

### Sentir la Mort

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (3)

Détection

Effet Supplémentaire :  
+25 met +5 à la RMys

Niveau du Sort : 2

### Voir l'Au-Delà

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (3)

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 6

### Dominer les Charognards

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 20 (2)

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 m

Niveau du Sort : 8

### Bouclier Spectral

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (2)

Défense

Effet Supplémentaire :  
+5 à la valeur de Résistance qui  
peut être arrêtée

Niveau du Sort : 10

### Drainer la Vie

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 12

### Détection Nécromantique

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

Détection

Effet Supplémentaire :  
+10 m et +10 à la RMys

Niveau du Sort : 16

### Parler avec les Morts

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 20 (3)

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 18

### Paralysie Nécromantique

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (6)

Animique

Effet Supplémentaire :  
+10 m et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 20

### Nécrotisme

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 PV

Niveau du Sort : 22



### Description

Permet au sorcier de contrôler tous les animaux charognards qui se trouvent à moins de 10 mètres de lui. Un charognard est une créature de nature inferieure, dont la Présence ne dépasse pas 20, qui se nourrit généralement des cadavres. Les corbeaux, vers et bien d'autres insectes rentrent parfaitement dans cette catégorie.

### Description

Permet de voir les spectres et les autres créatures Animiques invisibles pour l'œil humain. Le sorcier peut conférer ce pouvoir à autant de cibles qu'il désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

### Description

Le nécromancien détecte automatiquement tous les décès qui se passent dans un rayon de cent mètres autour de lui. Ce sort permet aussi de révéler les créatures non mortes, mais elles ont droit à un test de RMys contre 120 pour éviter d'être découvertes.

### Description

Ce sort permet au nécromant de détecter la présence de n'importe quelle créature se trouvant à moins de 20 mètres de lui. Pour résister à cet effet, il faut réussir un test de RMys contre 120.

### Description

Le nécromant peut absorber une partie de la vie d'une autre personne, la blessant gravement alors que lui-même regagne de la vie. Tout individu affecté par ce sort doit réussir un test de RMys contre 80 sous peine de perdre une quantité de points de vie équivalant à la marge d'échec. Ces points de vie perdus par la cible servent au sorcier pour guérir ses propres blessures. Les créatures à Encaissement perdent cinq fois la marge d'échec au test de Résistance en PV, mais le nécromant ne récupère qu'une quantité de PV égale à cette marge d'échec (par exemple, si une créature à Encaissement échoue de 20 points son test de Résistance, elle perd 100 PV et le sorcier n'en regagne que 20).

### Description

Crée un bouclier d'énergie nécromantique pouvant arrêter toutes les attaques animiques affectant les Résistances surnaturelles du personnage, mais pas les attaques de nature physique ou qui infligent des dégâts. Ce bouclier permet de bloquer les effets mystiques, tant que la difficulté des tests de Résistance qu'ils requièrent ne dépasse pas 140.

### Description

Permet de faire récupérer 50 PV à une créature nécromantique. Ce sort n'a aucun effet sur les êtres vivants.

### Description

Ce sort congèle l'essence surnaturelle des créatures non mortes, les empêchant ainsi de se déplacer. Toute créature nécromantique, dans un rayon de 20 mètres autour du sorcier, est automatiquement soumise à un effet de paralysie totale si elle ne réussit pas un test de RMys contre 120.

### Description

Ce sort confère au nécromant le pouvoir de communiquer avec les âmes et les esprits des défunts se trouvant autour de lui, même s'il n'a pas conscience de leur localisation exacte. Il affecte toutes les entités dont la Présence ne dépasse pas 40.



