



Phénix a.s.b.l
Liber Mortis

Table des matières :

I. Présentation	3
A. Note de l'auteur	3
B. Précision sur Nachrouk	3
C. Fiabilité	3
II. Préliminaires	4
A. Le maelström du néant	4
B. Relation entre l'âme et le corps	5
III. Les sorts affectant le Maëlstrom	8
A. L'animation	8
1. Extraits et commentaires du Nachrouk	8
2. Les animations dans Phénix (en terme de jeu)	9
B. L'invocation	10
C. Les autres sorts	11
IV. Les sorts affectant le corps	12
V. Les sorts affectant l'esprit	14
VI. Description des mort-vivants connus	15
A. Avant-propos	15
B. Le squelette et le zombie	15
C. Le fantôme	15
D. L'âme en peine	16
E. Le revenant	16
F. Le spectre	16
G. Le goulhim	16
H. La momie	17
I. Le vampire	17
J. La liche	17

1. Présentation

A. Note de l'auteur

J'ai l'honneur d'avoir été choisi en tant que rédacteur de ce manuel à l'attention des futurs nécromanciens. Celui-ci se base en grande partie sur un livre très ancien, traduit de l'orc, le fameux Livre des Morts nommé Nachrouk. Ma tâche consiste à traduire, le plus fidèlement possible, cette œuvre et à la commenter. Ce manuel est écrit de ma seule plume pour une plus grande cohérence mais les commentaires ne sont pas issus que de mon expérience personnelle, ils viennent essentiellement de longs entretiens avec d'éminents confrères ou prêtres d'Asthar. Je tiens à ce titre à remercier spécialement le Haut Mage Olistor Fari, le Haut Mage Hastirion Likue, l'Archimage Aok, ainsi que les Diacres et Archidiaques du culte d'Asthar sans que ce manuel n'aurait pas été aussi complet.

Archimage Ustigarion Limonir

B. Précision sur Nachrouk

Nachrouk signifiant l'Art de la Mort est le livre servant de référence à tous les nécromants de l'Empire. Il a été trouvé par le mage (à l'époque) Istyru Azrek dans un vieux manoir abandonné en Moskalf. Il nous est impossible d'estimer la date à laquelle il a été écrit car il est enchanté pour ne pas souffrir du passage des âges, néanmoins l'écriture et la syntaxe nous fait penser qu'il aurait été écrit il y a six siècles environ de la main d'un orc, ou devrais-je dire d'un orque vu le raffinement de l'écriture et la syntaxe utilisées. Il semble que l'auteur ait beaucoup voyagé car il cite nombre de choses qui nous sont, encore à l'heure actuelle, totalement inconnues.

L'apport de ce livre pour la nécromancie est colossal tant au niveau des sorts, qu'au niveau des connaissances sur les mort-vivants. J'espère ma traduction fidèle, il n'a pas été facile de traduire de l'orc aussi ancien, surtout vu la richesse du langage. Tous les textes ci après en italique sont la traduction d'une partie de Nachrouk.

Certains termes de Nachrouk sont dans une langue inconnue, qui est impossible à traduire même grâce à la magie. Vu les explications du sort « Linguistique » (relisez les recueils du Seigneur Mage Imirhyon), on peut conclure que la langue n'est pas connue de l'Empire. Ma première supposition se porta sur la langue de la désolation mais des discussions avec certains marchands de la désolation m'apprirent que ce n'était pas le cas. Véritable mystère, la découverte de cette écriture et de tout ce qui l'entoure (potentielle civilisation, sorts et rituels) aura, selon mon intuition, un impact bien plus grand que celui qu'a eu Nachrouk sur le cercle des nécromants de l'Empire à l'époque.

C. Fiabilité

Comment faire reposer toute la nécromancie sur un seul livre ? Cette question effleure l'esprit de tout homme pertinent. En fait, il n'en est rien, la nécromancie était déjà construite et bien approfondie avant cette découverte. Ce livre ouvre simplement des perspectives nouvelles et mène à de nouveaux questionnements. Chaque point abordé par Nachrouk a été vérifié par d'éminents nécromants qui ont souvent permis de s'assurer de la véracité de ce qui avait déjà été établi.

II. Préliminaires

A. Le maelström du néant

Quand on s'initie à la nécromancie, il y a deux approches possibles : certains croient qu'il faut s'attacher à l'étude approfondie des corps vu qu'on va principalement les manipuler et les animer, d'autres pensent qu'il faut s'attacher à l'âme vu que beaucoup de mort-vivants se passent d'enveloppes charnelles. Ces deux approches sont fausses. Il faut commencer par le début, le principe unificateur, celui qui explique et qui constitue la base de notre art : le maelström du néant et sa manipulation. Si on ne procède pas ainsi, on a une vision tronquée de la réalité.

Note sur la traduction : L'auteur ne parle jamais de nécromancie mais parle de « L'Art ». Quand il parle de « certains ou d'autres », l'auteur parle en fait de « Sijholir ». Ce mot n'appartient pas à la langue orc et nous n'avons pas pu déterminer de quelle langue il s'agit, néanmoins vu que le mot apparaît souvent, nous avons dégagé un sens qui est celui de « néophyte ».

Commentaire : Le maelström du néant est connu de tous, bien que le terme utilisé par les profanes soit réducteur (voir plus loin). Il s'agit du voile d'Astaghar, la barrière qui sépare le monde des morts à celui des vivants (le Plan Médián).

