

HEROS

une production Non-officielle pour  2de édition

Le Nécromant

Ecrit et mis en page par
Azathoth



Prophecy, les Grands Dragons

www.sden.org/~Prophecy-.html Mel: lesgrandsdragons@free.fr





SOMMAIRE



Introduction	3
Le nécromancien.....	3
Les nouvelles compétences.....	4
Les Matrices et Focus Nécromantiques	4
Les Matrices	4
Les Focus	5
Le Grimoire.....	6
Sort de niveau 1	6
Destruction de morts vivants	6
Invocation de Morts vivants	6
Main de Kalimsshar	6
Champ de vie	7
Effusion de Magie	7
Monture de l'au-delà.....	7
Sort de niveau 2.....	7
La flamme de Kali.....	7
Contrôle supérieur.....	7
Mission mortelle	7
Hérault du chaos	8
Dette de Kalimsshar.....	8
Baiser de Kali.....	8
Sort de niveau 3.....	8
Hordes de morts vivants.....	8
La vie dans la mort.....	8
Vent de Mort.....	8
Transfert de vie	9
Malédiction de Kalimsshar.....	9
Invocation suprême.....	9
Table des Miracles et Contrecoups Nécromantiques.....	10



Et pendant ce temps là... à Kali des voyageurs racontent qu'un puissant Mage Fataliste serait parvenu à lever la plus importante armée de morts vivants de tout les temps. Ces mêmes voyageurs semblaient émettre des réserves quant à la possibilité que les Crocs du royaume de Kar résistent à une telle armée...

La nécromancie possède de nombreux avantages mais aussi beaucoup de sacrifices. Passer son temps avec les morts ne vous laisse par forcément en paix avec vous même. C'est pourquoi nombres de Nécromanciens sont devenus paranoïaques ou possèdent des comportements qui effraient le reste de la population. C'est pour cela que tout nécromant gagne le désavantage "Mauvais œil" ou "Paranoïaque". La place des nécromanciens dans le royaume de l'Ombre est relativement ambiguë. S'il est vrai que Kalimsshar est le maître de la vie et la mort, cette puissance semble peser aux habitants de Kali. C'est pourquoi les nécromanciens, détenteurs du pouvoir du Dragon de l'Ombre sont souvent vus avec suspicion, ce qui n'améliore pas leur paranoïa. Ils sont Abhorrés par toutes les créatures vivantes et les animaux sentent

"Exsangues et moribonds, les derniers Immortels rejoignent Yris pour y recommencer une nouvelle vie. Mais la magie est inopérante. Ils déclinèrent et, sans Khy, ils seraient sûrement morts. Khy accepta le don Kalimsshar qui rendit mortels les hommes et leur permirent de se reproduire: L'homme était né."

-Bayne premier artisan Humaniste et déclaré Hérétique-

Introduction

La vie et la Mort sont les sphères préférées du Dragon de l'ombre: Kalimsshar. C'est lui qui donna aux immortels la vie et la mort, il y a longtemps de cela. C'est dans cet esprit qu'il dévoila à ses servants la Nécromancie, une forme de magie abâtardie de son pouvoir. La nécromancie ne permet pas de faire vivre ce qui est mort mais seulement d'imiter ses aspects. Les morts vivants ne possèdent pas de conscience propre et n'ont pas de volonté, ils obéissent à des injonctions de leur maître. En cela, la nécromancie est moins puissante que le don de Kalimsshar.

En terme de jeu, la nécromancie est une spécialité de la magie de l'Ombre et il en existe bien d'autres. Comme les spécialistes, le guérisseur et autres Mages, ils ont des bénéfices et des interdits. Proche de Kalimsshar, ils possèdent aussi des désavantages qu'ils portent physiquement ou psychologiquement. Par contre, ils ont appris d'étranges savoirs que l'on classe parmi les nouvelles compétences.



Le nécromancien

Le nécromancien est un magicien de l'Ombre. Il s'est spécialisé dans l'art de la nécromancie. A cela il possède toutes les caractéristiques du Mage classique. Il lance ses sorts avec Discipline + Sphère de l'Ombre, il est sensible aux miracles et aux contrecoups. Sa magie est aussi divisée en trois disciplines qui sont l'instinctive, l'invocatrice et la sorcellerie. Les apprentissages des sorts se font de la même façon que dans le livre de règle.

