

Les morts qui bougent

Une aide de jeu pour Tsalier par Cabos et Haak

1. QUELQUES DEFINITIONS

Les individus décédés qui se mettent soudainement à se mouvoir sont une réalité sur la Terre du Refuge. À l'exception de quelques pouvoirs magiocratiques clairement identifiés, la plupart de ces créatures sont d'origine mystérieuse. On connaît parfois leur géniteur, mais rarement par quel moyen elles ont été créées.

On distingue deux catégories bien distinctes de morts-qui-bougent.

D'abord, les **morts-animés** (squelettes, zombis, goules...). Dénués de pensée cohérente, ces créatures ne recherchent généralement qu'une seule chose : tuer des êtres vivants! À ce titre, on en a vu des bataillons entiers formés par les champions pour alimenter les champs de bataille. Leur instinct bestial nécessite cependant un gros encadrement, par des gens formés à un tel exercice, ce qui limite considérablement leur utilisation.

◆ Squelettes

MU : 6 PS : 1 EN : 7 PE : 5 AG : 7 PR : 5

RP : 0 RS : 4 INT : 0 VIT : 4 Trésor : aucun

ESQ : 0* Total Armure : variable**

* : En réalité, leur score d'ESQ est de 1, mais comme ils n'ont aucun instinct de survie, ils ne la tenteront pas.

** : Fonction de ce qu'ils portaient à leur mort. Le malus PE n'a aucune importance pour eux car ils « sentent » la vie dans un rayon de 10 mètres.

En temps normal, ces créatures ont l'étonnant pouvoir de s'enfoncer dans le sol, où elles sont invisibles aux yeux de leurs victimes. Elles sortent dès que de la vie (pensée cohérente) entre dans leur champ d'action, et cherchent à tuer.

◆ Goules

MU : 15 PS : 1 EN : 10 PE : 15 AG : 10 PR : 5

RP : 0 RS : 14 INT : 0 VIT : 24 Trésor : aucun

ESQ : 0* Total Armure : variable**

Griffes : LA 1 MAI 6 LIM 2 PUI + 3

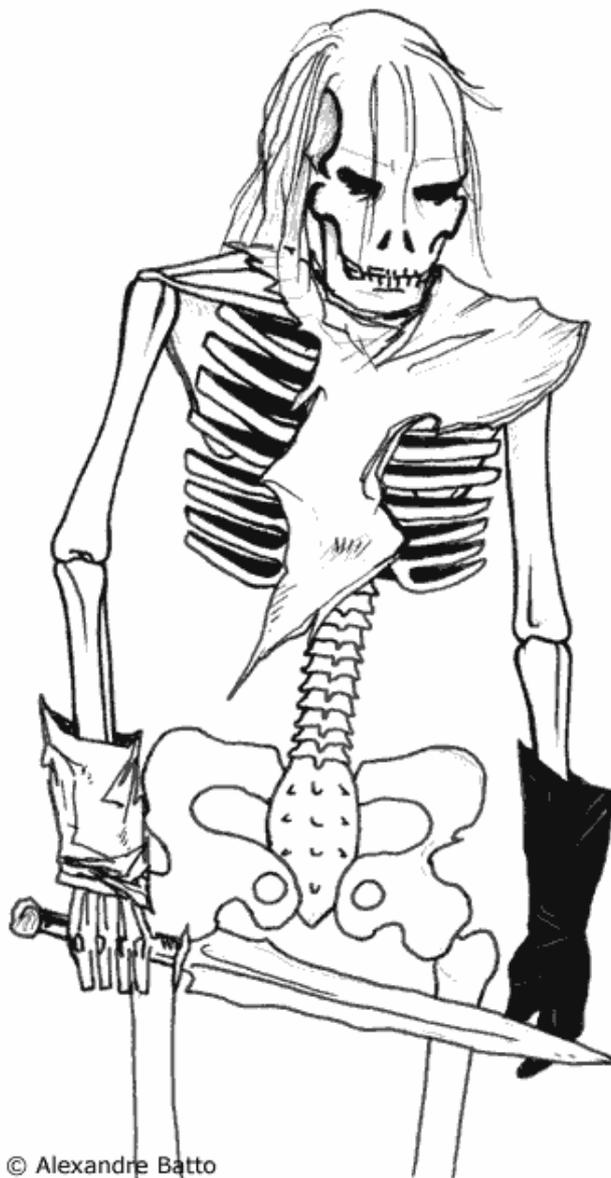
* : En réalité, leur score d'ESQ est de 2, mais comme elles n'ont aucun instinct de survie, elles ne la tenteront pas.

** : Fonction de ce qu'elles portaient à leur mort.

De plus, les griffes des goules libèrent un poison violent. -1 sur toutes les caractéristiques pour chaque blessure, et pour 6 heures. À 0 dans une

caractéristique, la victime est incapable de se défendre, et les goules la dévorent tranquillement !