Le maelström du néant détermine tout notre art. Les sorts peuvent soit obliger l'âme à contrôler le corps ou à communiquer à travers le maelström ou encore étirent le maelström jusqu'au corps ou jusque sur Tayr ; voir même, pour les rituels les plus puissants, faire traverser à l'âme cette tempête.

Note sur la traduction : La traduction donnant le verbe « étirer » n'est pas entièrement satisfaisante mais elle est suffisante vu les commentaires apportés.

Commentaire : Comme dit dans le texte le maelström est une sorte de tempête qui souffle entre le monde des morts et celui des vivants, les séparant ainsi. Elle est malgré son intensité, un peu plus perméable que la barrière qu'a instauré Mervan pour séparer le plan médián du plan démoniaque. Entendez par perméable mouvante. En effet, cette barrière n'est vraiment traversée qu'à deux moments : lors de la mort d'un individu et lors de la résurrection d'un individu ; dans toutes les autres situations l'âme ne franchit pas la tempête.

Dans le cas de l'animation, le contrôle du corps par l'âme (elle-même contrôlé par le nécromant) se fait à travers la tempête empêchant une grande perception, communication ou liberté d'action. Pour le sort peu utilisé, car peu fiable, « faire parler les morts », l'âme est questionnée à travers la tempête empêchant une bonne emprise, l'âme étant alors libre de répondre comme elle le souhaite et subissant qui plus est l'influence néfaste pour son comportement du maelström.

L'invocation étire le maelström jusque dans le corps. Le corps est ainsi englobé par un léger filament de tempête, limitant moins le mort vivant et permettant de le garder dans cet état beaucoup plus longtemps (l'interrogatoire nécromantique utilise la même technique). La résurrection fait traverser le voile. L'âme en portera à jamais une trace, affaiblissant ainsi son corps retrouvé.

Note complémentaire sur les sorts « Immobilisation de mort-vivant » : Celui-ci perd, pendant un très court laps de temps, l'âme dans les méandres du maelström du néant. Une fois attaquée l'âme retrouve le chemin de son corps et peut reprendre son contrôle.

Le maelström du néant est à la fois un et deux : barrière et monde, mince et d'une épaisseur infinie. Il n'a pas de forme mais est circulaire et l'œil oublieux de la tempête guète les plus anciens.

Note sur la traduction : Ce passage est l'un des plus complexes du Nachrouk. Néanmoins, le sens de cette phrase m'est apparu de plus en plus comme une évidence au fur et à mesure de l'étude de cette barrière. « L'œil oublieux de la tempête » est le centre du maelström.

Commentaire : Je crois qu'il n'existe pas de monde derrière cette barrière. Cette barrière est en fait le monde. Composé de strates disposées dans le sens de la profondeur et de manière circulaire. Moins on a d'ancre, plus vite on se rapproche du centre. Nul ne sait ce qui arrive à l'âme. Un passage ? Une autre mort ? Je ne sais. Aller demander aux diacres d'Asthagar leur avis sur la question, je resterai quant à moi prudent sur le sujet.

Note complémentaire sur le sort « Repos de l'âme » : Celui-ci ouvre un passage à sens unique pour l'âme qui évite de traverser la tempête, empêchant un traumatisme qui peut avoir de fâcheuses conséquences (voir plus loin). Une fois le passage refermé, le sort empêche tout contact avec le plan nodal. Ceci est l'explication que m'a fournie mon maître en nécromancie. Cela n'est pas faux mais je rajouterai ceci : le passage est en fait une projection vers le centre. Tellement proche que l'âme n'est plus accessible et est laissée à son destin.

Le maelström est habité par les Gardiens. Ceux-ci contrôlent les excès et châtient les imprudents. Il n'est jamais bon d'avoir affaire à eux. C'est en grande partie eux qui sont responsables de l'intensité de la tempête (et du traumatisme lors de la résurrection). Néanmoins, ils nous laissent pratiquer la nécromancie ; le pourquoi reste inconnu malgré mes discussions avec eux.

Note sur la traduction : Le mot « Gardiens » devrait être traduit par « Hurlleurs du néant » néanmoins aucune information (même du clergé d'Asthagar, les Gardiens étant des serviteurs d'Asthagar) ne permet de comprendre cette traduction, cette interprétation ne fut donc pas retenue.

Remarque : Notez que l'auteur a parlé, à plusieurs reprises, avec certains Gardiens, preuve de son immense science.

Commentaire : Le pourquoi n'a toujours pas été résolu de nos jours. Asthagar n'aime pas qu'on dérange inutilement les morts. Pourtant certains nécromants le font à de nombreuses reprises et il n'intervient pas, en tout cas d'une manière divine ou en envoyant ces Gardiens. En effet, quand on parle d'excès, il s'agit de voyage dans le monde des morts, des brèches dans le maelström, etc. Ils interviennent en fait peu. Ce qui est d'autant plus étrange que, dans le texte, on n'a pas cette impression de distance mais plutôt de rôle relativement actif. Je m'attarderai bientôt à ce problème et j'espère pouvoir apporter ma contribution dans la résolution de ce mystère.

B. Relation entre l'âme et le corps

Le corps est plus dépendant de l'âme que l'inverse. Le corps est moins durable. L'âme est immortelle ou presque, bien que les deux soient indispensables pour garder sa personne identique.

Commentaire : Si l'âme est éloignée du corps pendant trop de temps, l'esprit meurt et le corps ne devient plus qu'une enveloppe vide. L'âme, bien que souvent pervertie, peut encore survivre pendant quelque temps sans son corps.