Pourtant, il existe quelques particularités pour la nécromancie. Tout d'abord, vous remarquerez que le coût des sorts de magie nécromancienne est en moyenne plus élevé que dans les autres spécialités. La nécromancie est à l'opposé de l'ordre naturel des choses et à cela il faut plus d'énergie pour la détourner. Même la magie possède une place dans toute chose. La nécromancie demande donc plus d'effort pour déformer le tissu de la réalité. Ce qui explique une consommation supérieure de magie.

Deuxièmement, les créatures invoquées par les nécromants sont des morts qui imitent les vivants. Ils sont dépendant de leur maître pour toute action complète. En contrepartie, s'il est sujet à un sort qui demande une résistance mentale, celle-ci se fera contre le Mental + Volonté du Nécromant. Mais comme cela lui demande pas mal de concentration, un malus de 1 sera ajouté pour chaque créature moribonde invoquée en plus de la première.

Exemple: si le Mage possède un Mental de 6 et une Volonté de 8 et qu'il à invoqué une horde de 5 morts vivants, les tests de résistance se feront contre 6 + 8 - 4 soit 10 plus ou moins les malus ou 1 bonus.

Les créatures invoquées sont des morts vivants, mais en fonction des degrés de putréfactions ou de la culture des morts (momifications), il existe bon nombre de créatures. A titre d'exemple, seul le squelette sera présenté, mais il en existe bien d'autres qui sont répertorié dans le bestiaire (article).

leurs relents de mort. Etre nécromant c'est faire le deuil de la vie d'une certaine manière. Dans ce contexte, l'organisation de cette sous caste est très précaire. Il n'y a pas de hiérarchie car tout le monde cache son identité. Il est donc rare que deux nécromants travaillent de concert, ou si c'est le cas, cela se fait dans la suspicion la plus totale. Ils ne portent aucun signe distinctif et ne révéleront leur identité à leurs alliés qu'après de nombreuses précautions. L'existence de la nécromancie en dehors du royaume de Kali est généralement de la mythologie ou des contes pour effrayer les mauvais enfants. Seul quelques castes sont entrées en contact avec ces "abominations" comme elles les surnomment. Les Protectors connaissent leurs existences même s'ils ont peu de contact. Les Mages connaissent cette spécialité mais s'interdisent même d'y penser. Ceux qui en connaissent le plus sont les suivants de Kroryn au niveau des Crocs, les cités au sud de Kar. Nombreuses sont les incursions des corrompus dans cette région et certaines armées sont formées de mort-vivants. Au sein de la Caste des Mages, la confrérie noire qui est en relation avec le conseil Etherien de Nanya essaie d'obtenir le maximum d'informations quelle transmet à certains gardiens si un

La marque des morts: Les nécromants possèdent tous la marque de l'Ombre mais aussi celle de leur art. La main qui manipule les cadavres a tendance à s'anémier laissant une main blanche, dépilée, sèche et tendineuse, ultime signature de leur corruption. Les nécromants cachent souvent leurs mains dans des gants.

Devise: "L'immortalité vaut bien tout les sacrifices, mais surtout ceux des autres"

Motivation: Apprentissage, Persévérance, Détermination

Interdit: Tu ne te reposeras qu'après avoir trouvé le secret de l'immortalité

Requiert: Sphère de l'Ombre à 5, Volonté à 7, au moins une discipline à 4

Spécialisation: Nécromancie, le personnage ne peut être spécialiste dans aucune autre sphère.

Bénéfice: « Le sang est la vie »; Le nécromant peut à tout moment s'auto mutiler et transformer ainsi 1 case blessure par 3 points de magie au lien d'1. Il peut aussi ajouter son statut à ses jets de résistances Mental + Volonté.



Les nouvelles compétences

Ces compétences sont considérées comme réservées. Elles ne peuvent être apprises que par un nécromant.

Connaissance des Morts

Cette compétence très singulière permet d'apprendre nombres d'informations sur la mort et les us et coutumes qui s'y rattachent. Cette connaissance s'applique aux créatures mort-vivantes qui existent mais aussi les rites et coutumes des différentes peuplades en rapport avec leurs morts (la mise en terre, les histoires de revenant etc.) Cette connaissance permet aussi de repérer rapidement un lieu de sépulture, très utile pour la quête de reliques.

Langage des morts

Cette dénomination ambiguë est la capacité de connaître la raison de la mort d'un individu. Le regard vitreux, les muscles crispés, la position du corps sont autant d'indices qui permettent de connaître la raison de la mort. Les niveaux de réussite apprennent un détail important sur la mise à mort, ou à quand elle date. Il est possible de connaître la drogue employée s'il s'agit d'un empoisonnement. Cette compétence ne remplace pas la compétence médecin légiste, mais c'est la compétence la plus proche.



