer son apparence (ou celle d'une cible) pour susciter la peur. C'est une altération magique, et en fait son apparence réelle ne change pas. La plupart des victimes ont soudainement des problèmes avec leurs sphincters, et cherchent à pratiquer « la ruse » le plus rapidement possible en voyant ou même en entendant le nécromant. La plupart des morts-vivants causent de toute façon la "ruse" chez les gens qui les croisent. Le sort de Terreux est sensiblement le même, mais en plus puissant.

SANCTUAIRE (RITUEL)

◆ Ingrédients : sel

Parfois, il ne sert à rien de vouloir contrôler les morts-vivants. Ce sort permet d'échapper à leurs attaques. Le lanceur trace une zone à terre avec un peu de sel, qui correspond vaguement à un *hexacle* de protection. Il peut aussi dessiner une fleur ou un gros minet, en fait cela n'a aucune importance sauf que cela rallonge le temps du rituel. Les morts vivants ignorent les personnes situées dans la zone protégées, et ne pourront y pénétrer. De même, si on trace un tel sanctuaire autour d'un mort vivant, il ne pourra pas en sortir. Beaucoup de tombeaux sont entourés de sorts qui sont d'avantages destinés à empêcher de sortir que d'entrer, aussi paradoxal que cela puisse paraître. Attention toutefois : le sel cause de l'hypertension. Certains mires et physiciens de la Terre de Fangh travaillent actuellement sur des sanctuaires sans sel.

NIVEAU 2

BOUCLIER DE SANG

Le lanceur du sort modifie la structure de son sang (ou de celui de sa cible). Il devient plus visqueux, plus épais, et coagule bien plus vite en cas de blessure. C'est très utile pendant un combat, mais cela déclenche parfois de fâcheux accidents cardiovasculaires en cas d'excès de table ou de boisson. Si les nécromants semi-hommes sont si rares, c'est en grande partie à cause de l'invention de ce sort longtemps avant celle des anticoagulants.

CRÂNE PIÈGE DE YORIK (RITUEL)

◆ Ingrédients : crâne humanoïde, poudre noire des gobelins

Ce sort est très amusant. Il fonctionne avec un crâne humanoïde. L'incantation crée une lumière bleutée dans les orbites vides du crâne, lequel se met à flotter au dessus du sol à environ 20cm. Si le crâne est touché après l'incantation de la formule, il explose dans un déchaînement d'énergie magique très efficace. Une version qui explose à l'impact est disponible aussi, pour armer les catapultes dans les donjons morbides. Il faut dix minutes pour mener le rituel à son terme.

EMBAUMEMENT DE BASE (RITUEL)

◆ Ingrédients : sel, poivre, essence de jujuba, herbe de nilla, conservateur E212, potion E190

Il s'agit d'avantage de longs rituels que d'un sort isolé. Ces techniques magiques combinent sorts, potions, alchimie, conservateurs E212 et vidage du cerveau pour momifier un corps. Les longues bandelettes ridicules volées à l'hôpital du coin ne sont pas indispensables, mais elles améliorent beaucoup le résultat. La version « maudite » permet de créer une momie, très utile pour amuser les aventuriers explorateurs de tombeaux. Il faut deux jours de travail pour réaliser correctement un rituel d'embaumement.

FLÉTRISSION POTAGÈRE DE NOKILI

« Il n'y a pas de mauvais sorts, seulement des sorts qui sont destinés à un usage précis » disait Norbert Nokili, professeur de nécromancie devenu fou par la suite d'une lichification ratée. Il inventa ce sortilège étrange dédié à la destruction de la flore, qui fait le plus grand malheur des Elfes. En maudissant une zone potagère (ou florale, ça fonctionne aussi, comme tout autre coin de verdure), le nécromant s'assure que toute forme de vie végétale s'étiolera dans la journée, pour finir par ressembler à des pousses noirâtres. Les arbres perdent leurs feuilles et se racornissent. Le terrain ainsi maudit le restera pendant plusieurs mois ou même plus d'un an, selon le niveau du mage. C'est à ce jour le désherbant le plus efficace qu'on connaisse. On raconte qu'un mage adepte de la greffe de roses se serait suicidé après que son voisin nécromant ait lancé ce sortilège sur sa serre. Tout ça parce qu'il l'empêchait de fricoter avec sa soeur...