Après la mort, l'âme est attirée par le maelström qui tourne et qui l'attire irrémédiablement. Plus les âmes sont fortes, moins vite elles s'approchent et traversent le maelström.

Commentaire : Le maelström tourne ou en tout cas bouge. C'est ce mouvement qui attire les âmes. Les Gardiens, traduit « Hurlleurs », jouent peut-être un rôle d'envoûteurs grâce à leurs

cris, ceci n'est qu'une hypothèse personnelle qui est loin d'être partagée par tous mais je n'ai pas trouvé, à l'heure actuelle quelque chose de plus convaincant.

L'âme a des ancrs qui la maintiennent sur Tayr. C'est le cas de la plupart des mort-vivants majeurs. L'âme, même si noble et pure à la base, se corrompt irrémédiablement. Ce temps de perversion peut être néanmoins fort lent.

Note sur la traduction : La notion « d'ancre » est développée dans le commentaire. L'auteur utilise un autre type de classification de mort-vivants que la nôtre : lui se reporte au cercle de rituel nécessaire à l'invocation qui sont au nombre de cinq. Il a sept catégories de mort-vivants : cinq venant des rituels, une pour les mort-vivants animés et une autre inconnue mais désignant des mort-vivants d'une puissance redoutable (en tout cas c'est l'impression qu'en laisse le Livre dans ses brèves mentions de cette catégorie) ; les magiciens de l'Empire se réfèrent aux sorts utilisés pour le contrôle, l'immobilisation, etc. Comme il y a trois niveaux de puissance, il y a pour nous trois catégories. Quand je décrirai les mort-vivants connus, j'utiliserai les deux types de classification pour augmenter la précision de mon discours.

Commentaire : Quand l'auteur parle d'ancres, il parle de choses ou de pensées qui rattachent l'âme (dans ce cas on peut parler plus précisément de mort-vivant) à la vie sur Tayr. Je prendrai comme exemple, le cas du fantôme qui est bien souvent rattaché par une quête (entendez une action qu'il n'a pu accomplir de son vivant). Cette quête constitue un exemple d'ancre mais il peut y en avoir bien d'autres (maisonnée, etc.).

Par perversion, l'auteur entend nuisance et malveillance. Plus le mort-vivant passe de temps sur Tayr, plus il devient dangereux : passant du fantôme inoffensif (bien qu'effrayant) à l'âme en peine mauvaise ou au revenant. Cette transformation se fait en fonction du temps écoulé mais aussi (et j'aurais envie de rajouter surtout) d'événements. Ceux-ci peuvent soit hâter le processus de transformation, soit projeter l'âme dans le repos du Royaume des Morts (en effet les morts y sont tranquilles, preuve en est des discours tout à fait aimables obtenus par l'intermédiaire du sort « Interrogatoire nécromantique », l'emprise n'étant nécessaire que sur des âmes d'ennemis.

Notons également que plus les ancrs sont nombreuses et fortes, au plus le mort-vivant sera ancré dans le monde médian et sera résistant aux sorts et aux coups.

III. Les sorts affectant le Maëlstrom

Il s'agit des sorts en rapport direct avec le Maëlstrom du Néant, c'est-à-dire les sorts d'animation, ainsi que ceux influençant les morts ou les mort-vivants. On y retrouve donc les sorts de Repos de l'âme et d'Immobilisation, déjà décrits plus haut, ainsi que ceux que je décrirai à la suite :

A. L'animation

1. Extraits et commentaires du Nachrouk

L'animation représente les premiers pas du nécromant dans son contrôle sur la mort. L'âme contrôlée, pour faire mouvoir son corps, le fait à travers le maelström. Le monde perçu est effrayant car la vision est distordue, l'âme n'a plus de points de repères et contrôle un corps qui, bien que le sien, n'est plus que l'ombre de lui-même. C'est donc une expérience traumatisante. Ce cauchemar vécu empêche tout dialogue et limite les actions, l'intelligence et les initiatives du mort-vivant.

Note sur la traduction : L'auteur cite à nouveau le terme de « Sijholir » pour néophyte. C'est ici également qu'apparaît le nom de la première et la plus faible des catégories de classification des mort-vivants : « Isilscha ». Ce nom ne veut à nouveau rien dire en langue orc.

Commentaire : Ce traumatisme explique aussi la faible durée de l'animation et la difficulté qu'à un novice à faire combattre ce mort-vivant (ou le faire accomplir n'importe quelle action un tant soit peu élaborée ou demandant un minimum de coordination). Un novice sera donc juste capable à l'aide de « Vitalité d'outre-tombe » de le faire se mouvoir.

Je tiens à attirer l'attention que l'animation ne doit pas être faite à la légère. Le respect des morts doit être présent dans l'esprit de chacun sinon craignez le courroux d'Asthagar. Il n'est pas dès lors superflu, quand on dérange une âme, de faire une offrande à un temple d'Asthagar.

Remarque : Le sort de « Vitalité d'outre-tombe » attire légèrement l'âme vers le corps permettant ainsi un contrôle maladroit. L'âme n'est que peu sollicitée, le nécromant dirigeant également le corps. Consulter pour plus de précisions le chapitre « Les sorts affectant le corps ».

Note complémentaire sur le sort « Hâte nécromantique » : Ce sort augmente les perceptions de l'âme permettant des actions plus rapides néanmoins la douleur étant toujours présente essayer de parler au mort-vivant dans cet état est toujours une entreprise inutile : seul des cris sortiraient de sa bouche (ce que font d'ailleurs certains nécromants pour rendre le mort-vivant plus effrayant cf plus loin).