L'autre catégorie, ce sont les **morts-vivants** (fantômes, vampires, commandants de légions funèbres...). Eux pensent, comme des êtres vivants. Ils sont parfaitement autonomes (à part cas bien précis d'allégeances magiques ou psychiques), et sont de natures très diverses. La plupart de ces créatures furent de leur vivant des tyrans prêts à tout pour asseoir leur pouvoir. C'est d'ailleurs ce qui



© Alexandre Batto



les a conduit la plupart du temps à finir dans un tel état ! Après leur décès charnel, aucun changement. Moins bestiaux que les morts-animés (encore que, parfois...), ils échafaudent généralement des plans des conquête ou de contrôle. Se méfiant des initiés, ils apprécient de s'attaquer à des communautés civiles isolées, bien vulnérables face à leurs pouvoirs. De temps à autre, il arrive que certains morts-vivants soient des individus loyaux et nobles, victimes réelles de leur état, et qu'ils cherchent à défendre des

causes leur semblant justes, ou simplement à vivre en paix. Ces cas sont cependant très rares.

Enfin, à ces deux catégories il faut ajouter ce qu'on appelle les **nécromants**. Ce sont tout simplement ceux qui créent ou vénèrent ces créatures. Il arrive que certains morts-vivants soient aussi nécromants, et ce sont généralement les plus terribles. Les nécromants peuvent parfois être très discrets, mais la plupart du temps, ce sont de sérieux illuminés classés dangereux par tout le monde !

2. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES SEIGNEURS DE LA GUERRE

À ce jour on ne connaît qu'un seul exemple de lien direct entre ces créatures et la Maison des Seigneurs de la Guerre. Juste avant la Guerre des Champions, à une époque où on connaissait de nombreux ordres de complaisance (des ordres sans aucune utilité sociale, créés artificiellement pour permettre à certains d'accéder à l'élite sociale, contre finances ou faveurs), apparut l'ordre du Dernier Refus. Dirigé par l'officier Nicolai, il avait pour objectif de faire triompher les initiés de la Mort, c'est-à-dire de tromper le dieu Son et l'esprit de la Mort ! Nicolai, promu par l'argent au titre d'officier, ne devait pas être en état d'y prétendre, car de « un peu fou » il passa à « fou furieux ». Peu de temps après que son ordre soit créé, la Guerre des Champions éclata. Nicolai voulut courir à Mendelis pour y devenir un champion. Sur sa route il croisa un jeune homme qui lui dit :

« Oh là, noble seigneur ! Mais où cours-tu donc comme cela ? Ne sais-tu pas que celui qui prétend vouloir triompher de la Mort ne devrait déjà pas avoir peur du Temps ! »

Nicolai s'arrêta, intrigué et furieux. Il ordonna au jeune homme de le laisser passer. Celui-ci eut un sourire, et soudain derrière lui le paysage changea. Une lande brûlée et puante apparut. Le jeune homme dit alors à Nicolai :

« Pourquoi courir à Mendelis, alors que tu peux accéder dès maintenant à mon royaume ? »

Nicolai, décidément bien fou, entra dans la lande maudite, attiré par son côté funèbre. Le jeune homme le suivit, et la brèche se referma. On ignore totalement ce que devint Nicolai...

Durant la Guerre des Champions, certains seigneurs collaborateurs dirigèrent des unités de Morts-animés, mais il s'agissait bien là uniquement de force armée, et de non force politique. Dans les rares cas historiques de tentative d'implantation d'un pouvoir

nécromantique, les seigneurs de la guerre de toutes tendance finirent à un moment ou un autre par s'interposer. Car les morts-qui-bougent ont une particularité bien gênante pour la Terre du Refuge : ils n'en ont jamais assez ! Si un bout de territoire leur est consenti, il faut toujours qu'ils en veuillent plus ! Et ce, que ces pouvoirs soient dirigés par des nécromants ou par des morts-vivants.

Comprenez bien que seuls les seigneurs d'orientation populaire condamnent les morts-qui-bougent pour leur nature propre. Et encore, uniquement les dévots de l'esprit de la Mort Blanche, persuadés que ces créatures sont une insulte faite aux dépouilles mortelles. Les autres seigneurs populaires s'y opposent pour une raison plus simple : les morts-vivants ou les nécromants en général ne tardent jamais à s'entourer de morts-vivants. Et ces derniers sont de véritable bêtes fauves pour les populations civiles. L'ensemble ne fait donc pas très bon ménage.

Certains seigneurs tyranniques pensent parfois pouvoir s'allier avec des nécromants. Mais le caractère invariablement sur-ambitieux de ces derniers ruine régulièrement ces tentatives d'alliances.

Quant aux seigneurs conservateurs, leur point de vue est simple : les nécromants ne peuvent prétendre au mieux qu'au titre « d'organisation » (comme le Gildagor, actuellement). À partir de là, ils n'ont aucune revendication à faire valoir aux initiés, à part ce que ces derniers voudront bien leur consentir. Quant aux morts-vivants et aux morts-animés, ils ne peuvent exister que dans le cadre des activités des patriarches des ordres de la Mort Noire ou de Son. En dehors de ce cadre, ce ne sont que des monstres à faire éradiquer par les arpenteurs.



3. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES MAGIOCRATES

Leurs rapports sont plus complexes.

Dans un passé récent, on connut au moins deux magiocrates qui usèrent des morts-animés : Nectos et Lydraen. Tous deux champions, ils utilisèrent ces créatures comme combattants. Mais Lydraen ne fut qu'un nécromant occasionnel, par pure utilité, et dès le début de son nouveau règne à Esspérant, libéré de la folie des champions, il rendit à leur sommeil les créatures extirpées par Nectos du cimetière de la ville.

Ce Nectos fut par contre un nécromant convaincu, et ce avant même d'être champion. Fasciné dès son initiation par les vertus du Janmaïs, il fonda l'ordre mineur de l'Après. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il ne s'agissait pas d'un ordre tyrannique, mais d'un ordre intellectualiste. À cette époque, Nectos était un véritable passionné, plongé dans ses études, sans la moindre velléité de pouvoir. Mais, et sans doute est-ce l'une des conséquences de la nécromancie, cet art semble vouloir rendre fous d'ambition ceux qui l'approchent. Peut-être est-ce pour cette même raison que les nécromants semblent incapables de limiter leur envie de dominer.

On ne retrouve pas aujourd'hui trace du Composé créé par Nectos au moment de son accession au rang d'alchimiste. Mais on ignore s'il fut détruit et perdu, interdit par Lydraen, ou n'exista tout simplement jamais (dans ces temps de corruption, passer outre certaines obligations initiatiques n'était souvent qu'une histoire d'argent ou d'influence).

Nectos poursuivit sa progression hiérarchique, et trois ans avant la Guerre des Champions, il devint mage de l'ordre de la Comète, les magiocrates tyranniques. Il ne faut pas s'étonner qu'il soit passé des intellectualistes aux tyranniques. En vérité, ses études avaient largement progressé, et son caractère également. Le précédent maître de l'ordre de la Comète décéda prématurément et fort mystérieusement, et Nectos revendiqua la place libre. Le Grand Maître des intellectualistes voulut s'y opposer, mais Nectos fit un marché : il avait réussi à quantifier dans des rituels magiocratiques certaines énergie nécromantiques. Si on le laissait devenir mage, il apporterait ainsi un composé majeur de première importance (d'un point de vue scientifique, s'entend). Le Grand Maître intellectualiste hésitait, mais Nectos rallia à sa cause d'autres grands maîtres, patriarches, guardians et seigneurs. Par curiosité intellectuelle, ou parce qu'ils sentaient la guerre approcher, et que des légions de morts seraient bien utiles. Nectos se garda bien d'indiquer à ces derniers qu'ils ne construiraient sans doute pas d'armées avec son composé majeur (au contraire, il

les appuya dans leurs rêves), obtint leur soutien, fit plier le grand maître magiocrate, et devint mage. Il respecta une partie de sa promesse, puisqu'il inscrivit son composé majeur dans les listes magiocratiques (huile de Nectos), mais ce fut bien la seule connaissance qu'il partagea. Trois ans plus tard, la guerre éclata. Nectos devint un champion, et fonda une grande armée de morts-animés encadrée par des morts-vivants. Il régna en maître absolu sur le Sarinel, jusqu'au jour où Lydraen en vint à bout, et le tua.

Actuellement, des alchimistes comme Vali (avec son Baume Incroyable), Banau (avec son Herbe), ou encore Dagma (avec son Élixir), fréquentent parfois les abords des Énergies nécromantiques, sans vouloir s'en faire une spécialité (du moins, à ce jour !).

D'autres magiocrates furent associés aux forces de la Mort, sans pour autant totalement verser dans la nécromancie, comme Mirnov (avec sa poudre salvatrice, inscrite aux composés majeurs au 3^o siècle de l'Ère du Refuge), ou, dans une moindre mesure, Aganor (avec son Enduit, 4^o siècle de l'Ère du Refuge).

L'exemple le plus frappant d'art nécromantique directement lié aux magiocrates fut sans conteste celui du Crâne Écarlate.

♦ Le Crâne Écarlate (par Haak)

L'ordre majeur du Crâne Écarlate est né de la culture des Nâr Den Marush, les habitants majoritaires des territoires désertiques situés au Nord-Ouest de la Terre du Refuge, avant l'arrivée des Réfugiés. Depuis, ils ont perdu leur suprématie et ont été supplantés par les Ashiarms.

Ces derniers, arrivés avec les premiers Réfugiés, commencèrent par s'affronter avec les Nâr Den Marush, mais l'immensité du désert du Nord-Ouest arriva à les convaincre qu'il y avait assez de place pour tout le monde. Rapidement, les Ashiarms tinrent les Nâr Den Marush comme des « enseignants » d'élite, eux qui connaissaient le désert depuis de multiples générations. Au cours de ces rapprochements culturels, les Ashiarms s'inspirèrent profondément des croyances et rites funèbres des Nâr Den Marush, et c'est donc de cet héritage que viennent leurs convictions actuelles.