VOL DE MORT

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agit pas d'un sort pour effrayer les apprentis sorciers boutonneux qui infestent les couloirs de nos écoles de magie. Ce sort permet de voler l'énergie qui anime les morts-vivants. Vous pouvez la transférer depuis un zombie à un autre zombie pour créer un super-zombie par exemple. Vous pouvez également immobiliser un nécrophage avant qu'il ne transforme votre jambe en brochette sauce barbecue. Ce sort est accessible aux nécromanciens débutants, et gagne en puissance avec les niveaux.

NIVEAU 3

ARBRE MAUDIT (RITUEL)

◆ Ingrédients : sang de corbeau, herbe grise du marais

Voilà bien un sort à éviter chez les Elfes. Il permet de transformer un arbre normal (genre platane simplex) en une perversion noire, tordue atrocement, dont les feuilles se remplacent par des épines acérées suppurant un poison gluant... Les malornes semblent immunisés à ce sort connu aussi comme le « désespoir de l'Elfe ». Une fois les ingrédients mélangés, on peut oindre les racines de l'arbre en récitant les formules. C'est un rituel assez court, d'une quinzaine de minutes. La transformation en revanche prendra une bonne heure.

BLESSURES DE L'ÂME

Le nécromant lance un sort qui rend fou sa victime en s'attaquant à son âme. Des esprits malins des Plans Infernaux, anciennes chanteuses québécoises damnées, lancent des sons qui déchirent la trame immatérielle de la conscience. On arrive à rendre fou un moine de la Montagne Blanche en moins de sept minutes par l'invocation de l'Hyzhabelbooley.

HAINES MORTELLE DE THOLSADÛM

Ce sort suscite la haine chez sa victime. Il est possible de définir dans l'incantation la cible de la haine : les Nains, les Elfes, les Inspecteurs des Impôts, les gauchers, les pétunias, les calendriers des postes... Les possibilités sont infinies. La haine se dissipe au bout d'un temps qui varie selon la puissance du lanceur et la force morale de la victime. Cela dit, tant qu'elle dure, il y a de fortes chances que la violence soit au rendez-vous. Tholsadûm était passé maître dans l'élaboration de sorts de Haine de masse.

NIVEAU 4

ANIMATION DES SQUELETTES (RITUEL)

◆ Ingrédients : herbe grise du marais, sel, poivre noir, bougie noire au suint de bouc

Le nécromant peut grâce à ce rituel se constituer sa petite armée personnelle de squelettes. Vous devez bien sûr vous trouver en possession du nombre de squelettes humains voulus, et des ingrédients à concurrence d'une dose de chaque ingrédient par squelette. Le rituel dure une heure : une fois les squelettes saupoudrés de sel et de poivre, vous allumerez votre bougie et agiterez les herbes du marais en récitant pendant une heure la même phrase. Les squelettes ne sont pas très rapides, en fait. C'est un peu lassant, mais le résultat est là : les squelettes vous suivront et vous obéiront éternellement, sauf si quelqu'un parvient à en venir à bout. Vous pouvez animer autant de squelettes que le permettra votre niveau en un seul rituel.

Note de Cham : La plupart des squelettes (hors modèles spéciaux maudits) ne répondent qu'à des ordres simples. « Patrouillez », « butez ces types », « faites des claquettes ». Des ordres complexes comme « allez faire les courses au marché » ou « organisez la communion du petit dernier » ont de grandes chances d'être mal exécutés. L'ordre standard est « défendez l'entrée de cette pièce contre les aventuriers minables ». L'avantage des squelettes est qu'ils ne coûtent rien : la Terre de Fangh est tellement remplie de cadavres suite aux guerres interminables qu'il est possible d'en relever un peu partout.