L'être animé sera une zombie ou un squelette suivant l'état du corps. Il n'y aucune différence exceptée l'apparence.

Commentaire : Un cadavre plus ou moins frais sera transformé en zombie (pouvant si il est vraiment frais être confondu avec un vivant) et bien entendu un squelette sera animé tel quel.

Au fil du temps, le nécromant sera capable d'augmenter les prouesses du mort-vivant ainsi animé. On passe de la marionnette désarticulée à un guerrier effrayant insensible aux coups répandant plaies, maladies et peur autour de lui.

Note sur la traduction : Un deuxième « grade » est évoqué ici, il s'agit de celui « d' Osi » qui toujours suivant le contexte de nombreux passages devrait pouvoir se traduire par « confirmé » ou « initié » dans une terminologie plus utilisée.

Commentaire : Au fil du temps, l'apprenti apprendra à avoir plus d'emprise sur l'âme. Le mort-vivant pourra alors combattre avec une certaine efficacité, d'autant plus qu'il est immunisé aux armes normales (à la fatigue, au poison, à la maladie, aux attaques psychiques ou aux sorts d'injonction car il n'a plus d'esprit). Le corps étant déjà mort, il ne peut plus être terrassé par des armes conventionnelles. Il faut pour le battre « aveugler » (c'est le terme que je crois le mieux choisit) l'âme en illuminant son corps de l'intérieur à l'aide de sorts ou de d'armes enchantés (argentés mais à plus forte raison bénies et magiques). Chaque blessure provoquée par de tels effets laisse des traces lumineuses qui aveuglent l'âme et déforce son emprise sur le corps.

Tout corps animé sait manier une arme ; le talent martial est remplacé par l'énergie provenant de la souffrance et de la rage vis-à-vis du plan médian (étant perçu comme un lieu de cauchemar).

Une fois que l'initié sait faire combattre le mort-vivant et est sûr de son emprise, il peut s'entraîner à rendre celui-ci plus résistant, plus terrifiant, il peut s'appliquer à ce que son mort-vivant répande la maladie et les plaies purulentes, etc.

Note complémentaire sur le sort « Insensibilité » : Ce sort rend tout simplement, l'âme plus résistante à des aveuglements de faibles ampleurs (comme ceux laissés par des armes argentées).

Note complémentaire sur le sort « Soins d'un mort-vivant » : Il efface un nombre de trace lumineuses x dépendant de la puissance mise en œuvre dans le sort.

Le nécromant devra d'ailleurs prendre garde en cas de perte de contrôle car le mort-vivant passera, d'un instant à l'autre, de l'état d'hébétément à celui de folie meurtrière.

Commentaire : Il arrive parfois que le nécromant perde son emprise sur l'âme. Ces cas sont assez rares (c'est souvent pendant le noviciat ou à cause du sort de magie pure « Perte d'emprise ») mais il faut y prendre garde. En effet, le lien entre l'âme et le corps n'est pas, pour autant, coupé (l'âme est emprisonnée par ce lien), celle-ci réagit alors instinctivement : elle essaye, quand elle les perçoit (et heureusement sa perception décroît quand elle est privée de l'aide du nécromant), de se débarrasser des cauchemars qui l'entourent (c'est-à-dire tout habitant du monde médian).

Le guerrier mort-vivant a une ancre supplémentaire qui est sa tenue de combat. Celle-ci fait un avec lui et procure à l'âme un meilleur point de repère et par conséquent une résistance plus acharnée.

Commentaire : Le mort-vivant et son armure ne font plus qu'un. Elle fait partie intégrante du mort-vivant et on ne peut plus l'affecter en tant que telle. En tant qu'ancre, elle donne une plus grande résistance aux « aveuglements » énoncés précédemment.

2. Les animations dans Phénix (en terme de jeu)

Voici les caractéristiques des mort-vivants **animés** :

- ❖ Ils sont lents : ils ne peuvent courir, sauter ou faire preuve de réflexe (comme éviter une flèche par exemple), ils peuvent néanmoins combattre normalement.
- ❖ Ils sont immunisés aux poisons/maladies.
- ❖ Ils sont immunisés aux armes normales.
- ❖ Ils sont immunisés aux attaques psychiques.
- ❖ Ils sont immunisés aux sorts d'injonctions.
- ❖ Ils ne savent pas parler.

- ❖ Ils possèdent des points de vie délocalisés. Si on ne les rend pas plus résistants, le mort-vivant possède 4+X PV (où X sont les PA les plus représentés de l'armure, même si elle est détériorée, du mort-vivant).
- ❖ Si on n'augmente pas le temps d'animation, celle-ci dure 15 minutes.
- ❖ Si on ne les rend pas plus terrifiant, ils peuvent lancer 1 fois le sort « Tu fuis » sans quatrain.

Le nécromant **au lancement de l'animation** peut ajouter du mana pour obtenir les effets suivants aux coûts suivants :

Effet	PM
Frappe « aggravé »	1
Frappe « maladie »	1
Transmettre la maladie (sauf fouille rapide)	1
Par 2 PV délocalisés supplémentaires	3
Par « Tu fuis » supplémentaire	1
Immunité aux projectiles	2
L'animation dure 1h au lieu de 15 minutes	3

B. L'invocation

L'invocation permet de faire appel aux mort-vivants les plus puissants. Elle demande néanmoins l'emploi de rituels : perdant le bénéfice de la rapidité d'exécution, ceux-ci sont plus compliqués à mettre en œuvre car nécessitant de nombreuses composantes et les formules adéquates.