### Décharge de Mort

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 26

### Lever les Cadavres

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (4) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+20 à la Présence affectable  
maximale et +5 à sa valeur

Niveau du Sort : 28

### Corps Mort

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (8) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 30

### Drainer la Magie

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 32

### Détruire les Non Morts

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 36

### Drainer les Caractéristiques

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (4)

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 38

### Contrôler les Morts

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (10) Quotidien

Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys et +10 m de  
rayon

Niveau du Sort : 40

### Amenuiser la Vie

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (10) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 m de rayon

Niveau du Sort : 42

### Bouclier Nécromantique

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (4)

Défense

Effet Supplémentaire :  
+100 points de vie

Niveau du Sort : 46



### Description

Ce sort stoppe temporairement toutes les fonctions organiques d'un individu sans le tuer. Par contre, il peut encore se déplacer et agir normalement. Tant que le sort est maintenu, le personnage se révèle extrêmement résistant aux effets des dégâts et à leurs conséquences: tous les malus physiques sont réduits de moitié. De plus, il permet de rester conscient dans l'état entre la vie et la mort. Toute personne inspectant le corps ne pourra pas découvrir qu'il ne s'agit pas d'un véritable cadavre. La cible affectée ne peut pas avoir une Présence supérieure à 40.

### Description

En manipulant les énergies nécromantiques, le sorcier parvient à animer des cadavres et à les changer en zombies ou squelettes sous son contrôle. Les morts ne conservent pas les capacités spéciales ou les connaissances qu'ils avaient de leur vivant puisqu'il s'agit uniquement d'imitations de chair et d'os des personnes qu'ils étaient auparavant. Par contre, ils gardent leurs capacités basiques, comme les éventuelles armes naturelles ou certaines de leurs caractéristiques physiques. Le pouvoir et la résistance d'une telle créature dépend de leur corps. Par exemple, le cadavre d'un ours est considérablement plus dangereux que celui d'un être humain. Le MJ peut prendre en référence les fiches des zombies basiques présentées dans le bestiaire. Ce sort permet d'animer un total de 100 points de Présence entre diverses créatures, tant qu'aucune d'entre elles ne dépassait 20 en Présence.

### Description

Projette une puissante décharge nécromantique. Cette attaque se fait sur le Mode énergie et les Dégâts sont de 80.

### Description

Le nécromancien dérobe les capacités d'autres individus et augmente les siennes dans le même temps. Le sorcier doit décider quelle caractéristique il désire drainer avant de réaliser le sort. La cible désignée perd un point de caractéristique par tranche de 10 points d'échec sur un test de RMyS contre 120. Si la valeur naturelle de la caractéristique drainée est supérieure à celle du nécromancien, il augmente d'un point la sienne. Si elle est inférieure, il doit drainer trois points pour en rajouter un seul. Tant que le sort est maintenu, le sorcier conserve les caractéristiques augmentées. Les points de caractéristiques perdus se récupèrent à un rythme d'un par heure après l'arrêt du sort.

### Description

Ce sort détruit complètement l'essence des non morts. Tout être nécromantique ciblé par ce sort doit réussir un test de RMyS contre 120, sous peine de subir des dégâts équivalant au double de la marge d'échec. Une créature à Encaissement subit dix fois cette quantité.

### Description

Ce sort permet de drainer l'énergie magique d'un individu ou d'un objet et de la transférer vers le sorcier. Pour ne pas être affecté par le sort, il faut réussir un test de RMyS contre 100, sous peine de perdre une quantité de points de Zéon équivalant au double de la marge d'échec. Le sorcier absorbe immédiatement ces points de Zéon perdus.

### Description

En utilisant l'essence d'âmes mortes, ce sort forme un bouclier d'énergie qui protège contre tout type d'attaque. Il possède 1000 points de vie.

### Description

Ce sort crée une zone d'énergie nécromantique qui tue immédiatement toutes les formes de vie inférieures se trouvant à proximité du sorcier, comme les petits animaux et les plantes. Tout être vivant avec une Présence inférieure à 20 et se trouvant à moins de 10 mètres du sorcier, meurt automatiquement sans avoir droit à aucun test de Résistance.