Les Matrices et Focus Nécromantiques

Les Matrices

Les matrices nécromantiques sont extrêmement éloignées des clichés populaires. De nature couard et paranoïaque, le nécromant ne cherche pas à se mettre en valeur par des artefacts signant son appartenance à un art interdit et aussi leur arrêt de mort. Les objets de prédilection sont des objets relativement courant pour un nécromant comme des ouvrages, des instruments. Mais dans l'histoire millénaire de cette pratique, il y a cependant eut quelques excentriques et quelques mégalomaniques qui désirèrent marquer de leur empreinte

nécromant semble
« dépasser les bornes ». De son côté l'Ordre Fataliste travail d'en l'Ombre pour contrôler les Nécromants pour leurs buts propres.

Les Dragons pourchassent les nécromanciens qu'ils considèrent comme les créatures les plus corrompus. Dans ces cas, les édits draconiques sont bafoués s'ils permettent d'exterminer des nécromants en activité. Même les Dragons de l'Ombres n'apprécient pas leur présence et s'écartent de leur chemin. Ils inspirent une peur mystique, puisque même les Dragons sont mortels. Pour les initiés, l'histoire d'Ashida Ashrob est un exemple des plus marquant pour certains et la terreur pour d'autres. Ce nécromant, le plus puissant de toutes les générations, ne put accepter de mourir après tant d'année au contact de celle-ci. Il décida donc de partir à la recherche d'une enveloppe charnelle parfaite pour s'y transporter et ainsi vivre par delà la mort de son corps. Ses recherches le conduisirent dans le palais de la caste des Combattants ou vivait la fille de l'élue Kroryn lui-même. Il réussit un tour de force et enleva la belle pour la conduire dans son repaire. Kroryn eut vent de cette histoire et ne parvenant pas à reconforter son élu

leur temps. C'est le cas de Fraust d'Hasran ou de Kadhasran l'Immortel qui produisent un grand nombre d'artefact et désirèrent transmettre leur art au plus grand nombre pour transformer l'humanité en une race plus forte et reconquérir leur immortalité.

Pour ces deux illustres Nécromants, les produits manufacturés en os étaient des Matrices de prédilection : Crânes incrustés, baguettes d'os, bâtons en crânes empilés etc... Du fait de leur compétence d'art, ces Matrices sont très recherchées, mais aussi souvent détruites par les profanes ou les instances magiques.

Les Focus

Il n'existe pas à proprement parler de focus nécromantique puisque la nécromancie utilise la puissance de Kalimsshar, celle de la sphère de l'Ombre. Seulement, à mesure de l'évolution de la pratique, les créations humaines ayant attiré à la nécromancie ont créé une atmosphère, une histoire qui tinte les objets nécromantiques.

Comme pour les focus des autres sphères, il existe des Focus mono-élémentaire, des poly-élémentaires et des méta-focus (supplément, Colère des Dragons page 18). Seulement la magie de l'Ombre s'accommode mal des autres sphères et encore plus quand il s'agit de focus créés par des nécromants. C'est pourquoi, ces focus sont souvent mono-élémentaires. Voici donc quelques exemples de Focus que l'on peut rencontrer sur Kor. Comme pour les autres, ils sont définis par un nom, une réserve, un type, une réserve totale, une sphère dominante une description.


 **Nom** : Les poupées de Salimar

Réserve : 10

Type : Mono-élémentaire

Sphère : Ombre

Description : Les poupées de Salimar sont des poupées en lin, comme celles que l'on donne aux enfants. Rembourrées de poils d'animaux avec des cheveux de crins, elles sont au nombre de 9 et ont été conçues par un Nécromant du nom de Salimar. C'est à l'occasion d'un rituel immonde de l'Ombre que ce grand Nécromant puisait la vie d'une vingtaine d'enfant pour créer ces poupées. Ce nécromant connu la Question et le Jugement des Inquisiteurs, mais ses focus lui survécurent. Ces poupées ne se distinguent en rien des autres jouets du même type. Seulement, la nuit ces focus se rechargent en aspirant la vie de petites créatures alentours. Au matin, il y a toujours quelques rongeurs ou des oiseaux retrouvés morts autour de ces focus.