Elle permet néanmoins aux mort-vivants invoqués d'interagir avec le monde d'une manière plus variée.

Un être invoqué perdure également bien plus longtemps.

Note sur la traduction : Le terme « invocation » n'apparaît pas, je le mets dans ce manuel par pure tradition empirique. En effet, les explications données sur ce phénomène (voir commentaire et au chapitre sur le maelström du néant) devraient laisser place à des termes tels que « contrôle à courte portée » ou « domination par proximité », etc. Bien sûr, ces termes sont imprécis mais se dégagent cette notion de proximité qui différencie véritablement animation, d'invocation. C'est d'ailleurs, à mon sens, une partie du sens contenu dans le mot (toujours dans cette langue inconnue) « d'Ijkalimaria », cela n'étant que des suppositions de ma part.

Commentaire : L'animation a comme plus grand avantage sa rapidité d'exécution : le temps du quatrain suffit à appeler et à contrôler l'âme. L'invocation met beaucoup plus de temps et cela pour une raison très simple : il faut déformer le maelström pour qu'il entoure et suive le déplacement du corps.

Note générale sur l'animation et l'invocation :

Il est à noter que plus le temps passe une fois que l'âme a passé le Maelstrom, plus les manipulations sur elle deviendront complexes. En effet, celle-ci perd progressivement sa compréhension du plan nodal pour finalement devenir sourde aux appels du nécromant.

C. Les autres sorts

Le sortilège d'interrogatoire crée un lien entre le mage et le défunt, projetant le premier à travers le Maëlstrom. Tous pourront entendre les réponses formulées, mais que les profanes se gardent de parler durant l'opération : tout trouble risque de traumatiser l'âme questionnée. Que le néophyte prenne garde à la facilité, celle-ci déforme les réponses attendues.

Note sur la traduction : On peut penser que la facilité qu'évoque l'auteur du Nachrouk n'est autre que le sort d'interrogatoire de plus bas niveau, proscrit à l'heure actuelle de nos académies pour les risques qu'il encourt et l'imprécision due au Maëlstrom, puisque ce sort ne crée pas de canal.

Interrogatoire nécromantique : Il est à noter ici quelques différences avec le sort traditionnel d'interrogatoire nécromantique et celui décrit dans Nachrouk : si nous utilisons toujours un canal pour nous projeter à travers le Maëlstrom et procéder à l'interrogatoire, si les personnes autour ont toujours la possibilité d'entendre les réponses du mort, il semblerait que nous ayons réussi à « sécuriser » l'échange, puisque les profanes ne peuvent plus être entendus par le mort.

L'Artisan a la possibilité d'intensifier la tempête du Maëlstrom autour de lui, lui permettant de se déplacer impunément parmi les mort-vivants.

Note sur la traduction : Il est fait mention du terme Artisan, apparemment utilisé pour définir les mages d'un niveau supérieur.

Voile de mort : Ce sort engendre donc une accélération de la tempête du Maëlstrom, troublant les mort-vivants en fonction de leur puissance. Les créatures animées seront totalement déboussolées, et chercheront à fuir la tempête qui les rappelle, alors que les créatures invoquées, voyant la couche du Maëlstrom se densifier autour d'eux, craindront de retourner au Néant mais pourront toujours agir si le danger se fait trop grand. Il est à noter que certains Héros seraient, selon les légendes, arrivés à se rendre totalement invisibles aux yeux de mort-vivants au point de les frapper sans danger.

Tel le Vampire, l'Artisan a la possibilité de modeler le Maëlstrom pour se protéger des morsures de l'acier.

Note sur la traduction : littéralement, le terme vampire est à remplacer par « Vivant par le Sang ».

Forme fantomatique : Je me suis longuement questionné sur le sens de cette phrase dans le Nachrouk, jusqu'au jour où j'étudiai précisément l'effet du sort de forme fantomatique. Il semblerait que le mage s'entoure d'une fine couche de Maëlstrom, le modelant comme une espèce de bouclier afin de se protéger des attaques physiques. Grâce au Nachrouk, il a été reconnu qu'il s'agit là de l'état naturel des vampires, dépendants du Maëlstrom par une unique et fine couche de celui-ci formant une bulle autour d'eux tout en leur assurant une certaine indépendance. Les vampires sont donc les mort-vivants les plus proches des êtres vivants.

Il n'est plus besoin d'armes matérielles pour l'Artisan : le Maëlstrom en est une des plus meurtrières.

Griffe du fantôme : Encore une fois, l'analogie entre le sort de griffe du fantôme et cette phrase du Nachrouk ne fut pas aisée. Il a été démontré cependant que le Mage, lors du lancement de ce sort, fait appel au Maëlstrom pour en projeter un dard à travers le corps de sa cible.

Le plus étonnant se situe plus bas dans le texte, lorsque l'auteur fait mention d'un passage complet du corps à travers la Tempête du Néant pour le vider totalement de ses forces vitales.

IV. Les sorts affectant le corps

Il s'agit donc de la seconde catégorie des sorts en nécromancie, celle qui touche au corps et non plus Maëlstrom du Néant. Les sorts ne seront dès lors plus en rapport avec l'animation, mais concerneront les interactions entre la nécromancie et le corps vivant. Je commencerai donc par la description des sorts les plus simples, pour autant qu'on ait trouvé à ce jour une explication satisfaisante au fonctionnement de ceux-ci.

Vitalité d'outre-tombe : Le sort de « Vitalité d'outre-tombe » affecte aussi les êtres qui ne sont pas mort. En fait ce sort est à la lisière entre la magie blanche et la nécromancie.

