

## Le Phylum necromantique de Sotoph

Sotoph (102- ???), de son vrai nom Ricardo Sifredi, était un Venn'dys des plus turbulents. Membre du très controversé mouvement pour l'autodétermination Venn'dys, il ne dut son salut qu'en dénonçant avec un zèle des plus ignobles tous ses complices aux Masques. Grâce à la prime offerte par le Doge pour la destruction du mouvement terroriste il monta sa propre Guilde ironiquement appelée la Guilde Patriotique. Sa manie pathologique de toujours trahir tous ses interlocuteurs le mena à la ruine en moins d'un an. Pourchassé à nouveau par les Masques et par les deux familles dont il avait épousé les deux filles aînées, il alla se perdre sur le Continent. Là il eut la révélation en découvrant les non morts. Lui qui n'avait jamais pu s'empêcher de tromper, trahir, mentir aux gens, fut passionné par ces créatures stupides et serviles à qui l'on pouvait tout faire faire. Il mit toute son énergie dans l'étude du Loom noir et de la nécromancie avec un succès jusqu'ici inégalé. Il reste jusqu'à maintenant le plus bel exemple d'apprentissage sur le tard de la magie. Il est réputé pour être un Pestar et beaucoup d'Aventuriers ont entendu parler d'un Roi Nécromant qui régnerait sur une enclave perdue dans un hiver malsain, commandant des armées de non morts.

Sortilège final : Amours défunts				
	Féconder les morts Impossible			Deuxième vie Impossible
<b>Manger la cervelle</b> Extrême	<b>Maître décédé</b> Extrême			
	Manger le cœur Très difficile	Relever un cimetière Très difficile	Sucer le Loom d'un mort Très difficile	
	Parler avec les morts Difficile		Parler avec l'au delà Difficile	
	<b>Lever un corps</b> Facile		Les nourrir des morts Facile	
<b>Faire un crâne gardien</b> Très facile	Retrouver la tombe Très facile	Déterminer la cause de la mort Très facile	Lever un animal Très facile	Trouver la mort Très facile

### TRES FACILE

#### • FAIRE UN CRÂNE GARDIEN

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 2 heures  
**Aire d'effet :** AE mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Avec ce rituel, le nécromant utilise un crâne humain, transient ou animal pour en faire une sentinelle docile et infatigable. Le crâne gardien « voit » dans l'axe de ses orbites tous les êtres vivants de manière sûre dans un rayon de AE mètres. Une fois une créature vivante détectée, il parle ou hurle autant de mots que le score en AE du magicien qui correspondent à ce qui lui a été ordonné de dire à sa création. En général il s'agit d'un hurlement d'alerte ou d'une mise en garde. La plupart des malandins prennent leurs jambes à leur cou lorsqu'ils entendent un crâne leur expliquer qu'ils sont en train de mettre leur âme en péril en continuant de pénétrer dans un endroit privé. Le crâne s'exprime forcément dans une langue connue du Nécromant et déterminée lors de sa création.

### • RETROUVER LA TOMBE

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 5 minutes  
**Aire d'effet :** AE x 3 km  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Grâce à ce Sortilège, le Nécromant peut déterminer l'endroit où se trouve la tombe d'une personne humaine ou transiente dont il connaît la véritable identité. Pour se faire, il doit avoir une baguette ou un élément long et droit, comme une canne ou un bâton, qui se met à indiquer la direction de l'endroit où repose le mort. Pour être détectée, la tombe doit contenir plus de 50 % du corps du défunt et être dans l'Aire d'effet du Sortilège. Celui-ci ne dispense pas de l'obligation de creuser et ne donne aucun accès privilégié jusqu'à la tombe, seulement la direction et donc la voie la plus directe.

### • DÉTERMINER LA CAUSE DE LA MORT

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** Instantanée  
**Aire d'effet :** Un cadavre humain, animal ou transient  
**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège permet au Nécromant de déterminer de manière sûre la cause biologique d'un décès. Il ne saura pas qui a tué mais saura par exemple qu'un coup violent derrière le crâne a causé la mort par traumatisme crânien. Le résultat exacte de l'examen est déterminé par un jet de AE/ Vigilance contre une difficulté Facile si la mort remonte à moins de AE jours, Difficile pour AE semaines, Très Difficile pour AE mois, Extrême pour AE années. En cas de réussite: la cause est clairement déterminée, ainsi que la date à 1 jour près. En cas de Baraka : la cause est clairement définie ainsi que la date et l'heure.