Les Ashiarms croient que la mort n'est qu'une étape dans la vie, que c'est le passage à une étape supérieure de l'existence. Pour eux les sépultures ne



sont qu'une porte permettant d'accéder à cette nouvelle étape. Ces sépultures sont toujours construites en dehors des lieux d'habitation des vivants, car ils croient que sinon le monde des morts et celui des vivants viendraient à se mélanger. À l'origine, les Ashiarms bâtissaient de véritables tombeaux, mais avec le temps, et étant donné le peu de matières premières dont ils disposaient, ces pratiques évoluèrent. Certains clans Ashiarms (ils se répartissent en clans raciaux), ont aujourd'hui totalement abandonné les convictions ancestrales héritées des Nâr Den Marush et brûlent les corps des défunts. D'autres se sont convertis aux cultes et rites pluralistes ou ultimaliste. La majorité en conserve encore d'importantes traces, mais se contente généralement d'ensevelir les défunts dans le sable du désert.

Pour les Ashiarms attachés à l'héritage ancestral, toute personne, dès sa naissance, prépare sa mort. Cela veut dire que le statut social et moral au moment de la mort déterminera le statut de l'individu au moment de sa « naissance » dans cette nouvelle étape.

Par exemple, un mendiant par choix n'aura pas su s'élever et aura comme nouvel état de vie, après la mort, celui de zombie.



© Alexandre Batto

Les plus méritants deviennent des **bear'tanas**, ensuite viennent les **taeïs** (pour les personnes dont l'intelligence, plutôt que la force, était reconnue) et les **momies** (pour les gens dont la puissance, plutôt que l'intelligence, était reconnue). Ensuite viennent les **zombies des sables** pour les serviteurs émérites puis enfin les morts-animés (zombies, squelettes etc.) pour les personnes ayant chuté socialement et mentalement depuis leur naissance (ce qui condamnait définitivement les gens atteints d'aliénations mentales).

□ Histoire

L'Ordre Majeur du Crâne Ecarlate, de la Maison des Magiocrates, a été créé en 5647 EY par l'Archimage Taes Ben'Al (5521-6001 EY/140 ER), Prince d'Osnirm. Bien qu'étant membre de la race elfique, son exceptionnelle longévité reste un mystère aujourd'hui encore.

Taes Ben'Al fut le premier Prince d'Osnirm originaire de la Maison des Magiocrates. Il participa en 5862 EY à la fondation de l'Académie de Magie Réelle d'Osnirm, sous l'impulsion de Vor, membre de la Compagnie de Château Phoenix. Actuellement, ce bâtiment existe toujours et tient lieu de grand bazar pour le compte de l'Ordre du Bivouac.

Le Crâne Ecarlate disparut à la mort de Taes Ben'Al. En 20 ER, les Réfugiés rétablirent le contact avec Osnirm. Au début, et durant longtemps, il y eut peu d'influence sur la vie de la cité, mais vers le début du 1^o siècle, les échanges entre les territoires se normalisaient de plus en plus, et les Maisons rétablissaient leur unité partout où cela était possible. On pense que le Crâne Ecarlate avait acquis une trop forte position sur Osnirm. Sans doute l'Ordre ne voulut-il pas se montrer conciliant avec ces nouveaux Maîtres et Grands Maîtres envers lesquels il ne se sentait aucune obligation, et cela lui fut fatal.

Toujours est-il que l'Archimage Taes Ben'Al mourut en l'An 140 ER, l'année même de l'achèvement de son propre tombeau dont il avait dirigé les travaux. Sa mort inexplicable entraîna la chute immédiate de son Ordre. Son imposant tombeau se trouve sur le Plateau des Morts qui surplombe Osnirm. En plus de 300 ans d'existence du Crâne Ecarlate, les



historiens n'ont trouvé aucun exemple de folie necromantique qui se soit développé au sein de cet ordre.

Par la suite, les Réfugiés imposèrent leurs propres coutumes funéraires, fort différentes. Le grand cimetière d'Osnirm dans le quartier des marchands date de cette époque.

□ Ordres mineurs notoires

Les trois ordres mineurs suivants ont toujours été représentés pendant l'existence du Crâne écarlate. Ils avaient un rôle fondamental dans la vie de l'ordre et du peuple d'Osnirm car ils représentaient chacun des aspects du passage de la vie à la mort. Chacun de ces ordres était aussi capable de « donner la naissance », c'est à dire la Mort !

Ordre de la Taeïfication : Cet ordre avait pour but de repérer les individus dignes de devenir des taeïs après leurs morts. Ses membres connaissaient tous les secrets permettant de préparer le corps et l'esprit des élus aux changements en taeïs.