Même s'ils sont de piètres combattants pris séparément, ils ont trois gros avantages : ils ne connaissent pas la peur, ils sont résistants aux coups (surtout aux armes tranchantes) et surtout ils sont infatigables. Les armées des Humains rendent grâce à Dnul chaque jour. Les squelettes, non. Les armées des nécromants couvrent de grandes distances et combattent 24h sur 24. Un vrai rêve pour tous les patrons de la Terre de Fangh.

MISE EN BIÈRE (RITUEL)

◆ Ingrédients : morceau de cercueil d'un moine brasseur

Ce sort permet de tuer tous les ferments « parasites » qui infestent parfois les brassins. En ce qui concerne son utilisation en expédition d'aventure, il n'a jamais été trouvé d'une quelconque utilité. Mais bon, il existe.

SOIF DE SANG

Sans être vraiment un « sort vampirique », cette incantation permet d'insuffler à sa cible une sorte de furie sanguinaire. La victime ne cherche pas à boire le sang, juste à le répandre au maximum. Il faut qu'au moins une goutte de sang d'une tierce personne soit visible pour que cela fonctionne. La cible attaquera la personne en train de saigner sans relâche, tranchant et taillant avec furie sans se soucier de sa sécurité. Plus c'est sanglant, mieux c'est... Ce sort est « total combo » avec le sort de boudin aux pommes. NDLR : Ce pourrait être un sort de Khornettoh, mais non en fait.

VOILE NOIR DE THORGÛL

Une zone dont la taille varie selon la puissance du mage est recouverte par un épais voile de brouillard noir. Non seulement on n'y voit plus rien, mais ce voile cause la peur, ralentit les mouvements des vivants, absorbe la lumière et diminue la résistance à la magie de tout le monde. Mieux vaut avoir un puissant sort d'airwick sur vous pour le dissiper... Il est par ailleurs déconseillé de le gâcher en le lâchant sur un plateau venteux.

NIVEAU 5

LAPIN TUEUR (INVOCATION)

◆ Ingrédients : lapin mort, bougie noire au suint de bouc, sang de porc

Abomination élaborée en faisant entrer dans le corps d'un lapin-garou mort l'esprit d'un vampire majeur, cette créature incontrôlable sert avant tout à protéger un endroit, et attaquera tous les intrus avec férocité. Méfiez-vous, ça saute ces petites bêtes-là... Pour en savoir plus sur cette bestiole, consultez le grand tableau des invocations.

POURRISEMENT D'ULGAZ (RITUEL)

◆ Ingrédients : ongles ou cheveux de la victime, poudre de griffe de morshleg, cendres d'oiseau carbonisé

Ce sort permet de faire pourrir la cible vivante. C'est très mauvais pour le charisme des paladins et des princesses, et cela dégage une odeur désagréable. Le pourrissement commence par l'intérieur de la créature, ce qui lui donne une haleine chargée et lui fait perdre 3 points de Charisme au premier jour, puis un supplémentaire par nuit de sommeil. Le pourrissement fait également perdre 1 point de vie par jour qui ne peut être récupéré tant que le sort n'a pas été annulé. Le processus n'est réversible que par des moyens magiques, hélas. Les orques et les gobelins sont immunisés : ils sont déjà pourris en dedans, et leur haleine est digne des pires coyotes. Il faut trente minutes pour accomplir le rituel, et la victime peut se trouver très loin pourvu que le nécromant dispose d'une rognure d'ongle ou de quelques cheveux.