Il faut savoir que lors de blessures importantes l'âme du blessé est attirée vers le maelström et l'effleure légèrement. Le sort attire légèrement l'âme vers le corps permettant ainsi que celui puisse se déplacer mais il faut que l'âme ou l'être soit secondé un minimum par le nécromant. Ce sort est donc double, puisqu'il peut soutenir un blessé en lui permettant de marcher, comme il permet de relever un mort pour le déplacer.

Ainsi, le mage est capable rendre à un corps sa vitesse naturelle.

Hâte nécromantique : Encore une fois, ce sort en apparence fort simple se révèle d'une double utilité, puisqu'il agit tant sur les morts que sur les vivants. La phrase en apparence anodine dans Nachrouk l'explique de façon très claire : on peut permettre à un mort de se déplacer à la même vitesse qu'un vivant en affermissant le lien entre corps et âme à travers le Maëlstrom, ou encore, contrer l'effet du sort « lenteur nécromantique » sur un vivant pour lui rendre sa vitesse normale. Dans les deux cas, il s'agit d'un retour à la normalité intrinsèque du corps vivant.

Lenteur nécromantique : Afin de ne pas trop désorienter les lecteurs de ce manuel, je passerai sous silence les différentes citations du Nachrouk à propos de ce sortilège. Il est établi qu'à cette époque il existait trois sorts différents de lenteur nécromantique, en fonction de la nature de la cible. On ne comprend pas pourquoi, à une époque où la magie semblait si puissante et développée, il y ait eu besoin de faire appel à trois sorts différents alors que nous en connaissons une version générale touchant tous les types d'organismes. En effet, ce sort a un effet triple : sur les humains, il touchera les nerfs pour ralentir le corps ; sur les créatures magiques (comme par exemple les démons), il créera des perturbations qui gêneront la victime dans ses déplacements ; et sur les mort-vivants, il créera un amoindrissement du lien entre le corps et l'âme par une accélération du Maëlstrom qui aura pour effet de ralentir les mouvements du mort-vivant, contrant donc l'effet du sort « Hâte nécromantique ».

Par sa connaissance parfaite de l'anatomie, le mage peut provoquer la fatigue chez sa victime.

Décrépidité : Il s'agit du premier sort que je décrirai comme affectant uniquement le corps d'une victime. A nouveau, Nachrouk synthétise parfaitement l'idée centrale du sort tel que nous le connaissons : le mage fait peser sur les muscles de sa victime la puissance de son esprit, provoquant l'essoufflement ainsi qu'une faiblesse généralisée. Bien entendu, il est nécessaire de connaître parfaitement le corps humain pour savoir déceler les différents « points de pression » sur lesquels faire peser son esprit.

Après entraînement, le mage sera capable de protéger sa peau des contacts néfastes.

Peau insensible : Ce sort peut s'avérer très utile lorsqu'il est nécessaire de manipuler des cadavres. En effet, le nécromant est alors amène de renforcer sa peau contre les attaques de type maladie ou poison, par un couche protectrice supplémentaire juste au dessus de l'épiderme. Attention, il est évident que ce sort ne protège pas du sort de « Maladie » ou de ses équivalents, puisqu'il s'agit de sorts à distance.

Une fois la connaissance des corps maîtrisée, le mage peut provoquer le malheur par l'Entropie.

Note sur la traduction : le mot Entropie est la seule traduction satisfaisante que j'ai pu mettre en évidence pour le terme utilisé dans le texte et lié de manière récurrente à la connaissance et au hasard.

Maladie : Comme évoqué dans Nachrouk, il apparaît que le mage est capable de développer un pouvoir entropique et de le contrôler afin de créer des dysfonctionnements à l'intérieur du corps. Il s'agirait là de l'effet le plus « simple », à savoir provoquer une maladie à distance. Il est toutefois nécessaire de rappeler que sans connaissances en anatomie, il est impossible d'utiliser ce sortilège, raison pour laquelle l'académie de magie prodigue ce type de cours théorique.

Main de poussière, main de mort : En rapport direct avec l'Entropie, puisqu'il n'y a pas d'autre mention concernant ces deux sorts dans Nachrouk. Tout porte à croire qu'au contraire des sorts de Lenteur nécromantique, les nécromants de l'époque n'utilisaient qu'un seul sort de puissance variable générant un pouvoir entropique pour attaquer le corps de leur victime. La seule différence notable avec le sort de Maladie est la nécessité de toucher la partie du corps que l'on désire dégrader.

Nécrose : Il s'agit de la version supérieure des sorts de décrépitude et de maladie. En effet, la connaissance parfaite du corps alliée à une connaissance toute aussi parfaite de l'Entropie permet de causer des dégâts généralisés sur l'ensemble du corps, à un point tel que la médecine usuelle est insuffisante pour remettre la victime sur pied.

V. Les sorts affectant l'esprit

Ces sorts sont assez proches de l'illusionnisme, vu qu'ils agissent directement sur l'inconscient des gens dans le but des manipuler. Allié à la nécromancie, il en résulte des sorts aux effets divers.

Que le profane pense que la victime est morte, d'une telle façon et non d'une autre : telle sera la première leçon de l'Esprit.

Commentaire : Il semble que l'apprentissage de la nécromancie se soit fait à l'époque au travers les trois aspects principaux qui la caractérise : le Maëlstrom, le corps et l'esprit. C'est pour cette raison d'ailleurs que ce manuel subdivise nos sorts connus de cette façon et non selon nos traditionnels cercles de sorts.