Ordre de l'Esprit : Comme ci-dessus avec les bear'tanas.

Ordre de la Momification : Comme ci-dessus avec les momies.

□ Magie du Crâne Écarlate

En dehors des composés et plantes connus, les magiocrates du Crâne Écarlate utilisaient des éléments de magie réelle à base de minéraux et de mélange de minéraux et de plantes. La connaissance des minéraux par les magiocrates semble s'être perdue de nos jours, et cela explique peut-être le peu de connaissances détenues sur la nécromancie qui semble en être friande.

□ Minéraux

Krioth : Ce minéral, proche du quartz, une fois réduit en poudre et aspiré d'un coup sec, plonge l'utilisateur dans une transe profonde, augmentant ses facultés psychiques dans des proportions considérables. +2 PS (max 20), +5 FP et RP, +2 INT, pour une journée. Désert chaud : 3 Montagne aride : 2. Prix : 50 PO.

Arstbar : Cette pierre, semblable à l'onyx, se chauffe durant trois heures pour ensuite être aussitôt plongée dans un mélange de lait et d'eau de palme. Il s'en dégage une substance qui, associée aux rituels magiocratiques, donne le pouvoir de concentration. Durant tout l'effet du breuvage, le bénéficiaire choisit

un sens sur lequel il se concentre : vue, odorat, toucher, goût ou audition. Ce sens est alors renforcé avec une acuité exceptionnelle. Mais contrairement au Dirgan qui permet cet effet pour l'audition, le bénéficiaire perd tous les autres sens pendant qu'il en exacerbe un ! Dure 1 heure. Durant cette heure, le bénéficiaire peut alterner autant de fois que désiré le sens bénéficiaire. Il peut même ne rien exacerber s'il le souhaite, mais le temps correspondant sera quand même décompté de l'effet. Désert chaud : 2. Prix : 300 PO.

□ Composés

Pâte de Ben'Al : (2 Janmaïs + 1 Agor + 2 Krioth) Le mélange forme une pâte qui s'ingère. Durant une heure, le bénéficiaire contrôle à vue tout mort-animé. Les morts-vivants auront le droit à un test de RP contre une FP de 20. En cas d'échec, ils obéiront, sinon, ils restent libres de leurs choix. Les créatures sous contrôle peuvent aller jusqu'au suicide. Si deux bénéficiaires de la pâte de Ben'Al se disputent la même créature, cela aura pour effet de détruire instantanément les morts-animés, et de faire fuir aussitôt les morts-vivants. Durée : 12 heures. Prix : 510 PO.

Eau de Krath : (4 Mirnouilh + 1 Arstbar) Permet de voir le monde des esprits et la vraie nature des choses (invisibilité, état de la personne, morte ou vivante ?). Durée : 1 jour. Prix : 240 PO.

□ Composés majeurs

Pour tous les composés majeurs qui suivent, on a besoin des corps des défunts (soigneusement sélectionnés selon les critères donnés précédemment), et d'une décade entière de rituels.

Baume de Taes Ben'Al (Poudre salvatrice de Mirnov + pâte de Ben'Al + 5 Arstbar) Peut créer un bear'tanas. Prix : 2 815 PO.

Poudre de Ashim : (Poudre salvatrice de Mirnov + eau de Krath + 5 Arstbar) Peut créer 2 taeïs, mais la dose ne s'utilise qu'une unique fois (pas de fractionnement). Prix : 2 545 PO.

Bandelettes de Gasmir Bir Nas : (2 pâte de Ben'Al + 5 Arstbar). Peut créer 2 momies, mais la dose ne s'utilise qu'une unique fois (pas de fractionnement). Prix : 2 520 PO.

Sable de Vormeth : (2 Pâte de Ben'Al + 5 Janmaïs) : Peut créer 5 zombies des sables, mais la dose ne s'utilise qu'une unique fois (pas de fractionnement). Prix : 2 020 PO.



□ Objet de magie réelle

Un seul de ces objets est connu. Il ne fut jamais inscrit aux 200 de Tsaliar (bien dans la mentalité des nécromants, qui sont généralement des gens assez secrets !). On n'en connaît pas les pouvoirs précis, seulement ce qu'en rapportent certains documents d'époque.

La langue de Taes Ben'Al : Il semble que l'archimage ait transformé sa propre langue en objet de magie réelle. On lui prêtait de terribles pouvoirs, déclenchés par la parole. On affirmait entre autres qu'il pouvait ainsi, par une seule phrase, condamner une victime à une inexorable transformation en mort-vivant ou en mort-animé après sa mort, et ce même si cette mort intervenait des années plus tard ! Les cas où un magiocrate transforma une partie de son corps en objet de magie réelle sont rarissimes. On ignore totalement si cet objet pouvait fonctionner pour quelqu'un d'autre que l'archimage, et même s'il existe toujours.