 **Nom** : Les amulettes de Nadjar

Réserve : 5

Type : Mono-élémentaire

Sphère : Ombre

Description : Ces amulettes ont la forme de crânes suspendus à une cordelette que l'on attache autour du cou. Elles sont très communes, mais seules certaines sont des focus. Elles sont taillées dans l'obsidienne, une pierre qui est attachée à la sphère de l'Ombre par sa couleur. Les crânes représentés sont de variétés différentes et peuvent être humains, animaux et même draconique. Ces amulettes sont connues à Nadjar pour préserver de la pourriture, ce qui est le cas. Certains nécromants utilisent ces amulettes au cou de leurs serviteurs pour les maintenir animés plus longtemps. Cela n'a d'effet que sur l'aspect des créatures réanimés et non sur la durée des sorts nécromantiques.

 **Nom** : Le linceul d'Adisha

Réserve : 20

Type : Mono-élémentaire

Sphère : Ombre

Description : il s'agit de guenilles nauséabondes qui repousseraient un phacochère. Ces loques sont trouées et doivent être jetées sur les épaules et ceint autour de la taille. Ce focus est unique et a réellement appartenu à Adisha, le premier nécromant qui l'utilisait comme un Focus permanent. Son aura nécromantique est sensible et toute personne réussissant un jet de Perception + Empathie difficulté 10 réalisera la nature maléfique de l'artefact. Ce focus de grande puissance est la quête de toute une vie, est même plus, pour tout nécromant qui se respecte. On raconte que le linceul serait actuellement dans le royaume de Kar ou en Galys. Pour le régénérer, il suffit de le porter pendant la nuit au contact même du corps. Le porteur de son côté, se voit déposséder d'une journée de sa vie en échange de cette recharge, la quête de l'immortalité est à ce prix !

inconsolable, il décida de partir en croisade dans les terres de son frère au risque de le combattre. Il partit donc avec ses meilleurs guerriers et quelques-uns de ses fils qui rêvaient d'en découdre avec les corrompus, au risque d'enfreindre les Edits. Kroryn et son armée parvinrent à se frayer une brèche jusqu'au repaire d'Ashrob. Celui-ci était en pleine cérémonie et s'appêtait de s'incarner dans le corps de la belle. Les guerriers investirent les lieux et Arhrob mourut des griffes de Kroryn lui-même sans même se défendre. Les croisés éradiquèrent ce lieu maudit et repartirent pour leur contrée de Kar. On apprit quelques années plus tard que l'un des Dragons qui avait participé à l'assaut du repaire d'Ashrob avait rejoint Nadjar pour lever une armée de mort vivants...

A l'âge des Conquêtes lorsque les hommes commençaient seulement la colonisation de Kor, un homme du nom d'Ioph rechercha l'enseignement du Dragon de l'Ombre. Après des années d'errance, il parvint à Nadjar où il pria Kalimsshar de bien vouloir le recevoir. Le Dragon pris forme humaine et l'accueillit dans son antre. L'Ioph se fit servile et approcha le grand Dragon. Il réussit à le surprendre et le

Nom : les dames de la nuit.

Réserve : 20

Type : Poly-élémentaire

Sphère : Ombre 10 et Métal 10

Description : Il s'agit de deux épées filiformes d'aspect gracieux et fragiles forgées dans du sang de Kezyr corrompu et consacrées lors d'un rituel nécromantique. C'est un Focus remarquable par sa nature guerrière qui est inhabituel chez les nécromants. Son origine vient d'une histoire d'amour finissant mal entre un Mage du métal et une Artisane qui fut taxée d'Hérésie et brûlée par l'Inquisition. Fou de rage et de chagrin, le Mage fit le serment de la ramener d'entre les morts. Son entretien nécessite que les deux lames soient toutes les nuits imbibées de sang d'un ennemi vaincu. S'il s'agit d'un protecteur, les lames restent actives une semaine sans entretien. S'il s'agit d'un Inquisiteur, c'est tout une augure sans entretien.



Le Grimoire

Voici ressembler ici le grimoire du Nécromantica, une Matrice relique qui rassemble la majorité des sorts de nécromancie utilisés par les Mages fatalistes. Ce grimoire est Mythique et le trouver doit être une quête ultime. Par contre, il est possible d'apprendre des sorts de nécromancie comme dans les autres castes: Une matrice, Un maître. Seulement, les matrices sont très rares car elles sont détruites par les autres castes, et les maîtres sont quasiment tous paranoïaques. Autant dire qu'il ne suffit pas d'avoir les points d'Xps pour apprendre un sort.