Fausse Mort : Il s'agit d'un effet de l'inconscient collectif qui veut qu'une personne allongée ne bougeant plus soit fort probablement morte. Le nécromant manipule cet inconscient en faisant paraître une cause nouvelle pour le décès, une bonne connaissance de l'anatomie permettant de rendre la chose crédible.

Le mage stimule l'esprit du mort, lui faisant croire à une nouvelle vie. Celui-ci, avec l'aide du mage, remodèle son corps pour lui redonner ses formes d'antan.

Masque mortuaire : l'explication donnée par Nachrouk semble parler d'une force de l'esprit du mort, d'une puissance cachée dans le plus profond de notre esprit, qui nous permettrait, une fois stimulée, de remodeler notre corps. Je dois avouer que je n'ai aucune idée du comment une telle chose peut être possible, cependant les faits sont là : il n'y a pas, à l'heure actuelle, d'explications plus convaincante concernant l'utilisation de ce sort.

Que le mage se rappelle de ses cauchemars, des visions horribles qu'il a pu avoir étant enfant : elles se révéleront des plus utiles lors des combats.

Tu fuis : Pour terminer avec les sortilèges que j'ai pu répertorier comme provenant de l'esprit, j'évoquerai le sort relativement simple à expliquer de « Tu fuis ». En effet, celui-ci projette devant sa cible l'image horrifiante d'un fantôme, d'un spectre ou de tout autre mort-vivant horrible, forçant la plupart des êtres vivants à fuir.

Conclusion : Pour terminer, je répéterai que ces sorts affectant l'esprit puisent leur force dans l'inconscient collectif de notre population impériale. Qui sait si ces sortilèges auraient un quelconque effet s'ils étaient lancés sur une personne totalement isolée et étrangère à l'Empire ? Il n'y a aucun moyen, à l'heure actuelle, de le savoir.

VI. Description des mort-vivants connus

A. Avant-propos

Il est important de noter la nature des corps des mort-vivants. Si tout un chacun peut sans difficulté déterminer qu'une animation se fait à partir d'un cadavre auquel on relie l'âme défunte, il en est tout autrement pour l'invocation. En effet, les squelettes mis à part, l'invocation consiste en la capture d'une âme à laquelle on associe un objet. C'est ensuite l'âme **elle-même** qui se fabrique un nouveau corps, et non pas le nécromant. Plus l'objet a d'affinités avec l'âme, évidemment, plus le mort-vivant risque d'être puissant. Il en va exactement de même pour la puissance intrinsèque de l'âme ainsi que celle du rituel utilisé.

Toutefois, il existe des variantes à ce processus, pour certains types précis de morts-vivants. Pour le Goulhim, il est nécessaire d'utiliser un humain **vivant**, du sang de vampire ainsi qu'un rituel d'accélération du processus naturel de vieillissement. Il est à noter qu'il est possible d'utiliser directement une goule et ce même rituel. Bien entendu, il est trivial de mettre en garde le nécromant contre le vampire à qui il soustrait une goule...

Concernant les trois derniers types de mort-vivants que j'évoquerai dans les pages qui suivent, il faut encore remarquer que la momie, la liche et le vampire sont des créations totalement artificielles. D'ailleurs, je n'ai à ce jour connaissance d'aucune invocation de vampire. On parlera alors plus souvent de **création**.

B. Le squelette et le zombie

Ces deux types de mort-vivants sont la véritable base, les créatures les plus simples mais non pas pour autant les moins puissantes. Les seules véritables limites que peuvent rencontrer les squelettes et zombies sont leur corps, dont ils ne peuvent améliorer les performances, et la qualité de leur invocateur / animateur. A ce titre, il est intéressant de noter que le mort-vivant animé ne pourra que se déplacer et frapper, alors qu'un mort-vivant invoqué est quant à lui « complet » : il sera limité dans ses actions par le rituel utilisé par l'invocateur.

En conclusion, ce sont ces mort-vivants d'apparence faible qui sont en fait les plus malléables, en fonction des talents du nécromant.

C. Le fantôme

Le fantôme est en quelque sorte la base, le terreau à partir duquel se forme les autres mort-vivants majeurs. A la base, il s'agit d'un être ayant subi un tel traumatisme lors de sa mort, qu'il cherche à accomplir quelque chose au travers de celle-ci, se refusant à Astaghar. Il s'agira souvent d'une vengeance, ou encore d'une promesse à tenir. Son comportement est donc, ses priorités exceptées, relativement humain. Il y donc deux techniques pour s'en débarrasser, les deux ayant leurs points positifs pour l'un ou l'autre parti : l'expédier chez Astaghar « manu militari » s'avérera le plus rapide et le plus aisé... Mais le plus traumatisant, une fois encore, pour l'âme du défunt, qui risque même de revenir. L'autre solution reste de trouver la raison pour laquelle le mort-vivant reste sur le plan nodal (bien souvent, il suffit de le lui demander), et tenter d'y apporter une solution. A ce sujet, il faut comprendre qu'il existe des ancrs, tant physiques que spirituelles. Pour libérer un fantôme, il faudra lever *toutes* les ancrs qui le rattachent à Tayr.

Plus le temps passe, et plus le mort-vivant est attaché à ses ancrs, plus il risque de « dégénérer » en l'une des trois versions supérieures du fantôme : l'âme en peine, le revenant et le spectre.