VOL DE VIE

Autre sort « de débutant » dont la puissance progresse avec celle de son lanceur. Le nécromant incante une formule qui transforme ses mains en « aspirateurs à force vitale ». Il s'agit en fait du fruit d'une recherche magique à partir des pouvoirs des vampires. Le mage doit réussir à attraper sa cible (et pour cela faire preuve d'adresse) pour lui drainer autant de points de vie qu'il possède de niveaux (avec un maximum de 15). Il ajoute à son propre total de point de vie la moitié (arrondi au supérieur) des dommages qu'il a ainsi infligés. La version "luxe" de ce sort peut être lancée à distance (on parle alors « d'aspiration vitale à distance ») dès le niveau 11 et peut agir jusqu'à une distance de 10 mètres.

RAYON DE LA MORT

Ce sort crée une sorte de geyser noir, opaque et corrosif qui jaillit des mains du lanceur dans la direction choisie, sur une dizaine de mètres. La plupart du temps, il ne reste des cibles se trouvant sur le trajet du rayon que des squelettes en chaussettes car il inflige d'énormes dégâts. En touchant sa cible principale, le rayon continue sa course et tous les ennemis (ou alliés) se trouvant sur sa trajectoire (dans la limite de la portée du sort) subiront la moitié des dégâts infligés à la première victime.

NIVEAU 6

ANIMATION RAPIDE DE SQUELETTES

En lançant ce sortilège d'animation rapide, le mage met à sa disposition 1D6 squelettes à ses ordres, qui apparaîtront en quelques minutes ou secondes s'il y a déjà des os dans le champ de vision du mage. Ils ne pourront exécuter que des ordres très simples : attaquez ces gens, fracassez cette porte, creusez une tombe pour mon ami Jean-Claude tombé au combat. Ils tomberont en poussière au bout d'une heure si le mage n'a plus assez d'énergie astrale pour les maintenir (il doit dépenser la même quantité d'énergie astrale toutes les heures pour les maintenir debout). Il est impossible de lancer deux fois ce sortilège de suite, sans quoi le premier groupe tombera en poussière pendant que le second arrive.

ANIMATION D'ÊTRES DOUÉS DE CONSCIENCE (RITUEL)

◆ Ingrédients : poudre noire des gobelins, cadavre, sphère d'or

Même si les zombies n'ont pas une grande conscience (alors qu'ils ont un appétit très fort pour la cervelle), il faut des versions spéciales des sorts d'animation pour relever un être doué de conscience (par rapport à un squelette). Il semble que plus l'intelligence du défunt était forte, et plus il est difficile de relever son corps. En général, on choisit donc des barbares plutôt que des magiciens pour faire les zombies : ils sont plus solides, et tout aussi stupides qu'avant leur mort. L'Elfette est plus facile à ranimer, mais son utilité combattive est proche du néant cosmique. Il faut dix minutes à un nécromant pour appliquer le rituel : oindre le visage du corps de poudre noire, lui placer une sphère d'or dans la bouche et prononcer les paroles maudites qui rappelleront ce corps à la vie. Le zombie en question pourra combattre ou exécuter des tâches simples, comme par exemple faire le ménage ou curer la litière des cochons. Une fois éveillé, le nécromant pourra garder son zombie aussi longtemps qu'il le désire en dépensant chaque jour la quantité d'énergie astrale demandée pour l'animation. Le zombie possède les mêmes caractéristiques qu'avant de mourir avec -3 dans tous les domaines physique et -12 pour le charisme et l'intelligence. Il perdra un point dans chaque caractéristique toutes les semaines, si le mage a l'idée saugrenue de le maintenir animé sans l'avoir préalablement « traité » contre la corruption du temps (utilisez Framét'os).

MALÉDICTION DE LA MOMIE (RITUEL)

◆ Ingrédients : cadavre, bandelettes, essence de jujuba, alcool blanc, cendres d'un érudit, herbe de Nilla

Des sorts de malédiction sont généralement attachés aux tombeaux des rois et des chefs de guerre. Si le mort est dérangé, il devient capable de se défendre en lançant des malédictions diverses. Mort dans d'atroces souffrances, maladies purulentes, impuissance, contrôle fiscal, attaque de malchance, incursion de belle mère... Les formes des malédictions sont très diverses, et la plupart du temps elles demandent de gros talismans pour les contrer. Mankdebol aime ajouter son grain de sel dans ces cas-là. À noter que les "momies" et autres formes de cadavres embaumés et glorifiés sont généralement de très bons combattants qui collent des baffes particulièrement fougueuses. Ce sort permet de doter un cadavre embaumé de pouvoirs importants en cas de profanation de sépulture. Il se relèvera pour attaquer les imprudents pilleurs de tombe, en utilisant sa puissance physique mais également les pouvoirs magiques dont le nécromancien l'aura doté. Le rituel dure une bonne journée, préparez vos sandwiches !