Sort de niveau 1

Destruction de morts vivants

Niveau : 1

Complexité : 10

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Discipline : Invocatoire

Clés : Rune de l'Ombre, Rune de Heyra, une posture

Portée : 25 mètres

Effets : Ce sort est connu aussi de quelques adeptes d'Heyra qui se sont trop approchés du pouvoir de l'Ombre. Il permet de détruire tout mort vivant à raison de 1 plus 1 par niveau de réussite. La cible (celle-ci étant le nécromant adverse) peut essayer de faire un test de Mental + Volonté contre une difficulté de 15 + 5 par niveau de réussite pour résister (Le jet se fait contre Mental+Volonté du nécromant).

Invocation de Morts vivants

Niveau : 1

Complexité : 20

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Discipline : Invocatoire

Clés : Rune de l'Ombre, un cadre métallique, murmure

Effets : Ce sort permet d'invoquer un squelette ou tout autres formes de créatures réanimables qui apparaîtront moins de 5 mètres de l'enchanteur et lui obéira. Il restera à ses côtés pendant 1 heure + 1 par niveau de réussite. Ce sort peut être réitéré sans que les autres créatures ne soient détruites.

Main de Kalimsshar

Niveau : 1

Complexité : 10

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Discipline : Instinctive

Clés : Voix ténébreuse, Rune de l'Ombre, Brindille

Effets : Le Mage casse la brindille d'une main et dans l'autre caresse la Rune tout en psalmodiant un mot unique. Il peut alors par simple contact infliger une blessure de 10 + 5 par niveau de réussite sans prendre en compte l'armure. Le combat corps à corps lui donne un bonus de +5 pour toucher car il n'y a pas de notion de puissance du coup.

menaça de lui trancher la gorge s'il ne lui donnait pas le secret de l'immortalité.

Kalimsshar reprit sa forme draconique sous la lame d'Ioph qui en resta tétanisé. Mais Kalimsshar ne tua par Ioph, il aimait ces hommes persévérant capables de changer le monde, et c'est ce qu'il faillit faire à son détriment. Le Dragon de l'Ombre, le maudit et le cœur d'Ioph cessa de battre. Il n'était pas mort, mais il n'était pas non plus vivant.

Kalimsshar lui enseigna cet art qu'est la nécromancie, une force corrompue de ses propres pouvoirs.

Après quelques dizaines d'années, Ioph quitta Nadjar et parti en quête d'expérience, toujours en contact avec son mentor par le lien draconique.

Arpentant du monde de Kor, il ne vit que mépris et dégoût pour sa personne. On attenda plusieurs fois à sa vie, mais en vain. Il développa une grande rancœur contre les hommes et repartit dans le royaume de l'Ombre. Là, il invoqua une armée et fonda sur les Crocs. Il perdit beaucoup de ses mignons, mais chaque victime était un soldat potentiel pour son armée. Il fut blessé grièvement, ce qui obligea son repli. Ioph créa son propre royaume, Adisha, peuplé de morts-vivants. Les autorités draconiques ne purent accepter le caprice de leur frère et envoyèrent

☾ Champ de vie

Niveau: 1

Complexité : 30

Coût: 12

Temps d'incantation: 2 minutes

Difficulté: 15

Discipline: Invocatoire

Clés: Rune d'Heyra, Tracer un cercle, Voix autoritaire

Effets: Ce sort permet au nécromant de se préserver des créatures mortes vivantes qui ne peuvent rentrer dans le cercle au risque d'être détruite si un test de Mental + Volonté Difficulté 20 est raté. Le cercle fait environ un rayon de 2 mètres et le champ dure 10 + 1 heure par niveau de réussite.

☾ Effusion de Magie

Niveau: 1

Complexité : 10

Coût: 7

Temps d'incantation: 30 minutes

Difficulté: 15

Discipline: Sorcellerie

Clés: Couteau rituel, voix, Rune de l'Ombre, Victime

Effets: Le Mage sacrifie sa victime sur un autel et transforme alors toutes ses cases de blessures en points de magie qui seront multipliés par son Niveau de réussite. Ce rituel est toujours couplé à un sortilège plus puissant de sorcellerie qui consomme beaucoup de point de magie. Certaines cérémonies permettent plusieurs sacrifices en même temps pour accumuler un réservoir de magie immense.

☾ Monture de l'au-delà

Niveau: 1

Complexité : 20

Coût: 7

Temps d'incantation: 1 tour

Difficulté: 15

Discipline: Invocation

Clés: Rune de l'Ombre, un Ovale métallique, murmure

Effets: Dans le tour suivant une monture arrive du lointain dans un nuage de brume. Elle emporte le Mage ou il le désire sans le conduire physiquement, seulement par la pensée. La durée de l'invocation est de 1 +1 heure par niveau de réussite.