### Description

Le nécromant prend le contrôle absolu de n'importe quel non mort se trouvant dans un rayon de 20 mètres au lancement du sort. Ce contrôle sur les non morts reste actif tant que le sort est maintenu, mais il n'affecte pas les autres créatures nécromantiques qui pourraient s'approcher de lui après. Les non morts peuvent éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMyS contre 120. Ces entités n'ont le droit de refaire ce test que si elles reçoivent un ordre allant à l'encontre de leur nature. Par conséquent, les créatures sans volonté comme les cadavres animés, ne peuvent jamais se libérer.



### Dominer la Vie

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 140  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 5 (28) Quotidien

Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 48

### Stigmate Vampirique

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (7)

Effet

Effet Supplémentaire :  
Drain additionnel de 5%

Niveau du Sort : 50

### Forme Spectrale

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 52

### Modification Nécromantique

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (10)

Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 PF pour acquérir des  
pouvoirs

Niveau du Sort : 56

### Appeler les Morts

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 58

### Lever les Spectres

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (20) Quotidien

Effet

Effet Supplémentaire :  
+20 à la Présence et +5 à leur  
valeur maximale

Niveau du Sort : 60

### Drainer la Force Vitale

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 180  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 62

### Tuer

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

Anémique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPhy

Niveau du Sort : 66

### Décharge d'âmes

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 140  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

Attaque

Effet Supplémentaire :  
+5 aux Dégâts

Niveau du Sort : 68



### Description

Le corps physique du nécromancien se change en énergie spectrale crépitante qui endommage l'essence de tout être vivant entrant en contact avec elle. Tout personnage qui la touche ressent un froid mortel qui l'oblige à réaliser un test de RPhy ou RMys contre le double de la Présence du personnage. En cas d'échec, le personnage subit un malus à toutes ses actions et une perte de points de vie égale à la moitié de la marge d'échec. Tant qu'il est dans cet état, le sorcier peut être seulement touché par les attaques qui altèrent l'énergie. La Présence affectable maximale est de 100.

### Description

Le personnage sur lequel est lancé ce sort a la capacité d'absorber automatiquement 10 % des dégâts qu'il inflige personnellement à ses adversaires. Le stigmatisme vampirique fonctionne autant contre les attaques physiques que contre les sorts de dégâts directs ou pouvoirs similaires. En ce qui concerne les créatures à Encaissement, la quantité de points absorbés est réduite au cinquième des dégâts infligés.

### Description

Permet au sorcier de faire son esclave de l'âme d'un être vivant, en la soumettant à un contrôle similaire à celui de créatures non mortes. Le personnage pourra résister en réussissant un test de RMys contre 100. L'individu a droit à un test de Résistance par jour et chaque fois que les ordres reçus vont à l'encontre de sa nature profonde.

### Description

En dominant les âmes des morts, le nécromancien acquiert le pouvoir de pervertir leur essence et les transformer en spectres oeuvrant à son service. Ces fantômes conservent une petite partie des capacités de leur vivant, mais ils perdent la plupart de leurs anciens pouvoirs et caractéristiques durant le Poccusus. Un spectre obtenu grâce à ce sort réduit de moitié le niveau qu'il avait de son vivant (arrondi au supérieur) mais il utilise les règles générales des esprits non morts et bénéficie de 100 PF supplémentaires, que le sorcier dépense pour acquérir des pouvoirs qu'il estime appropriés pour une créature de Gnose 20. Ce ne fonctionne que sur les âmes récemment défuntes et qui attendent encore l'Appel. Ce sort permet de lever jusqu'à 100 points de Présence répartis entre les différents esprits, la Présence maximale d'un esprit ne pouvant dépasser 30.