CONVOCATION DE LA PIERRE TOMBALE

Le nécromant fait apparaître au-dessus de la cible une magnifique plaque de marbre gravée à son nom. Celle-ci tombe sur son crâne, lui fait subir d'importants dégâts (de type contondant) et, d'une manière générale, l'assomme. Bien sûr, ceux qui résistent à la magie voient souvent le sortilège se dissiper avant même d'avoir pu leur faire de l'ombre.

NUÉE DE CHAUVÉ-SOURIS

Avec ce sortilège festif, le nécromant appelle à lui un certain nombre de chauve-souris folles de rage, volant en tout sens, et dont le nombre dépend de son niveau. Les chauve-souris pourront provoquer la panique, la peur, le désordre ou simplement faire diversion en fonction du type d'ennemi visé par la nuée. Très efficace dans une école de jeunes filles, et beaucoup moins dans un repère de nécromants... Il faut aussi savoir que les goblarghs sont friands de chauve-souris, et que la rencontre avec une nuée d'entremets ne pourra que les renforcer.

NIVEAU 7

HORREUR OSSEUSE (GOLEM D'OS, INVOCATION)

◆ Ingrédients : ossements, bougie verte, doigt de liche

Plutôt que de créer une tornade ou d'assembler les squelettes, ce sort crée un golem d'os dont la taille est fonction de la puissance du lanceur et de la quantité d'os disponibles. Il peut prendre des formes variées : bonhomme, dragonneau, géant, salamandre ou poulet (en plus balaise). D'une manière générale, il n'est pas très grand et résiste affreusement aux armes tranchantes : les flèches ne font que traverser l'air qui sépare ses os et les lames glissent bêtement sur lui. Il résiste peu aux armes contondantes par contre. Le mage peut réanimer une créature d'os selon les morceaux à sa disposition : la créature lui obéira sans réfléchir jusqu'à sa destruction. Il est possible de contrôler plusieurs horreurs osseuses, tant que le mage dispose d'ossements et d'énergie astrale. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette créature.

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

Ce sort permet de tenter d'annihiler la volonté propre des « morts-vivants indépendants ». Vampires, momies, lichs, goules, fantômes et autres nécrophages majeurs, en opposant l'intelligence du nécromant à la puissance générale de la créature. Il est assez long à préparer (comptez au moins trente secondes de concentration), et son succès est assez aléatoire. Cela dit, c'est toujours mieux qu'une gousse d'ail. Si votre école de magie est victime d'un fantôme farceur, vous pouvez en prendre le contrôle, l'affubler d'un drap ridicule et faire d'amusantes blagues dans les vestiaires des filles. Le mort-vivant retrouve en général son libre arbitre au bout d'une demi-heure.

MAIN DE JUGEMENT DE KÉLEEM LE FOU (INVOCATION)

◆ Ingrédients : main d'un guerrier, poudre d'or

À partir de la main d'un guerrier mort, on matérialise une sorte de grande main noire et gluante, d'un mètre de haut qui sautille sur son moignon et tente de griffer (!!!). Cette main combat pour celui qui l'a créé, et ses griffures peuvent infliger la Peste de Kéleem (une belle saloperie) si sa cible échoue à la résistance magique. La force, les dégâts et la puissance générale de la main dépend du niveau du guerrier qui en était le propriétaire. Elle tombe en poussière à la fin du combat.