Sort de niveau 2

☾ La flamme de Kali

Niveau: 2

Complexité : 35

Coût: 9

Temps d'incantation: 4 tours

Difficulté: 15

Discipline: Invocatoire

Clés: sablier de sable noir (non consommé), Rune du temps, Voix rythmique

Effets: Certains nécromants s'entourent de pas mal de morts vivants, et pour ne pas être obligé de les invoquer tout les jours, ils utilisent ce sort qui leur permet d'augmenter la durée du sort "invocation d'un squelette" de 1 semaine + 1 jours par niveau de réussite. Seule cette option permet à des nécromants de constituer un groupe de morts vivant durable. Ce sort peut être réutilisé pour entretenir l'invocation première et ainsi gardé "en vie" ses créatures pendant des semaines.

☾ Contrôle supérieur

Niveau: 2

Complexité : 15

Coût: 7

Temps d'incantation: 1 action

Difficulté: 15

Discipline: Instinctive

Clés: poupée, Rune de l'Ombre, Posture aguicheuse

Portée : 50 m

Effets: Ce sort permet à tous nécromant de prendre contrôle des créatures moribondes d'autres nécromants et de les retourner contre eux. La cible doit faire un test de Mental + Volonté pour résister. Si le nécromant invocateur de ces entités possède une Volonté ou un Mental supérieur à sa créature (ce qui est souvent le cas) c'est lui qui fait le test. Ce sort touche 1 +1 créature par niveau de réussite.

☾ Mission mortelle

Niveau: 2

Complexité : 35

Coût: 5

Temps d'incantation: 4 tours

Difficulté: 20

Discipline: Invocatoire

Clés: Plume noire, Voix sourde, Rune de l'Ombre

Effets: Ce sort permet d'envoyer ses créatures mortes vivantes se trouvant à moins de 100 m à

de formidables contingents de Prodiges, Protecteurs et Combattants "pacifier" la région. Le Roi des morts mourut quand même, après plusieurs coups fatales, sur les corps de cinq Dragons qu'il avait tué lui-même. Son royaume fut détruit et stérilisé. Mais on raconte que son esprit est toujours en vie dans sa couronne et que quiconque la porte sur la tête possédera sa puissance passée.

une distance de 1Km, au nombre de 1 par NR. Ce sort permet au nécromant de se tenir à l'écart des conflits et de pouvoir aussi voir par leurs yeux. Ce sort nécessite bien sur l'invocation première d'un squelette.

🌙 Hérault du chaos

Niveau: 2
Complexité : 35
Coût: 8
Temps d'incantation: 1 tour
Difficulté: 20
Discipline: Invocatoire
Clés: Un objet de qualité supérieur, une danse
Effets: Le Mage de l'Ombre utilise ce sort pour augmenter de 4 +1 par niveau de réussite un attribut et une compétence de 4+1 par niveau de réussite une créature néoromantique invoquée. Ces créatures sont généralement faites pour des missions spéciales ou pour commander des unités de créatures nécromantiques. Le sort est efficace une journée

🌙 Dette de Kalimsshar

Niveau: 2
Complexité : 40
Coût: 11
Temps d'incantation: 7 minutes
Difficulté: 20
Discipline: Sorcellerie
Clés: Sablier de sable noir, Rituel
Effets: Ce sort permet de faire vieillir une cible connue personnellement de 1 an. Ce sort s'utilise généralement par les Fatalistes qui cherchent des positions politiques. On ne peut lancer ce sort que deux fois sur la même cible.

🌙 Baiser de Kali

Niveau: 2
Complexité : 50
Coût: 10
Temps d'incantation: 25 min
Difficulté: 20
Discipline: Sorcellerie
Clés: Onguent, poison, Rituel
Effets: Prisé par les femmes, ce sort rend plus irrésistible la personne qui gagne un bonus de 4+1 par niveau de réussite en séduction et dont le baiser est mortel occasionnant 30+10NR points de dommages. Selon le poison, la mort est foudroyante ou au contraire longue et très douloureuse. Il est dangereux de décevoir une magicienne de l'Ombre. Ce sort ne fonctionne qu'une fois et au maximum, une journée.

Sort de niveau 3

🌙 Hordes de morts vivants

Niveau: 3
Complexité : 115
Coût: 12
Temps d'incantation: 1 tour
Difficulté: 20
Discipline: Invocatoire
Clés: Un lieu de sépulture, du sable noir, Une voix forte et galvanisant.
Effets: Ce sort est variante plus puissante que l'invocation d'un squelette. Il permet de faire sortie de terre 5 créatures mort-vivantes armées et prêtent au combat avec à sa tête un héros squelette. L'invocation dure 1 heure +1 par niveau de réussite. Ce sort peut être cumulé avec la flamme de Kali.

🌙 La vie dans la mort

Niveau: 3
Complexité : 55
Coût: 20
Temps d'incantation: 15 min
Difficulté: 25
Discipline: Sorcellerie
Clés: Cœur frais humain, Douleur, Rituel
Effets: Ce sort extrémiste permet au nécromant s'il est tué dans moins de 1 heure +1 par niveau de réussite, de pouvoir tenté de s'incarner dans un autre corps. La cible peut résister avec un test de Mental + Volonté+5 contre Mental + Volonté du magicien. L'esprit de la cible est prisonnier de son cerveau et ne pourra s'exprimer que lorsque le nécromant dormira, ce qui veut dire 10 heures + 10 par année d'incarnation de sommeil par an. Ce qui explique que les nécromants ne peuvent se maintenir perpétuellement dans la conscience de leur cible au court des années.

🌙 Vent de Mort

Niveau: 3
Complexité : 6
Coût: 15
Temps d'incantation: 3 tours
Difficulté: 20
Discipline: Invocatoire
Clés: Fiole d'eau croupie, Hurlements, Rune de l'ombre
Effets: Un vent se lève d'une odeur pestilentielle et se déplace devant le magicien à une vitesse de

40 m par tour pendant une heure sur un front de 120 m. Ce vent apporte la mort. Il entraîne des dommages par maladie de 30+10 par niveau de réussite et par minutes d'exposition. Ce vent magique est détourné par les obstacles et les bâtiments. Mais s'il est lancé à l'intérieur, il s'engouffrera par toutes les ouvertures. La durée du vent est de 1 minute.

Transfert de vie

Niveau: 3

Complexité : 45

Coût: 6

Portée : A vue

Temps d'incantation: 2 actions

Difficulté: 25

Discipline: Instinctive

Clés: Rune de l'Ombre, une posture, et un Cri

Effets: Le Mage lève les mains au ciel et les tend vers la cible ou les cibles à raison de 1+1/NR. Des arcs électriques crépitent entre le Mage et la ou les victimes. Le nécromant vole les cases de blessures de la ou les cibles pour son propre compte au rythme de 2 par tour et par cible. Une fois toutes remplies, il peut les stocker en point de magie. La cible est incapable de faire quoi que ce soit à part souffrir le martyr; elle peut néanmoins briser la concentration du Mage par un test de Mental + Volonté contre une difficulté de 25 +5 par niveau de réussite du sort à chaque tour. Chaque tour, la difficulté du test de résistance est diminué de 5.

Malédiction de Kalimsshar

Niveau: 3

Complexité : 70

Coût: 12

Temps d'incantation: 2 actions

Difficulté: 25

Portée : a vue

Discipline: Instinctive

Clés: Une poupée, Un rire glacial, une posture

Effets: Ce sort entraîne la transformation de la cible en mort vivant. La cible peut résister avec un test de Mental + Volonté difficulté 20 ou perdre un point de volonté par tour. Une fois à zéro, le personnage devient un mort vivant et passe sous le contrôle du nécromancien. La malédiction peut être arrêtée si le magicien meure avant la transformation totale.

Invocation suprême

Niveau: 3

Complexité : 85

Coût: 25

Temps d'incantation: 3 tours

Difficulté: 25

Discipline: Invocation

Clés: Un os de Dragon, De la terre corrompus de Kali, Un rituel, Une victime

Effets: La créature invoquée est un Dragon squelette qui possède les caractéristiques d'un Dragon de l'âge de l'os. Le rituel est très compliqué et même invoqué, il est très difficile de le contrôler. le magicien se fait toujours accompagner par une victime au cas où le Dragon commencerait réclamer un don de vie. Le nécromant l'envoi en mission et une fois accomplie, il disparaît. Ce sortilège très coûteux en magie demande énormément de personnes et "effusion de magie " est souvent nécessaire. il est a savoir que même les Dragons de Kalimsshar n'apprécie pas trop cette pratique.

Table des Miracles et Contrecoups

Nécromantiques

Table des Miracles Nécromantiques.