### Description

Ce sort attire vers le nécromancien les âmes de personnes défuntes ou de spectres. Le sorcier décide quel esprit il attire, mais si celui-ci ne peut pas lui répondre, il est possible qu'un autre se présente à sa place. Appeler les Morts ne fonctionne qu'avec les esprits qui restent liés au monde ou avec les créatures spectrales, il n'a aucun pouvoir contre les âmes qui ont déjà transcendé. La Présence de l'âme ne peut pas dépasser 50.

### Description

L'entité prise pour cible du sort s'alimente de son énergie et acquiert temporairement de nouveaux pouvoirs et capacités. En termes de jeu, un non mort obtient 100 PF supplémentaires pour acquérir des pouvoirs spéciaux détaillés dans le Chapitre 26, comme s'il s'agissait d'une créature avec 25 en Gnose. Si le sort est utilisé contre un être vivant, les PF qu'accorde ce sort sont réduits de moitié. Les effets de ce sort ne se cumulent pas, un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.

### Description

Projette une décharge d'énergie magique composée d'âmes flétries. Ce sort attaque sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 100. Il n'affecte que les être possédant une âme et ignore les corps physiques sans vie, comme les murs, les golems, etc. Vu la nature de cette décharge, seuls ceux qui peuvent voir les esprits ont la capacité de la percevoir.

### Description

Ce sort stoppe les fonctions vitales d'une personne, la tuant instantanément. Il ne fonctionne que contre les êtres vivants, ce qui le rend inutile contre les esprits ou les créatures d'Entre Monde inanimées. Les cibles de ce sort doivent réussir un test de RMys ou RPhy contre 80 pour survivre.

### Description

Ce sort absorbe la force vitale d'un individu et la transmet à la personne que désigne le nécromancien. Le personnage ciblé doit réussir un test de RMys contre 100 sous peine de perdre un point de Constitution et de Pouvoir pour chaque dizaine de marge d'échec. Suivant cette même marge d'échec, la cible vieillit progressivement. Les points absorbés permettent au nécromancien ou à la personne qui les reçoit de récupérer une partie de leur vigueur perdue, jusqu'aux niveaux initiaux et de rajeunir. Le personnage dont la force vitale est arrachée ne la récupère jamais si ce n'est avec des moyens surnaturels qui le permettent.



### Chimère Hécromantique

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 250  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 10 (25) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+50 PF

Niveau du Sort : 70

### Perversion de Vie

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 180  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

#### Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPhy

Niveau du Sort : 72

### Vassal

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 250  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

#### Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys ou RPhy

Niveau du Sort : 76

### Drainer les Âmes

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

#### Animique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 78

### Vaincre la Mort

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 300  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 PF et +5 PF optionnels en  
désavantages

Niveau du Sort : 80

### Relever

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 320  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 82

### Puits de Vie

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 300  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 10 (30)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+25 m de rayon

Niveau du Sort : 86

### Terre Maudite

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 350  
Zéon Max : INT x 40  
Maintien :  
1 pour 10 (35) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+1 km de rayon

Niveau du Sort : 88

### Substance

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 90



### Description

Ce sort lie pour l'éternité l'essence d'une créature non morte à celle du nécromant. Le sorcier devient automatiquement son supérieur hiérarchique, son existence dépendant de lui. Bien que ce sort n'accorde pas vraiment au sorcier un contrôle sur le vassal, sa vie est unie à celle de son maître ; par conséquent, si son âme est détruite, celle du vassal périt elle aussi. Le non mort affecté peut résister à ce sort en réussissant un test de RMyS ou RPhy contre 80.

### Description

Ce sort corrompt l'essence d'un être vivant et stoppe ses fonctions physiques, le transformant immédiatement en être non mort. Le personnage affecté conserve les mêmes caractéristiques et compétences que lors de son vivant, et il obtient en plus, du fait de son état de cadavre animé, l'avantage Aucun besoin physique. Il faut pour éviter la transformation réussir un test de RMyS ou RPhy contre 100.