NIVEAU 8

ABSORPTION DES NIVEAUX

Ce sort est formidable pour transformer un paladin crâneur en simple garçon de ferme croulant sous le poids de son armure. C'est un des sorts les plus redoutés par les aventuriers, un de ceux qui leur donne l'impression que la vie ne vaut pas la peine d'être vécue. À noter : cela ne fonctionne pas sur les aventuriers de niveau 1, car il n'y a rien à absorber. Dommage, ce sont souvent les plus incontrôlables. Quoi qu'il en soit, si la victime ne parvient pas à résister à la magie du sort, elle perdra un certain nombre de points d'expérience, dépendant du niveau du nécromant. Celui-ci s'en trouvera d'autant plus puissant ! Si la perte d'XP amène le personnage au niveau précédent, il perdra bien sûr les avantages qui vont avec... Seul un sort de Restauration de Tarann pourra le tirer de ce mauvais pas.

VENGEUR VINDICATIF (INVOCATION)

◆ Ingrédients : 1 cadavre, cendres d'un érudit

Ce sort puissant permet d'appeler un mort-vivant unique dédié à une seule tâche, qu'il accomplira de manière inexorable. Le sortilège fut créé par un magicien chauve qui voulait qu'on lui rende son peigne, mais il a connu depuis quelques belles concrétisations. Même s'il est défait, le monstre ne disparaîtra qu'après avoir réussi sa mission ou avoir été exorcisé par un prêtre. Si l'un de ces processus n'est pas réalisé, il ressuscitera la nuit suivante, chaque fois que la lune apparaît, et retrouvera le chemin de sa mission quoi qu'il arrive. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette discipline.

BOUDIN AUX POMMES

Un sort un peu bricolé, qui permet de transformer le sang de votre victime en boudin à l'intérieur de ses veines. Il y en a qui apprécient avec des pommes fruits... Notez que les oignons sont fournis avec le sort. Il est plutôt difficile de survivre très longtemps avec les artères ainsi bouchées et la cible – si elle échoue à sa résistance à la magie – trouvera la mort de manière très humiliante après quelques minutes, à moins d'être sauvée par un habile subterfuge (comme un *advanced dispel magic*).

NIVEAU 9

TEMPÊTE D'OS D'ORJUBEL

Très amusant. Au lieu de convoquer les squelettes présents dans la terre ou sur le champ de bataille, le lanceur forme une tempête avec les os. Ceux-ci éclatent et se transforment en échardes pointues. L'attaque prend la forme d'une tornade d'ossements projetés à grande vitesse. Le plus amusant est sans conteste que les individus fauchés par la tornade, sitôt morts, se mettent à en faire partie. La tornade s'auto-entretient donc avec les os de chaque mort, ce qui permet d'allonger sa durée et d'augmenter les dégâts. Ainsi, plus l'armée ennemie est fragile et nombreuse, plus c'est amusant. Essayez sur une horde de gobelins... Le principal défaut de la tempête d'os est de foncer sans discernement sur tout le monde, excepté le nécromant. Elle n'épargne donc personne sur le champ de bataille...

NIVEAU 10

CENDRES MORTELLES (RITUEL)

◆ Ingrédients : oisillon piétiné par un aurochs, poudre de Craddik

Pour semer la mort dans toute la contrée. Le magicien crée une pluie de cendres fines qui tombe pendant une journée depuis de gros nuages noirs (qui viennent du nord), colore la terre, les lacs les rivières... Tout se recouvre d'une fine poussière, qui rend les sols stériles, tue végétaux et animaux, empoisonne l'eau, ternit les textiles lavés avec Gorzyne, déprime les ménestrels et fait pleurer les Elfes. Les effets finissent pas se dissiper, mais la terre met parfois des années à s'en remettre. L'aire d'effet dépend de la puissance du nécromant. Ce genre de sort est banni par le *Traité de Non Prolifération des Armes de Destruction Magiques*. Il existe une version « orange » qui est moins déprimante mais tout aussi efficace comme défoliant. Ce rituel prend environ trois heures à mettre en place.