□ Créatures

Bear'tanas : Ils ressemblent à des individus vivants si ce n'est leurs yeux qui sont d'un noir profond. Ils ne semblent ne pas avoir vieilli, ni se détériorer depuis leur mort. Ce sont toujours des initiés (un non-Initié ne peut devenir un bear'tanas, il se transformera toujours en zombie à la place). Les individus qui deviennent des bear'tanas gardent toutes les connaissances de leur vivant et conservent leur pleine autonomie. C'est, semble-t-il, le stade, de l'évolution après la mort. Cependant, ils ne peuvent quitter leurs tombeaux (ils sont liés à leurs tombeaux, la porte magique qui les maintient entre le monde des morts et celui des vivants). Leurs capacités sont souvent exceptionnelles (et continuent d'augmenter car ils continuent à apprendre). Physiquement, le bear'tanas augmente même ses anciennes capacités : 20 en MU, AG et EN. Armure de 20. VIT = celle d'avant leur mort, plus le bonus accordé par une EN de 20. Ils sont omniscients dans leur tombeau.

Taeïs : Ce sont des morts vivants. Ils ont la même apparence que les Bear'tanas, et sont également des Initiés.

Contrairement aux Bear'tanas, ils sont incapables de désobéir à leur créateur et ce jusqu'à la destruction de ce dernier.

Les Taeïs obéissent à leur créateur, par loyauté ou obligation, et quoi qu'il en soit ce dernier devra donner des ordres précis, sous peine de voir les Taeïs faire ce qui les arrange (y compris s'enfuir !).

Les Taeïs n'augmentent en rien leurs capacités physiques d'avant décès. Ils ne conservent que leurs capacités de premier Rang. Par contre chaque degré dans les autres rangs s'ajoute à leurs degrés de premier Rang. Les autres Rang éventuels sont définitivement perdus. Ils ne peuvent que progresser dans le premier rang. S'ils étaient Initiés de plusieurs maisons, ils conservent évidemment le premier rang de chacune de ces maisons.

Le gros avantage des Taeïs, est qu'ils sont liés spirituellement à leur tombeau : ils peuvent se déplacer librement à l'extérieur. Ils étaient souvent utilisés comme messagers ou pour surveiller une région.

Si un Taeïs est détruit à l'extérieur de son tombeau, son corps se transforme immédiatement en poussière qui tourbillonne et se dispersent aux quatre vents. Ses poussières réintègrent alors le sarcophage du Taeïs en 1D20 jours. Si les poussières sont emprisonnées, elles détruiront alors tous les obstacles pour revenir dans le sarcophage. Elle recompose alors le corps du Taeïs en deux jours. Le seul moyen de détruire définitivement un Taeïs est de détruire son sarcophage et le corps du Taeïs.

Momies : Les momies sont des corps enveloppés de bandelettes. Ainsi, le corps se détériore moins et prend une allure de parchemin. Comme pour les bear'tanas, seul l'esprit d'un initié supporte la transformation. Les momies restent endormies, à moins qu'un élément extérieur ne les réveille. Elles ne progressent pas dans leurs capacités. Elles sont aussi liées à leur tombeau et ne le quittent jamais. PS et PE comme avant, MU et EN 15, PR 16, AG 7. La momie se déplace toujours en marchant, jamais en courant. Armure 5. VIT comme avant ajusté par l'EN.

Bandelettes (2) : MAI 15 LIM 3 LA minimum 1 mètre, maximum 45 mètres. Ces attaques ne donnent pas de dommages. Les bandelettes s'enroulent autour des victimes et les traînent vers la momie. Le résultat du test de MAI donne la distance maximale à laquelle une victime peut être attaquée. Exemple : sur un résultat de 16, deux personnes au maximum dans un rayon de 16 mètres autour de la momie seront aussitôt captives. Dès lors, la momie les attire vers elle au rythme de 5 mètres par séquence, sans qu'il soit possible de se dégager, autrement qu'en coupant la bandelette. Pour ce faire, il faut faire (10 % de la VIT restant à la momie) points de dégâts en un seul coup sur cette bandelette. Les victimes perdent systématiquement l'initiative.

Mains étrangleuses : MAI 8 pour une victime non entravée, 12 pour une victime tenue par les bandelettes LIM 2 LA 1 PUI +3. Forcément en coup puissant sauf si elle tient une victime dans chaque main. Le harcèlement appliqué ici est redoutable. La momie ne relâche sa proie qu'une fois morte. Un échec au test de MAI indique que la victime se dégage temporairement des mains, mais pas des bandelettes éventuelles. N'oubliez pas que ces dernières ne peuvent s'utiliser pour attraper quelqu'un à moins d'un mètre (il faut qu'il ait été attrapé avant, et la momie attaque avec ses bras



tendus). *Spéciale* : La momie garde aussi toutes les capacités spéciales de la créature d'origine. Si elle doit parler, elle le fait d'une grosse voix caverneuse.