### Description

Permet au sorcier de construire une créature non morte soumise à son contrôle. Cet être est créé comme une créature d'Entre Mondes, avec 600 PF et une gnose de 25. Cependant le nécromancien ne peut pas fabriquer cette créature à partir de rien. Il doit réunir des parts de divers cadavres pour lui donner forme. Il doit trouver des corps d'êtres possédant les pouvoirs ou les capacités qu'il compte conférer à sa création. Si, par exemple, le nécromancien voulait donner : le pouvoir Vol Naturel à sa créature, il devrait auparavant obtenir le cadavre d'une créature qui le possède. Comme l'existence de cette chimère est directement liée à l'âme du nécromancien, il faut pour calculer son niveau maximal utiliser les mêmes règles que pour le sort Créer Être de la voie de Création.

### Description

Permet de relever un cadavre en conservant tous ses pouvoirs, toutes ses connaissances et toutes les compétences qu'il avait de son vivant. Malheureusement, ce n'est que l'ombre de la personne qu'il était jadis, un être non mort sans âme véritable. Ce sort permet d'affecter n'importe quelle personne ou créature défunte dont le cadavre se trouve à portée du sorcier, tant que sa Présence ne dépassait pas 30. Parfois, si beaucoup de temps a passé et que le corps est en mauvais état, ses compétences physiques peuvent en pâtir. Tout individu relevé par ce sort ne peut être à nouveau relevé. Gardez à l'esprit que le cadavre, bien qu'il soit non mort, n'est pas contrôlé par le nécromancien.

### Description

Ce sort permet au nécromancien ou à l'individu qu'il choisit pour cible de vaincre la mort elle-même, en se transformant en non mort sans attaches, une entité pouvant survivre dans la mort grâce à sa propre puissance. Ce sortilège doit être lancé à l'instant où le personnage décède ou quelques secondes après (le sort lui-même ne permet pas de tuer). Le sorcier peut décider si la cible du sort se transforme en une créature d'Entre Mondes ou Animique ; dans un cas comme dans l'autre, la cible obtient Gnose 25. Ce sort lui confère aussi 150 PF supplémentaires à dépenser parmi les capacités primordiales ou les pouvoirs décrits dans le Chapitre 26 ; cependant, si le sorcier choisit de faire de sa cible un esprit, celui-ci devra investir 100 PF dans ce processus. Ce sort permet aussi d'acquérir jusqu'à 50 PF en désavantages et malus, pour bénéficier de points supplémentaires. Les PF acquis augmentent le niveau du nouvel être de la façon décrite dans le sort Créer Être de la voie de Création. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres vivants au moment de leur mort et n'a aucun effet sur les créatures d'origine nécromantique.

### Description

Le nécromant arrache l'âme d'une autre personne afin de se nourrir de son essence et de son pouvoir. Plus l'esprit absorbé est puissant et plus grande est l'énergie reçue. L'individu ciblé par ce sort doit réussir un test de RMyS contre 120 sous peine de perdre une quantité de Présence égale à la moitié de la marge d'échec. Il faut aussi rabaisser d'un point son niveau tous les 5 points perdus ; toutes les capacités et compétences dépendant de ce niveau sont elles aussi perdues (sauf celles qui se basent sur des connaissances). Si la Présence est réduite à zéro, l'âme a été complètement absorbée et meurt. Tous les 10 points de Présence absorbés accordent un +1 temporaire à l'une des caractéristiques du nécromant, ou il obtient 10 PF pour acquérir un pouvoir ou une capacité primordiale de monstre. Ces valeurs augmentées disparaissent au rythme d'un +1 ou de 20 PF par jour.

### Description

Affecte l'essence d'une ou plusieurs créatures non mortes à qui un sort fournit l'énergie, afin de leur permettre de continuer d'exister même après que le nécromancien cesse de payer le maintien. Si, par exemple, le sorcier utilise Subsistance sur un zombie animé par un sortilège de Lever les Cadavres, la créature affectée continue d'exister après la fin de ce sort. Subsistance affecte autant de non morts que le désire le nécromancien, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 60.

