



# LITANIES DU DESSECHE

*Psautier saint de Fossoyeur du Desséché pour le Service Funèbre*



## AVANT PROPOS

Ce recueil de Psaume est issu de la longue tradition d'études et de prières du culte du Desséché. Il a été conçu pour accompagner les serviteurs du Desséché dans le Service Funèbre. Ouvrage éclectique, il offre des mots de consolation, de soutien, de prêche, mais aussi d'exhortation et de combat permettant de faire face à la grande diversité de situation qu'un prêtre du Desséché peut rencontrer.

**« Assurer le repos des morts et la tranquillité des vivants. »** (*Liber Dessicate, XVIII-23-1.6*).

Car notre mission divine couvre bien des aspects. L'inhumation des défunts en est la clef de voute, services d'embaumement et d'ensevelissement qui assure le repos des morts et la tranquillité des vivants. Mais le Desséché nous commande également d'apporter le réconfort et le soutien à ceux qui n'ont pas encore trouvé le juste repos en entretenant les pleurs et la mémoire, nécessaire rappel aux mortels de la brièveté de leur existence.

**« La discorde naît parmi les hommes qui n'acceptent pas la juste moisson du Desséché. »** (*Liber Dessicate, XXI-17-4.2*).

Si notre place n'est pas dans la société des hommes, c'est avant tout car nous sommes un socle sur laquelle elle peut se bâtir. Il est ainsi de notre devoir d'assurer que les morts ne portent pas querelle parmi les vivants. Trop souvent la discorde naît parmi les hommes qui n'acceptent pas la juste moisson du Desséché. Ceci nous conduit à nous mettre au service des pouvoirs temporels pour effectuer les services testamentaire et judiciaire.

**« Il est vain pour les hommes de lutter contre les morts par les armes de la mort »** (*Liber Dessicate, XI-66-5.7*).

Enfin, la lutte contre les abominations nécromantiques requerra toujours l'attention du clergé du Desséché. Il est vain pour les hommes de lutter contre les morts uniquement par les armes de la mort. Seule une réponse spirituelle peut assurer le repos aux âmes tourmentés des non-morts, et seul la foi du Desséché peut apporter la sérénité dans ce combat.

**« Le Desséché nous charge pour son service, nous prenons le fardeau sur le chemin. »** (*Liber Dessicate, XXIX-47-2.2*).

Ce livre vous accompagnera donc tout au long de votre vie et jusqu'à l'ultime délivrance. Si le Desséché vous impose des charges supplémentaires pour son service, ce livre sera amendé pour vous transmettre les clefs que vos pairs ont pu collecter sur leur chemin. Si ce livre est avant tout un guide pour le service, j'y ai également ajouté quelques bref renvoi aux saintes écritures qui pourront accompagner vos méditations.

*Arthurri Elamino*

Echevin de la Grande Ziggourat d'Anima.

## PSAUMES MINEURS DE PROCESSIONAIRE – (NIVEAU 0)

### ASSISTANCE - Divination.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** Contact.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 minute.

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de caractéristique. Le sort prend alors fin.

#### Incantation :

- Poser une main sur l'épaule de la cible.
- « Le Desséché t'accompagne dans cette épreuve mon fils ».

### STABILISATION - Nécromancie.

**Temps d'Incantation :** 1 Action ou 1 Action Bonus (Cercle de mortalité).

**Portée :** Contact.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Instantanée.

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

#### Incantation :

- Une main qui soutient la tête de la cible, l'autre qui passe sur son visage.
- « L'Heure n'est pas encore venue mon enfant ».

### THAUMATURGIE - Transmutation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action.

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V.

**Durée :** Jusqu'à 1 minute.

Vous simulez une chose extraordinaire, un signe de puissance surnaturelle. Vous créez un des effets magiques suivants dans la limite de portée du sort :

- Votre voix devient trois fois plus puissante que la normale pour 1 minute.
- Vous faites vaciller des flammes, augmentez ou diminuez leur intensité, ou bien encore vous changez leur couleur pendant 1 minute.
- Vous causez des tremblements inoffensifs dans le sol pendant 1 minute.
- Vous créez un son instantané qui provient d'un point de votre choix dans la limite de portée du sort, tel qu'un grondement de tonnerre, le cri d'un corbeau ou des chuchotements de mauvais augure.
- Vous provoquez instantanément l'ouverture ou le claquement brusque d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
- Vous altérez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir activement jusqu'à trois de ses effets à la fois, et vous pouvez rompre un effet au prix d'une action.

#### Incantation :

- Phrase au choix, contenant les mots « Pouvoir » et « Desséché ».

## POUVOIRS DU DESSECHE - (NIVEAU 1)

### CERCLE DE MORTALITE

Au niveau 1, vous gagnez la capacité de modifier la ligne entre la vie et la mort. Lorsque vous lancez un sort qui redonne des points de vie à une créature qui est à 0 PV, traitez n'importe quel dé lancé pour déterminer la quantité de soins comme s'il avait donné le résultat maximum. De plus, si vous possédez le sort mineur *stabilisation*, vous pouvez le lancer en tant qu'*action bonus*.