Chainon

### • LEVER UN ANIMAL

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 6 heures  
**Aire d'effet :** Un animal de AE x 7kg  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège fait « revenir » de la mort un animal. Le cadavre doit être frais de moins de AE jours et aura toutes les

caractéristiques de son vivant avec en plus la stupidité et le fanatisme propres aux non morts. Pour certains animaux, cela les rend plus intelligents, d'autres y perdent. Ce Sortilège ne fonctionne jamais sur des créatures loomiques.

#### Chainon

##### • TROUVER LA MORT

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE x 10 minutes  
**Aire d'effet :** AE x 150 mètres  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Très facile  
**Loom :** 3

Ce Sortilège indique au Nécromant la direction dans laquelle se trouve la personne humaine ou transiente morte la plus proche. Rien de concret n'indique la direction mais le Nécromant « sait » où se trouve le cadavre le plus proche. Il peut à tout moment demander à avoir la direction du cadavre situé en deuxième position en matière de proximité, puis la direction du troisième pour un maximum de AE cadavres.

#### FACILE

##### • LEVER UN CORPS

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE jours  
**Aire d'effet :** Un cadavre humain ou animal  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Ce rituel fait se relever un cadavre humain (non Felsin) ou animal normal et le met au service du Nécromant. Les règles sur les non morts sont en début de chapitre.

##### • SE NOURRIR DES MORTS

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 1  
**Durée :** AE heures  
**Aire d'effet :** AE cadavres humains ou animal  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Ce Sortilège permet de pouvoir, sans crainte d'empoisonnement, se nourrir de cadavres. La chair des cadavres devient, ce Sortilège une fois lancé, tout à fait comestible et ingérable, quel que soit son état de putréfaction. Très utile lors des voyages très longs ou des croisières, il est un élément indispensable pour l'emploi d'autres Sortilèges comme Dévorer la cervelle, Boire le sang ou Manger le cœur d'un guerrier.

#### Chainon

##### • CONTRÔLER LA POURRITURE

**Temps d'incantation :** Rituel 20 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 10 jours  
**Aire d'effet :** AE corps quelconque pour un ensemble de AE x 40 kg de matière organique  
**Portée :** AE x 4 mètres  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

Le Sortilège permet de contrôler totalement le processus naturel de décomposition de la matière organique. Le nécromant peut accélérer, ralentir ou même stopper ce processus. Ce Sortilège est très utilisé par les Nécromants pour préserver les cadavres avant de les enchanter. Néanmoins son champ d'application est immense. Il peut par exemple permettre de rendre totalement impropre à la consommation toute pourriture, ou au contraire de la préserver indéfiniment. Il ne peut néanmoins pas faire revenir en arrière la pourriture et ainsi rendre à nouveau sain une chair putréfiée. Lancé sur une blessure grave mal soignée (avec un jet de résistance au Sortilège pour la victime), il peut provoquer une nécrose des chairs si importante que seule l'amputation peut sauver la victime. Le maître de jeu est seul juge des effets exacts de ce Sortilège. Celui-ci, lorsqu'il est utilisé pour stopper la pourriture, est un des outils indispensables à tout Nécromant et est même presque indispensable à l'utilisation de Dévorer la cervelle ou Boire le sang ou Manger le cœur d'un guerrier.

#### DIFFICILE

##### • PARLER AVEC LES MORTS

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE questions  
**Aire d'effet :** 1 cadavre humain  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

Ce Sortilège ramène partiellement et temporairement à la vie des cadavres humains et les oblige à répondre aux questions du Nécromant. Les cadavres ranimés ne sont pas des non morts. Ils ne se meuvent pas, ne voient pas et peuvent parler s'ils ont encore des cordes vocales. Ils ne peuvent s'exprimer que dans les langues qu'ils connaissaient de leur vivant et ont conservé tout leur savoir. N'ayant plus de volonté, ils ne mentent jamais et répondent à toutes les questions qu'ont leur posent. Ce Sortilège est une des raisons pour lesquelles les Ashragors

préfèrent tuer d'abord et interroger ensuite.

##### • PARLER AVEC L'AU-DELA

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 4 minutes  
**Aire d'effet :** AE x 5 mètres  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

Grâce à ce Sortilège, un Nécromant peut faire apparaître et discuter avec tous les esprits des personnes humaines mortes dans l'Aire d'effet, même si leurs dépouilles reposent ailleurs. Les fantômes ainsi ramenés sur Cosme, apparaissent comme des formes translucides et floues. Elles ont conservé toutes leurs connaissances et s'expriment dans leurs langues d'origines. Elles ont encore toute leur volonté et ne répondent que si cela leur plaît. Les négociations sont souvent très délicates, les morts appréciant peu d'être ramenés de l'au-delà. De plus, ils passent beaucoup de temps à se plaindre de leur nouvel état : il fait froid, noir, et ils se sentent seuls.