Zombies des sables: La différence avec les zombies c'est qu'ils gardent une conscience mais ne peuvent plus apprendre après leur mort. Ils ne conservent aucune de leurs capacités d'origine. Ce n'étaient pas forcément des initiés. MU 16, PS et PE comme au moment de la mort, PR 13, AG 6, EN 13. VIT 12.

Armure 4 (peau de sable). *Arme* : *Baiser de Sable*. Si le zombie agrippe sa victime (livre de règles, « Le combat », chapitre XIV), il l'embrasse et lui verse du sable dans la bouche (en fait cela rentre aussi par le nez). 5 points de dégâts mortels par séquence le temps que la victime est agrippée. *Poings* MAI 6 LIM 2 LA 1 PUI +4.

Toutes ces créatures sont des morts-vivants.

4. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES PATRIARCHES

L'approche des patriarches est purement religieuse.

Chez les pluralistes, les morts-animés dépendent de l'esprit de la Mort Noire, qui accueille ces âmes tourmentées sur la **Lande d'Erwen**, lieu de toutes les désolations. Les morts-vivants sont eux issus du **Shaïtan**, le royaume des créatures diaboliques et infernales. Quand il arrive que certains morts-vivants se montrent pacifiques, les pluralistes disent que l'esprit de la Mort Blanche a pris pitié de cette âme, et lui montre le long chemin de la rédemption.

Il existe une nuance appréciable entre les adeptes de l'esprit de la Mort Noire, et les adeptes de Son, le dieu de la Mort (qui régnerait sur une partie du Shaïtan). Quand ils viennent à croiser la route de morts-qui-bougent, les dévots de la Mort Noire estiment que ce sont là des présents faits à l'Esprit, et qu'il convient de les lui renvoyer au plus vite ! Dans leur idée, ces créatures sont le fait des vivants, et non du divin. Elles sont donc « volées » à l'esprit de la Mort Noire, et il vaut mieux les lui rendre pour apaiser son courroux. Car les dévots de la Mort Noire ne sont pas des adorateurs des morts-qui-bougent. Ils célèbrent le culte des épidémies et des massacres, dans la pure lignée des cultes de l'Obstacle : c'est ainsi que les survivants en ressortiront plus forts encore. Par contre, les dévots de Son pensent que les morts-qui-bougent sont les instruments de Son, et que s'ils sont là, c'est parce que le dieu en a décidé ainsi ! Donc, s'ils en viennent à les attaquer, ce sera officiellement pour savoir si ces créatures étaient dignes de servir Son ! Ces dévots peuvent adorer et même servir des morts-vivants puissants, comme des avatars de Son sur la Terre du Refuge.

Les dévots de la Mort Blanche pleurent pour ces défunts tourmentés, mais pensent que leur place n'est plus parmi les vivants.

Chez les ultimalistes, les deux catégories de morts-qui-bougent proviennent du **Shaïtan**. Ils ne reconnaissent pas l'existence de la Lande d'Erwen. Pour eux, les morts-qui-bougent sont une épreuve

envoyée par l'Ultime afin de tester leur foi. Le vrai croyant saura ne pas adorer de fausses idoles, et tiendra ces créatures pour ce qu'elles sont : des monstres la plupart du temps, et des individus un peu particuliers parfois. Dans ce dernier (et rare) cas, il importe moins que l'on ait affaire à des morts-vivants, qu'à des personnes vénérant l'Ultime ou non !

**« Grand Dieu, source de toutes les pensées
Protège nous des damnés
Du tentateur aux paroles qui encensent
Du blasphémateur au visage d'innocence
Et que les créatures qui ne sont de cette Terre
Retournent à leurs chemins de misère
Que par l'éclat de Ton chant
Ils s'éloignent de Tes enfants. »**

Ultimus Canto

**« Que l'esprit de la Mort Blanche bénisse cette
demeure
Qu'il accompagne ceux qui se meurent
Ceux qui sont partis, et ceux qui partiront
Dans la paix comme dans la douleur
Car ils laissent derrière eux assez d'amour
Pour qu'on les pleure et les regrette
Qu'il donne à ceux qui sont restés
La certitude que ceux qu'ils chérissent
Mangeront bientôt à la Table de Liesse
Et dresseront le couvert pour le jour des retrouvailles
Quand le temps sera venu d'être de nouveau
ensemble
Dans la joie des souvenirs d'antan. »**

Pacis Canto



« Reconnais moi parmi les tiens
 Ô serviteur du dieu de Noirceur
 Nous oeuvrons pour notre Maître
 Et nous combattrons ensemble s'il le faut. »
 Riconosceris Canto...

« Que la vraie vision de choses habille tes yeux
 Tu ne vois que vie là où se prépare la mort de demain
 Tu ne vois que joie là où se trame les pleurs du futur
 Tu ne vois que mouvement là où règne l'inerte de
 l'avenir
 Vois
 Que tes yeux te disent ce qui sera
 Sans que quiconque ne puisse s'y opposer »
 Hallucinaris Canto

5. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES GUARDIANS

Comme en toutes choses, les guardians ne considèrent les morts-qui-bougent et la nécromancie que comme autant de champs d'études !