D. L'âme en peine

Il s'agit d'un mort-vivant dont l'action se limite à une nuisance dans le cadre de ses ancrés. Une âme en peine anciennement diplomate, par exemple, s'échinera à briser les relations entre personnes. Elles sont relativement difficiles à reconnaître, mais évidemment plus faciles à libérer une fois que l'on réalise la nature des ancrés du mort-vivant.

Il existerait une version supérieure de ce mort-vivant dont on ne pourrait se débarrasser que via ses ancrés ou un bannissement *supérieur*.

E. Le revenant

Ils ont l'aspect guerrier du fantôme dégénéré. Leurs buts sont coulés de violence, avec cependant une capacité à établir des plans sur le long terme... toujours en fonction des traumatismes subis par le passé. Il en existe deux versions, les « leaders » et les guerriers solitaires.

Les premiers, bien souvent leaders charismatiques de leur vivant, auront pour but de lever des troupes mort-vivantes, et de les améliorer au fil du temps. C'est le revenant qui a le plus de chances de devenir *supérieur* puisqu'il a une vision des choses très construite.

Il est conseillé, lors de rencontres avec ce type de mort-vivant, de tenter de tuer le revenant et non pas ses troupes... Le premier cas affaiblira les troupes, le second risque fort d'enrager et donc de rendre le revenant encore plus néfaste !

Les revenants solitaires sont en quelque sorte des duellistes frustrés. Considérez qu'ils apprécient tant le combat à égalité que s'ils se trouvent en infériorité, ils puiseront dans leurs ressources pour recréer une sorte d'équilibre.

S'ils sont partisans d'un certain équilibre, il n'est pas intelligent d'attendre d'eux la moindre pitié, au même titre que leurs confrères « leaders ». Ils n'hésiteront pas une seule seconde à tuer.

F. Le spectre

Ils sont l'anti-thèse du magicien, aux antipodes du revenant. Ils n'engageront jamais de combat direct, s'ils le peuvent. Leur unique but est de voler magie et connaissance, jusqu'à extinction totale de celle-ci. Ils n'ont aucun intérêt pour ce qui n'est pas magique, mais sont bien entendu d'autant plus dangereux pour le moindre mage.

A l'image d'une matrice de magie, ils seront moins puissants s'ils ne trouvent pas de « cibles » pendant un temps relativement long.

G. Le goulhim

Le goulhim est une créature mort-vivante anciennement goule, ayant subi une dégénérescence due à son âge et au manque de sang. En effet, il semblerait qu'une fois que la goule dépasse l'âge normal de mort pour un humain moyen, ses besoins en sang se fassent de plus en plus grand. Une fois qu'elle est abandonnée par le vampire, le Maëlstrom s'en empare lentement, jusqu'à l'englober totalement et en faire un mort-vivant à part entière, bien souvent plus dangereux que le vampire lui-même (principalement à cause des protections dont le vampire ne dispose pas complètement, dû à son état particulier vis à vis du Maëlstrom).

Elle possède le pouvoir de repérer le sang, principalement celui des vampires issus de la lignée de son Sire, puis des vampires en général, puis de n'importe quel être humain. Son corps décrépît au fil du temps, jusqu'à devenir complètement pourri et berceau de nombreuses infections dangereuses pour l'homme.

H. La momie

Ces créatures, comme spécifié dans l'avant-propos, ne sont pas du tout « naturelles » ; elles sont donc issues d'invocation ou de créations par rituels. Le cas majoritaire (le terme commun n'est pas approprié pour un mort-vivant aussi rare) est la création de momies orcs par leurs tribus, afin de les protéger. Les seules momies purement néfastes, et donc sans but précis, figurent au rang des légendes, lors de la création de l'Empire.

Leur résistance aux coups est due à la fois à leur état de mort-vivant ainsi qu'à leurs bandages et protections magiques qui font partie intégrante du rituel de création d'une momie.

Il est à noter que la seule faiblesse connue de ces créatures à l'heure actuelle est une sensibilité au feu et à ses dérivés.

I. Le vampire

Ils forment une catégorie de mort-vivants à part, puisqu'ils sont les seuls à pouvoir se « reproduire » par le sang. Bien que les procédés soient grandement inconnus d'un point de vue technique, on sait qu'il y a « vampirisation » de la victime, et que la plupart des pouvoirs vampiriques se basent sur le Sang. Les vampires sont indépendants du Maëlstrom par le fait qu'ils sont juste entourés d'une fine bulle de celui-ci sans aucun autre lien. Ils sont donc sensibles en partie aux attaques matérielles, bien que plus résistants qu'un humain normal. Ils forment donc une espèce d'hybride entre mort et vivant, se rattachant tant à l'un qu'à l'autre de leur état. D'un point de vue psychique, ce sont aussi les plus libres des mort-vivants.

Bien que celles-ci soient totalement occultées, on dit que les vampires sont regroupés en lignées dirigées par des anciens aux visées aussi variées que leur nombre exact inconnu.

Le vampire a l'occasion de créer des goules à travers son sang, leur offrant certains pouvoirs au prix d'une servilité relative.

J. La liche

Ce type de mort-vivants est a priori le plus dangereux de tous, eu égard aux personnes devenant liches. En effet, la plupart des cas de liches sont en fait de très puissants mages qui se transforment en liches par eux-mêmes... Généralement, un collège entier est nécessaire pour ce rituel excessivement puissant, mais il existe des cas de « lichification » individuels. Ces rituels sont inconnus des autorités à l'heure actuelle... Il va sans dire que ces mages sont généralement spécialistes de plusieurs sphères, et donc très dangereux. Il est recommandé d'user de la plus grande prudence lorsqu'un cas de liche est suspecté.