VOILE DE PESTILENCE DE THORGÛL

C'est la version avancée du Voile Noir de Thorgûl. Non seulement on n'y voit plus rien, mais ce voile cause la peur, ralenti les mouvements des vivants, absorbe la lumière et diminue la résistance à la magie de tous ceux qui le traversent... Avec cette version avancée, ils ont également 50% de chances d'y contracter la peste de Kéleem et de devenir des morts-vivants sous le contrôle du nécromant. Fort heureusement, le mage est immunisé à cette maladie, mais pas ses acolytes... Enfin, à ce stade de sa carrière normalement, le nécromant n'aura déjà plus d'amis.

NIVEAU 11

VOL DE VIE À DISTANCE

C'est par excellence le sort de nécromant *qui fait peur*. Tout comme le vol de vie classique, pour lequel le mage a besoin de saisir sa cible afin de pouvoir lui soutirer son énergie vitale, cette version à distance permet d'éviter la partie pénible consistant à courser le malheureux. Le nécromant tend la main vers la cible, et commence à aspirer sa vie sans autre forme de préparation (à condition bien sûr que celle-ci ne résiste pas trop à la magie). Il peut ainsi tirer chaque seconde un peu de vie pour se renforcer. Il paraît qu'un empereur galactique méchant l'utilisait, dans une lointaine galaxie *far away*.

LICHIFICATION DE RAZMOR (RITUEL)

◆ Ingrédients : 5 doses de sang de corbeau, savon de Fquiepu, Orties du Chaos, cendres d'un mage, queue de basilic, un golem, une jarre

Cette version de la lichification est celle qui fut utilisée par Razmor Wushrogg en 1244 du premier âge. Elle ne convient pas aux enfants âgés de moins de 40 ans. Ce rituel ne peut être mené à bien en présence d'autres individus que le nécromant et son golem, et notez bien qu'il aboutira quoi qu'il arrive au décès du nécromant. Pour commencer, le golem doit absolument être sous le contrôle total du nécromant. Il faut trois jours de préparation, de méditation et d'incantations pour arriver à se transformer en liche. Le principal attrait de cette opération est une augmentation brusque du capital d'énergie astrale (double), ainsi qu'un arrêt complet du vieillissement... Et l'inconvénient principal est que le mage cessera de progresser à tout jamais : en effet les morts-vivants, tout comme les morts, ne gagnent pas de niveau. Assurez-vous donc d'avoir atteint votre plein potentiel avant de vous lichifier !

NIVEAU 12

NAZE GUEULE

Grâce à ce sort très puissant, vous pouvez transformer votre victime non pas en zombie ou en squelette, mais en spectre semi-éthéré capable d'agir aussi bien dans le monde des morts que celui des vivants. Ce spectre ne sera plus vulnérable qu'au feu ou aux armes magiques, et il aura la possibilité de se déplacer deux fois plus vite qu'avant. En dehors de cela, il conserve ses caractéristiques de base. C'est très bourrin, et pas toujours très commode d'emploi car il vous faut un moyen spécifique pour soumettre la victime, sans quoi elle conservera sa volonté propre et en profitera pour vous nuire. Utilisez une potion de contrôle, un sortilège de domination, un anneau de pouvoir ou une chaussette maudite pour maintenir le spectre ainsi créé sous votre autorité.

MORT INSTANTANÉE DE THOLSADÛM

Une puissante malédiction qui consiste d'un rapide mouvement à arrêter les battements du cœur d'une cible incapable de résister à la magie. Le sorcier ferme brusquement la main, réduisant d'un coup le palpitant de la cible à l'état de coulis de framboise. Un échec du mage immunise la cible à toute nouvelle tentative pour une journée entière.