#### Incantation :

- « Tout revient au Desséché ».

### LES YEUX DE LA TOMBE

À partir du niveau 1, vous gagnez un sens inné des créatures dont l'existence est une insulte au cycle naturel de la vie. Si vous passez 1 minute en contemplation ininterrompue, vous pouvez déterminer la présence et la nature de créatures morts-vivants dans la zone. Cette détection s'étend jusqu'à 1,5 kilomètre dans toutes les directions. Vous apprenez le nombre de morts-vivants, leur distance et la direction dans laquelle ils se trouvent par rapport à vous. De plus, vous connaissez le type de la créature morte-vivante ayant le plus grand facteur de difficulté. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire avant d'avoir terminé un repos long.

#### Incantation :

- « Donne-moi ta clairvoyance, lève le voile obscur  
Montre sans complaisance, les morts sans sépulture ».

EXTRAIT DU LIVRE DE ZOB

*« Alors Zob se tourna vers l'Echevin et demanda :*

*- Père Funèbre où nous conduis-tu ?*

*Et l'Echevin répondit : c'est le Desséché qui conduit la procession et elle ne suit qu'un seul chemin. Toutes les créatures qui peuplent cette terre, toutes les plantes qui y poussent et toutes les choses qui y rampent, volent ou nagent suivent le même destin. Il en est de même des constructions des hommes, les villes brûleront, les empires deviendront poussières et les chancens s'oublieront. Même la montagne deviendra sable dans le lit de la rivière, la rivière deviendra désert et la grande mer s'asséchera.*

*Le Desséché nous guide et la mort est son seul dessin.*

*Le Desséché nous guide et la mort est notre seul destin.*

*Zob se tut, et la procession reprit. » (Liber Dessicate, XIII-3-8.6).*

Ce court extrait du Livre de Zob nous enseigne l'obéissance, l'humilité et le renoncement. Comme le jeune Zob, parfois le questionnement nous vient. Mais comme lui, nous devons nous souvenir qu'il n'y a de salut que dans la poursuite du chemin, et de guide que dans le Desséché et son clergé. Notre église suit un sentier étroit sous la conduite du Grand Dessiccateur, et nous lui devons tous obéissance.

*Arhurri Elamino*

Echevin de la Grande Ziggourat d'Anima

## PSAUMES MAJEURS DE PROCESSIONAIRE - (NIVEAU 1)

### BENEDICTION - Enchantement.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V, S, M (Eau bénite).

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 minute.

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix, dans la portée du sort. À chaque fois qu'une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet d'attaque ou de sauvegarde.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

#### Incantation :

- Aspersion de la cible à l'eau bénite, idéalement en utilisant un goupillon en argent, sinon à la main.
- « La Bénédiction du Desséché ».

### BLESSURE - Nécromancie.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** Contact.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Instantanée.

Faites une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, la cible prend 3d10 dégâts nécrotiques.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

#### Incantation :

- « La Mort m'accompagne ! ».

### BOUCLIER DE LA FOI - Abjuration.

**Temps d'Incantation :** 1 Action Bonus.

**Portée :** 18 mètres.

**Composantes :** V, S, M (Un bout de texte saint écrit sur un petit parchemin que le sort consomme).

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 minute.

Un champ scintillant apparaît et entoure une créature de votre choix dans la portée du sort, lui accordant un bonus de +2 à la CA pour la durée du sort.

#### Incantation :

- Tendre le parchemin en direction de la cible et pointer le sol avec l'autre main.
- « Mors Transit et Protegit ! ».
- Le parchemin se consume dans une fumée blanche.

## CEREMONIE - Abjuration.

**Temps d'Incantation : 1 Heure (Rituel)**

**Portée :** Contact.

**Composantes :** V, S, M (Poudre d'Argent, équivalent 25 po que le sort consomme).

**Durée :** Instantanée.

Vous réalisez une cérémonie religieuse qui est imprégnée de magie. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'un des rites suivants, la cible devant se trouver à 3 mètres ou moins de vous durant tout le temps d'incantation.

**Expiation.** Vous touchez une créature consentante dont l'alignement a changé et faites un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 20. En cas de réussite, vous restaurez l'alignement original de la cible.

**Eau bénite.** Vous touchez une flasque d'eau et celle-ci devient de l'eau bénite.

**Passage à l'âge adulte.** Vous touchez un humanoïde suffisamment âgé pour être un jeune adulte. Pendant les prochaines 24 heures, lorsque la cible effectue un jet de caractéristique, elle peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet de caractéristique. Une créature ne peut bénéficier de ce rite qu'une seule fois.

**Dévouement.** Vous touchez un humanoïde qui souhaite se mettre au service de votre dieu. Pendant les prochaines 24 heures, lorsque la cible effectue un jet de sauvegarde, elle peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet de sauvegarde. Une créature ne peut bénéficier de ce rite qu'une seule fois.

**Rite funéraire.** Vous touchez un cadavre et pendant les 7 prochains jours, la cible ne peut pas devenir un mort-vivant par aucun autre moyen que le sort souhait.