#### Chainon

##### • DÉTECTER LES FANTÔMES

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** AE x 7 mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

Détermine de manière indubitable si un endroit est hanté, c'est à dire si des individus humains y sont morts dans des conditions peu ordinaires (assassinats, maladie douloureuse et traumatisante etc.). Le degré de connaissance dépend du résultat du Sortilège :

Réussite : le Nécromant sait combien de personnes sont mortes de manière horrible ou douloureuse et l'année de leur mort respective.

Baraka : le Nécromant connaît le sexe et l'âge, les circonstances générales de la mort de toutes les personnes décédées dans l'Aire d'effet ainsi que l'année et le mois de leur mort.

#### TRÈS DIFFICILE

##### • MANGER LE CŒUR D'UN GUERRIER

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE jours  
**Aire d'effet :** Une personne ou un Transient

**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Toute personne bénéficiant de ce Sortilège pourra gagner la compétence d'Arme et l'équivalent en Art Guerrier s'il dévore le cœur d'un adversaire humain ou transi pour la durée du sort. Il ne pourra maîtriser que la classe d'arme du guerrier. S'il maîtrisait plusieurs classes d'armes, c'est toujours celle de préférence. Une fois encore, si le cadavre est putréfié, le mangeur peut s'empoisonner, à moins que le Sortilège Dévorer les cadavres n'ait été lancé.

*Exemple : Antonio vient de dévorer le cœur d'un Transient très doué. Il obtient donc une compétence Expert en armes articulé et un Art guerrier pour CETTE arme de 5. Bien sur, si Antonio n'a pas l'arme en question, il ne peut la substituer par une autre.*

#### • RELEVER UN CIMETIÈRE

**Temps d'incantation :** Rituel 40 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE jours  
**Aire d'effet :** AE x 5 cadavres  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 8 + (6 – AE par cadavre ranimé)

Ce Sortilège très puissant ramène à la vie un nombre de cadavre humain (non Felsins) ou animaux variables. Les cadavres ainsi ranimés obéissent à toutes les règles des non morts.

#### • SUCER LE LOOM D'UN MORT

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** AE x 5 cadavres humains  
**Portée :** AE x 10 mètres  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Ce Sortilège permet au Nécromant de récupérer l'étincelle de loom noir présente dans chaque cadavre humain (sauf Felsin). Tous les cadavres dans l'Aire d'effet et dans la Portée sont dépoillés de leur loom noir. Chaque cadavre donne au Nécromant 1 point de loom noir et, ainsi dépoillé, ne peut plus jamais devenir non mort par le loom noir. C'est en effet grâce à l'étincelle de loom noir contenue dans chaque être humain que le non mort peut agir. S'il est ressuscité d'une autre façon, le loom noir lui est désormais inaccessible.

#### • BOIRE LE SANG

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 2 minute

**Aire d'effet :** Un cadavre humain  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Ce Sortilège permet au bénéficiaire de boire le sang d'un cadavre humain pour se reconstituer. Toute personne buvant le sang du cadavre sur lequel le Sortilège a été lancé regagnera un tiers des points de vie qu'avait le mort de son vivant pas litre de sang absorbé. Boire moins d'un litre de sang n'apporte rien, et il est difficile pour un être humain de boire plus de deux litres de liquide sans « s'écoûter ».... De plus, les cadavres résultant d'un combat ont souvent perdu du sang en quantité importante. Il est à noter que la quasi totalité des cadavres contient en moyenne 5 litres de sang. Ce Sortilège ne protège pas des effets nocifs que le sang peut induire suite à un empoisonnement ou une décomposition. Seul le Sortilège Se nourrir des morts, permet d'éviter tout problème de santé lors de l'ingestion du sang.