NIVEAU 13

PROLONGATION DE LA VIE (RITUEL)

◆ Ingrédients : chèvre morte, sphère d'or, 3 doses d'huile de jujuba, sang de gorgauth

C'est un sort très recherché. La plupart des magiciens Humains (la vie est courte) y pensent un jour ou l'autre, alors que les Elfes s'en fichent. Il augmente aléatoirement la durée de vie du mage d'un certain nombre d'années. Attention, le corps, lui, continue de vieillir... Du coup, à la fin si on abuse trop de ce sort, on ne ressemble plus à rien et on commence à perdre du Charisme au lieu d'en gagner. À noter aussi qu'il existe une chance que le sort entraîne le décès immédiat du mage... Ajouté aux nombreux passages désagréables du rituel, il est donc nécessaire d'être très courageux pour vouloir essayer ce rituel. Autre chose : le coût en PA du sort est *permanent*.

INVOCATION DU PASSEUR DES MORTS (RITUEL)

◆ Ingrédients : brebis morte de honte, cendres d'un mage, 5 bougies vertes

Avec quelques ingrédients et une bonne dose de folie il est possible d'invoquer ce puissant esprit, quasiment invulnérable, pour mettre un peu d'ambiance dans les soirées mondaines. Pour en savoir plus, voir le Grand Tableau des Invocations.

NIVEAU 14

RÉSURRECTION MALIGNE

Voici un sortilège - très évolué - permettant de ressusciter « à la volée » un corps frais, sous réserve qu'il ne soit pas trop abîmé. Celui-ci, contrairement aux autres créatures du nécromant, ne sera théoriquement pas un mort-vivant stupide, mais retrouvera son libre arbitre et ses capacités. Il est assez coûteux en énergie astrale et peut amener à quelques complications. Par exemple, le moribond une fois revenu à la vie peut perdre la mémoire, ou alors son intelligence. Il peut aussi entrer dans une rage meurtrière. Cela dit, dans l'optique où la personne est morte, il y a tout de même assez peu de chances pour qu'on décide de ne pas l'utiliser à cause de ces quelques petits défauts.

NIVEAU 15

LICHIFICATION DE MAKASH

Voici un sort un peu brouillon, qui à l'origine était censé simplifier la lichification, dans l'optique où l'on ne voulait pas se livrer et long et coûteux rituel de la lichification de Razmor. De fait, ça fonctionne plutôt bien et sans ingrédients, mais il y a un certain nombre de chances que l'opération se passe mal (une fois l'invocation terminée, et même si le rituel est réussi). Le mage peut devenir fou ainsi que perdre son intelligence ou ses pouvoirs, ou tout cela en restant mort-vivant. Il peut aussi devenir, comble de la honte, une Liche en babouche.

PESTE DE KÉLEEM LE FOU

Épouvantable maladie magique créée par un des nécromants les plus dérangés de l'histoire. À partir de la peste "classique", déjà assez ennuyeuse, Kéleem avait développé une mutation qui transforme le défunt en un zombie (à son service) dont l'énergie vitale vient renforcer son propre pouvoir magique. Il fut malheureusement dépassé par son succès, et mourut d'un « trop plein de puissance magique ». Tous les zombies créés par son épidémie furent détruits. La Peste de Kéleem, encore connue de certains nécromants, est très difficile à manipuler. Un personne ayant contracté la peste de Kéleem perd un tiers de son énergie vitale par jour et se transforme immédiatement après l'accès à la mort en zombie à la solde du nécromancien (ses points de vie ne peuvent être récupérés que si la maladie est soignée). Chaque mort ainsi « relevé » augmente l'énergie vitale du mage de 1 point tant que le zombie est debout. Si ce nombre de points « bonus » dépasse le niveau du mage, il doit réussir une épreuve d'intelligence sous peine d'être consommé par sa propre magie. En lançant le sortilège, le mage diffuse dans l'air les germes de cette maladie sur une zone plus ou moins large, et ensuite n'a plus qu'à profiter de ses bénéfices, au détriment des autres — de TOUS les autres. Le germe reste en place une bonne heure avant de mourir. Voir tableau des maladies.