### Description

Corrompant un petit fragment du monde, le sorcier enchante une zone, pour que tout être mourant à l'intérieur se relève à l'instant même comme un non mort sous son contrôle. Les défunts deviennent automatiquement des cadavres animés, mais un petit pourcentage (environ un pour cent) se transforme en spectres (prenez pour référence les sorts de niveau 28 et 60 de cette voie). Les créatures ne peuvent agir qu'à l'intérieur de la Terre Maudite. Si elles en sortent, la magie qui les anime disparaît. Le sort affecte une zone d'un kilomètre de rayon qui reste fixée à l'endroit où il a été lancé.

### Description

Le nécromancien absorbe la moitié des points de vie perdus par les êtres vivants se trouvant à moins de 50 mètres de lui, comme un trou noir qui se nourrirait des dégâts qu'il inflige aux autres. Ces PV lui permettent de guérir n'importe quel type de blessure.



### Matière Première

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 350  
Zéon Max : INT × 50  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+1000 corps supplémentaires

Niveau du Sort : 92

### Seigneur des Morts

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 300  
Zéon Max : INT × 30  
Maintien :  
1 pour 5 (60) Quotidien

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+100 km de rayon et +5 à la  
RMys

Niveau du Sort : 96

### Revenir d'entre les Morts

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 400  
Zéon Max : INT × 40  
Maintien :  
Non

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable maximale et  
double le temps passé depuis la mort de  
l'individu

Niveau du Sort : 98

### Le Réveil

Voie :  
Magie Nécromatique  
Coût : 900  
Zéon Max : INT × 50  
Maintien :  
Non

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 100



### Description

Ce sort ramène dans le monde l'esprit d'une créature défunte, même si elle est retournée dans le flux des âmes ou a été dissipée. La créature revient alors sous une forme non morte, mais en conservant son âme et son essence. Si le corps de la créature défunte existe encore, elle revient en lui. Dans le cas contraire, elle peut aussi s'incarner dans un corps neuf ou se transformer en spectre immatériel. Comme pour les autres sorts similaires, le temps passé entre la mort et le retour conditionnent l'efficacité de ce sort. La Présence maximale de l'entité ne peut pas dépasser 30 et le temps passé depuis la mort ne peut pas être supérieur à un mois. Il n'est pas possible de ressusciter une âme déjà réincarnée ou détruite.

### Description

Le Seigneur des Morts étend sa présence dans le monde, et prend le contrôle de toutes les créatures non mortes se trouvant sur un rayon de 100 kilomètres. Tous ces êtres se trouvant à l'intérieur de la zone du sort doivent réussir un test de RMyS contre 140 sous peine de tomber sous le contrôle absolu du nécromancien. En cas de réussite à ce test, une créature n'a pas à le refaire. Les cibles affectées n'ont droit à un nouveau test que quand elles modifient leurs Résistances.

### Description

Ce sort génère les énergies corrompues qu'utilise la magie nécromantique pour lever les cadavres et les spectres, permettant ainsi au sorcier de créer à partir de rien la matière première servant à lever des corps. Ce sort crée de la matière nécromantique équivalant à mille corps humain ou, au choix, une quantité réduite de créatures plus puissantes.

### Description

Le Réveil est le plus puissant des sorts nécromantiques. En corrompant une partie de l'âme du monde, le sorcier étend son ombre sur l'existence toute entière, rendant la vie aux morts et les soumettant à son contrôle. Le Réveil n'a pas de rayon d'action déterminé : il affecte tous les êtres dont la Présence ne dépasse pas 50. Si leurs esprits attendent encore l'Appel, ils se relèvent sous forme de spectres ou, dans le cas contraire, de cadavres animés. Un petit pourcentage des défunts, un pour dix mille, récupère ses pleines capacités.