◆ Nécromancie

On la propose ici dans le champ des sciences du Possible. En fait, on pourrait aussi la ranger dans les sciences de l'Être, au même titre que la théologie par exemple. Mais dans cette hypothèse, la nécromancie ne serait qu'une composante d'un champ d'étude comme la philosophie, ou même la théologie justement. En temps que science à part entière, il paraît plus judicieux de la classer avec des domaines comme la médecine, la physique ou la botanique.

De 1 à 5 : Connaissance des minéraux de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des convictions religieuses de base (toutes religions) concernant la mort et les morts-qui-bougent.

De 6 à 10 : Connaissance des composés de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des morts-animés et de leurs particularités. Connaissance des effets de chants de magie divine pour l'esprit de la Mort Noire, l'esprit de la Mort Blanche, Son et l'Ultime.

De 11 à 17 : Connaissance des composés majeurs de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des morts-vivants, pour les catégories générale (genre momies ou taëis). Connaissance des effets de cantiques de magie divine pour l'esprit de la Mort Noire, l'esprit de la Mort Blanche, Son et l'Ultime.

De 18 à 20 : Connaissance des objets de magie réelle (sans en connaître les rituels) liés à la nécromancie. Connaissance des morts-vivants remarquables provenant du Shaïtan. Connaissance des effets de cantiques de magie divine pour l'esprit de la Mort Noire, l'esprit de la mort Blanche, Son et l'Ultime.

◆ Morts-animés

Il s'agit d'une connaissance plus parcellaire de la nécromancie (par défaut, Connaissance en Nécromancie pour toutes les questions autres que les morts-animés = Connaissance en Morts Animés - 5). Pas de lien avec les connaissances en morts-vivants.

Ce domaine fait partie des sciences du Possible, et peut largement être développé dans le cadre de l'ordre de la Non Vie par exemple.

De 1 à 10 : Créatures simples (squelettes, zombie). Capacités et origines.

De 11 à 15 : Créatures plus puissantes (goules, squelettes géants). Capacités et origines.

De 16 à 20 : Créatures exceptionnelles (créatures uniques, manifestations divines). Capacités et origines.



◆ Morts-vivants

Il s'agit d'une également d'une connaissance plus parcellaire de la nécromancie (par défaut, Connaissance en Nécromancie pour toutes les questions autres que les morts-vivants = Connaissance en Morts-vivants - 5). Pas de lien avec les Connaissances en Morts-animés.

Encore une fois, ce domaine fait partie des sciences du Possible. On peut le rapprocher d'un ordre comme celui de la Pensée.

De 1 à 10 : Créatures multiples « simples » (zombies des sables, momies). Se caractérisent par des humeurs généralement identiques d'une créature à l'autre. Capacités et origines.

De 11 à 15 : Créatures multiples évoluées (bear'tanas, vampires, fantômes). Se caractérisent par des caractères individuel, pas obligatoirement ressemblants. Capacités et origines.

De 16 à 20 : Créatures exceptionnelles (créatures majeures du Shaïtan). Généralement extrêmement dangereuses ! Il ne serait pas étonnant que Taes Ben'Al en fasse partie ! Capacités et origines.

6. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES ARPENTEURS

Les **morts-animés** sont des créatures au même titre que les autres. Les arpenteurs ont tendance à les ranger simplement dans la catégorie « animaux dangereux ! » Ensuite, ils n'interviendront qu'en fonction de leurs convictions personnelles, et de celles de leurs ordres.

De 1 à 5 : Rythme d'existence. Alimentation. Degré d'agressivité.

De 6 à 10 : Aptitudes défensives. Empreintes laissées. Traces olfactives.

De 11 à 15 : Aptitudes offensives. Protections à adopter. Techniques d'approche.

De 16 à 20 : Points faibles. Capacités spéciales. Hiérarchie.

Les **morts-vivants** sont traités comme des individus à part entière. Les arpenteurs n'ont donc aucune approche spécifique à leur Maison. On peut juste dire que ceux de Gaïa voudront s'assurer que de telles créatures ne menacent pas les populations, ceux de la Nouvelle Aube qu'elles ne menacent pas les Maisons et les initiés (et aussi les populations, mais ça ne viendra qu'en dernière considération), et ceux des Justes qu'elles ne menacent pas leur pouvoir !

7. LES MORTS-QUI-BOUGENT ET LES BRIGANDS

Aucune particularité de Maison. Les morts-animés ne sont généralement pas une marchandise simple à transporter, ni même très demandée ! Et les arrangeurs se sont depuis longtemps rendus compte que les morts-vivants sont des êtres souvent peu

intéressés par l'argent. De ce fait, ils s'en méfient ! Car leurs motivations sont dès lors plus spirituelles que matérielles, et cela échappe à la logique de l'écrasante majorité des brigands !