## EXTRÊME

#### • DÉVORER LA CERVELLE

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** Une personne humaine ou transiente  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

En dévorant la cervelle d'un cadavre humain ou transi on peut, grâce à ce Sortilège, acquérir une compétence d'un mort. Les Sortilèges Se nourrir des morts ou Contrôler la pourriture sont souvent nécessaires voire indispensables pour ne pas s'empoisonner en dévorant la cervelle. Une fois la cervelle dévorée, le bénéficiaire doit dire quelle compétence il veut acquérir et lancer un jet d'expérience d'AE/ Art Démonique avec les modifications suivantes : Pour une compétence Novice, difficulté Très Facile Pour une compétence initié, difficulté Difficile Pour une compétence Expert, difficulté Extrême Ce Sortilège nécessitant l'absorption de toute la cervelle, une seule compétence peut être apprise d'un mort et par une seule personne. De plus, le lanceur ne sait jamais le niveau des compétences du cadavre il doit choisir en fonction de la réputation du mort.

#### • MAÎTRE DÉCÉDÉ

**Temps d'incantation :** Rituel 40 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE jours  
**Aire d'effet :** Un fantôme humain  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

Ce Sortilège fait revenir des morts, un fantôme au service du Nécromant. Ce fantôme accepte d'enseigner son savoir et ses compétences. Il répond gracieusement et en détail dans les langues qu'il connaissait à toutes les questions mais peut également donner des cours à une personne. Les cours ne sont productifs que si le fantôme avait la compétence au niveau Initié. En dessous, le temps passé à étudier est vain. Pour chaque semaine passée à étudier à plein temps avec le maître décédé, l'élève peut lancer un jet d'AE/ Art démonique. La difficulté dépend du niveau de compétence avant la mort du fantôme :

Compétence niveau Novice, difficulté Très facile  
Compétence niveau Initié, difficulté Difficile  
Compétence niveau Expert, difficulté Extrême

Chainon

#### • PRÉDIRE LA MORT

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** Une personne  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Extrême  
**Loom :** 15

Ce Sortilège permet au Nécromant de prédire la mort probable d'un homme. La prédiction n'est pas inexorable et n'indique que la manière dont la mort va avoir lieu, pas la date ni les acteurs. Le maître de jeu est l'arbitre absolu en ce qui concerne l'utilisation de ce Sortilège. S'il est relancé sur la même personne, la seconde prédiction sera identique.

## IMPOSSIBLE

#### • FÉCONDER LES MORTS

**Temps d'incantation :** Rituel 20 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** Un cadavre humain  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Grâce à ce Sortilège, le Nécromant peut féconder un cadavre humain. S'il est un homme, il peut mettre un

cadavre enceinte, s'il est une femme, il peut se faire féconder par un cadavre homme. La gestation qui en résulte est toujours réussie et se passe aussi normalement que possible. Au bout de neuf mois, un Soger naît. Pour les caractéristiques du Soger, voir plus haut.

#### •DEUXIÈME VIE

**Temps d'incantation :** Rituel 4 jours  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** Une personne humaine  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Ce Sortilège permet de ramener à la « vie » un mort décédé depuis moins d'une semaine. Pour chaque groupe de AE jours passés depuis sa mort sans avoir été préservé de la décomposition, le ressuscité perd un point de caractéristique déterminé aléatoirement (1 à 3 elle est physique de 4 à 6 elle est mentale). Si jamais l'état du corps est

tel qu'il ne peut vivre (tête coupée, hémorragie non recousue), le ressuscité meurt à nouveau. Le ressuscité est un Pestar comme décrit plus haut.

#### Chainon

#### • TUER PAR LA MORT

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Tir 2  
**Durée :** Instantanée  
**Aire d'effet :** Un être vivant  
**Portée :** AE x 5 mètres  
**Difficulté :** Impossible  
**Loom :** 18

Si la victime de ce Sortilège rate son jet de résistance elle meurt.

**Aire d'effet :** Le lanceur

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Impossible

**Loom :** 35

Une fois ce Sortilège lancé, le Nécromant se voit doté d'une aura bienveillante auprès de tous les morts et de toutes les créatures non mortes. Les fantômes seront toujours disposés à parler, les morts relevés par d'autres Nécromants lui obéiront à moins que leur maître ne contredise spécifiquement chaque ordre donné par l'ami des morts. Cela donne lieu à des joutes verbales assez échevelées. De plus, dans tous les jets d'interaction avec les morts et non morts, l'ami des morts a un bonus de 6, sauf pour lancer les Sortilèges. La contrepartie de cette amitié est qu'à force d'être aimé par les morts, l'ami des morts en vient à aimer les morts et même à détester les vivants. Souvent les amis des morts finissent mariés à un cadavre, entourés de serviteurs non morts, tout en élevant leurs Sogers et leurs Pestars.

### Sortilège FINAL

#### • AMOURS DÉFUNTS

**Temps d'incantation :** Rituel 4 jours  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif