



Zombies et momies en Néolim

lundi 13 juin 2011, par [FX](#)

Dans la chaleur monocorde de la Thémésie, et particulièrement dans le désert des Reines Veuves, le soleil bat son plein. Les seules ombres sont le fait des animaux ou des individus qui traversent le désert, et encore beaucoup ont supprimé leur ombre dans leur vœu à la Trinité lumineuse. La tapisserie ne se crée qu'au crépuscule, devenant intensément noire, et disparaît ensuite totalement en journée. Le supplice quotidien des ombres qui passent par le désert a de grandes chances de les rendre folles, mais c'est sans mentionner ce surcroît de noirceur la nuit dans le désert.

Dans ces étendues aux formes rares, la Tapisserie peut atteindre des kilomètres carrés et lover en son sein des manifestations spontanées du Maelström. Ce qui a un effet similaire à celui d'une rinascita, des ombres vulgaires sont éveillées, et découvrent pour quelques heures une étendue baignant dans l'obscurité. Sans corde noire, ces ombres éveillées ne peuvent se régénérer et perdent leur noirceur la journée qui suit pour redevenir vulgaires.

Mais pour les animaux et personnes qui séjournent dans le désert, l'éveil de son ombre peut être traumatisant. Et comme si ça ne suffisait pas, les ombres qui survivent à la première journée d'éveil deviennent généralement folles dans les deux ou trois jours qui suivent, à force des supplices imposées par une Tapisserie trop étendue géographiquement : les variations de taille perturbent à jamais le psychisme de ces ombres, lesquelles à leur tour, partagent leur folie avec leur Tenebroso malgré lui.

Le résultat donne des voyageurs au cerveau incapable de se concentrer à cause des litanies incessantes de leur ombre, et dont les

comportements alimentaires et l'errance donnent un aspect famélique repoussant pour une personne saine d'esprit. Ces pauvres fous torturés par leur ombre ne trouvent généralement pas la fin du désert, et tournent pendant quelques temps en rond avant de succomber de soif ou de faim. De plus, leur ombre passe généralement son temps collé à la peau de son propriétaire, afin de les protéger du soleil. Ils ne projettent donc généralement aucune ombre. Quelques spécimens pas trop atteints arrivent à s'infiltrer à Thémée, mais sont rapidement détectés par les autorités de la Lumière et abattus.

Plusieurs sectes nécromantes les capturent pour les emmener loin du désert, dans des lieux où l'ombre peut retrouver sa vigueur. Néanmoins, une fois l'ombre folle, jamais elle ne peut récupérer sans les soins des Soeurs, et ces êtres lâchés dans une ville traditionnelle sont uniquement source de chaos. Les nécromants s'en servent de cobayes pour leur sortilèges, et ce traitement n'arrange guère leur état. Reformatés comme créature de combat, les possédés du désert deviennent alors de parfaits zombis, attaquant à vue et protégés par son ombre des agressions les moins graves.

Très rarement, les dégénérés du désert qui arrivent à Thémée sont enlevées par des sectes de la Lumière. L'ombre de l'infortuné est soigneusement emprisonnée dans la peau par un système de bandages qui ne laisse aucun contact avec l'extérieur. On ne connaît guère les motivations de ces créateurs de momie, mais il semblerait que l'ombre plongée dans l'obscurité permanente, développe une puissance hors du commun, et arrive à recréer des liens magiques avec le Maelström. Néanmoins, les sectes auraient un moyen de



commander à leurs momies, et en faire ainsi des marionnettes particulièrement puissantes et complètement sacrificiables à la cause de la Lumière.

Ces ombres en-dedans accordent à leur "hôte" un accès à une nébuleuse honnie et interdite : la consuméance. Sorcellerie des ombres folles et nihilistes, on dit qu'elle ouvre la voie au Shaïtanisme. Inconscients seraient ceux qui se lanceraient dans sa pratique sans y être obligé ! Les "zombis" et "momies" l'apprennent malgré eux. Cette nébuleuse mène également au contact avec le Maelström, raison supplémentaire d'être rejetée par les

Temples. Elle utilise pour focus la poussière ou le sable, parfois même les cendres de leur propre corps pour des sortilèges avancés. Les Tenebroso qui doivent acquérir la consuméance sacrifient leurs capacités dans d'autres nébuleuses pour grimper dans cette dernière.

L'utilisation externe de la consuméance fonctionne comme le Souffle-Givre, vous pouvez en utiliser les sorts et remplacer les écorces par la poussière, et la glace par la chaleur et le feu. Les momies maîtrisent des sortilèges de nécromancie.