- ❶ **Jugement dernier** : Les morts enterrés à l'endroit où se tient le nécromant sortent de terres et se mettent au service de celui-ci. Le nombre dépend du lieu du miracle mais il y a toujours au moins 3 créatures nécromantiques. La durée du service est de 1 heure + le statut du mage en heure.
- ❷ **Dans les enfers** : La terre s'ouvre sous le nécromant et elle vomie des milliers d'os avant d'entraîner le Mage dans les profondeurs. Il s'agit de l'ouverture vers l'Eerie des cauchemars permettant à ce dernier d'échapper à un danger ou d'aller où il le désire le plus.
- ❸ **La mort en personne** : De la bouche du Mage s'échappe un nuage noir qui s'étend sur un rayon de 10 m. Toute personne hostile au Mage est transformé en Mort Vivant s'il rate un jet de Ment+Volonté dif 20.
- ❹ **Vision morbide** : Le mage reçoit la vision de l'endroit où il pourra trouver une Matrice nécromantique. Il pourra se diriger précisément où elle se trouve et la trouver même si elle change de place.
- ❺ **Faveur de Kalimsshar** : Le Mage gagne automatiquement 1 point dans la sphère de l'Ombre.
- ❻ **Mentor Cadavérique** : Le Mage est en contact avec une liche qu'il pourra contacter mentalement et qui sera tributaire d'un service. Ce peut être une quête, une action, une information, l'enseignement d'un sort. Attention, elle devra s'y plier mais ne pourra pas forcément la réaliser.
- ❼ **Jouvence** : Le Mage rajeunit de deux ans et ne bénéficie que des bénéfices de ce rajeunissement sans avoir les désavantages. Fort logiquement, une personne de l'entourage vieillira de 2 ans avec que les désavantages.
- ❽ **Noce Mortelle** : un ennemi du Mage voit apparaître une jeune femme magnifique, se lover dans ses bras, l'embrasser et sentir sa vie le quitter. Il s'agit de la mort elle-même, et toute action contre elle n'a aucune conséquence.
- ❾ **Goût de l'Immortalité** : Le nécromant, gagne une case de blessure de plus au niveau égratignure, puis si le miracle de répète, une case au niveau suivant, ainsi de suite.
- ❿ **Conviction surnaturelle** : La voie qu'a emprunté le nécromant, et ses sacrifices, lui ont donné la certitude de la réussite lui procurant une conviction malsaine mais réelle. Il gagne un point de Volonté en plus.

Tables des Contrecoups Nécromantique.

- ❶ **Onde de Choc** : Le sort ne s'exécute pas et le Mage est projeté en arrière, ce qui lui fait perdre l'initiative au prochain tour et un malus de 3 pour se défendre au sol.
- ❷ **Aura funeste** : Un bang sinistre retenti et une aura de l'Ombre se disperse avertissant tous les Mages et les dragons à 500 m de distance.
- ❸ **Vortex** : Le sort consomme le double de ce qu'il devrait être même si c'est un échec. Il est possible d'utiliser ses cases de vie pour payer le tribut qui peut être mortel.
- ❹ **Déshérité** : Le mage est incapable de faire appel à la magie de l'Ombre pendant une journée. Il peut néanmoins faire appel aux autres sphères de magie.
- ❺ **Révélation** : La pratique de la nécromancie s'inscrit comme un voile sur le visage du Mage lui donnant un aspect spectral visible de tous jusqu'à lever du soleil suivant.
- ❻ **Confusion Mortelle** : L'inexpérience ou l'étourderie du Mage à permuter la consommation de ses cases de vie avec les points de magie. Il devra dépenser ses cases de vie A LA PLACE de ses points de magie. La sorcellerie est mortelle à ce niveau.
- ❼ **Vengeance des morts** : les esprits torturés par le passé par le mage reviennent le tourmenter pendant 3 nuits lui interdisant de récupérer plus de la moitié de ses points de magie.
- ❽ **Renégat** : Le sol éructe brutalement trois créatures nécromantiques sans allégeance qui attaqueront le Mage en premier puis aux autres si le Mage meurt.
- ❾ **Bannissement** : L'incompétence du Mage est tellement impardonnable qu'un dragon de l'ombre vient lui-même le punir en l'empêchant de pratiquer la magie pendant une augure.
- ❿ **Pacte Mortifère** : Le mage s'effondre sur le sol et meurt. La mort en personne vient le chercher et lui propose un pacte. S'il accepte, il devient mort vivant et doit accomplir les volontés de celle-ci ou la suivre.

Il s'agit d'une production Azathoth