**Mariage.** Vous touchez des humanoïdes adultes prêts à s'unir par les liens du mariage. Pour les 7 prochains jours, chaque cible gagne un bonus de +2 à la CA tant qu'ils sont à 9 mètres ou moins l'un de l'autre. Une créature ne peut bénéficier de nouveau de ce rite que si elle est veuve.

### Incantation :

- Discours et formule au choix, adapté aux circonstances.

## CREATION / DESTRUCTION D'EAU - Transmutation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V, S, M (Une goutte d'eau pour la création, quelques grains de sable pour la destruction, que le sort consomme).

**Durée :** Instantanée.

Soit vous créez, soit vous détruisez de l'eau.

**Création d'eau.** Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.

**Destruction d'eau.** Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

### Incantation :

- Bras levés devant soi, paume ouvertes vers le bas.
- Création d'eau : « Dessecato Anihilo ! ».
- Destruction d'eau : « Dessecato Dessecato ! ».



## DETECTION DE LA MAGIE - Divination.

**Temps d'Incantation :** 1 Action (Rituel)

**Portée :** Personnelle.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Concentration, jusqu'à 10 minute.

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

### Incantation :

- Passer sa main doucement sur ses yeux.
- « Donne-moi la clairvoyance des trépassés, révèle l'occulte qui est caché ».

## DETECTION DU MAL ET DU BIEN - Divination.

**Temps d'Incantation :** 1 Action (Rituel)

**Portée :** Personnelle.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Concentration, jusqu'à 10 minute.

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

### Incantation :

- Passer sa main doucement sur ses yeux.
- « Donne-moi la clairvoyance des défunts, Oh toi qui juge, le mal, le bien ».

## ECLAIR TRAÇANT - Evocation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 36 mètres.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** 1 round.

Un éclair silencieux fonce sur une créature de votre choix dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre cette cible avant la fin du votre prochain tour bénéficie d'un avantage grâce à la lumière faible mystique qui illumine alors la cible.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts infligés augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

### Incantation :

- Mains jointes devant soit en prière, tendre les bras violemment vers la cible en fermant les points.
- « Fulgur Dessicate ! ».

## FLEAU - Enchantement.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V, S, M (une goutte de sang que le sort consomme).

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 minute.

Jusqu'à 3 créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui sont à portée, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Quand une cible qui a raté son jet de sauvegarde fait un jet d'attaque ou un autre jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle doit lancer un  $d_4$  et soustraire le résultat à son jet d'attaque ou de sauvegarde.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

### Incantation :

- Pointer les créatures, une à une, d'un doigt ensanglanté, en les regardant dans les yeux.
- « C'est l'Ombre des morts qui plane sur vous,  
Fléau de vos corps, arme de mon courroux.  
Le Desséché vous Juge ! ».

## INJONCTION - Enchantement.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 18 mètres.

**Composantes :** V.

**Durée :** 1 round.

Vous donnez un ordre d'un mot à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle.

Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.

**Approche.** La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 mètre ou moins de vous.

**Lâche.** La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.

**Fuis.** La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

**Tombe.** La cible tombe au sol et termine alors à son tour.

**Halte.** La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 mètres.

## MOT DE GUERISON - Evocation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action Bonus.

**Portée :** 18 mètres.

**Composantes :** V.

**Durée :** Instantanée.

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de  $1d_4$  + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie récupérés augmentent de  $1d_4$  pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

### Incantation :

- « Debout ! » ou « Lève toi ! », ou autre injonction du même type.

## PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN - Abjuration.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** Contact.

**Composantes :** V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent que le sort consomme).

**Durée :** Concentration, jusqu'à 10 minute.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

La protection confère un certain nombre de bénéfices. Les créatures de ces types ont un désavantage à leurs jets d'attaque effectués contre la cible. De plus, elles ne peuvent ni effrayer, ni charmer, ni posséder la cible. Si la cible est déjà charmée, effrayée, ou possédée par une telle créature, la cible a un avantage à tout nouveau jet de sauvegarde qu'elle effectuerait contre l'effet en question.

### Incantation :

- Asperger la cible avec application, d'eau bénite ou de poudre d'argent et la frictionner vivement.
- Répéter 3 fois

« La mort s'en vient, sur ton chemin

La mort ne craint, ni mal ni bien ! ».

## PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU - Transmutation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action (Rituel)

**Portée :** 3 mètres.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Instantanée.

Toute la nourriture et toutes les boissons, non magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.

### Incantation :

- Faire des passes énergiques avec les mains au-dessus de la nourriture ou de l'eau.
- « Desséché voit, et veille sagement,  
Sous mes doigts, ces aliments  
Ne seront pas, ton instrument ! ».

## SANCTUAIRE - Abjuration.

**Temps d'Incantation :** 1 Action Bonus.

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V, S, M (Un petit miroir d'argent).

**Durée :** 1 minute.

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée fait une attaque, lance un sort qui affecte une créature ennemie ou inflige des dégâts à une autre créature, ce sort se termine.

### Incantation :

- Regarder la cible dans le miroir.
- « La mort viendra bien assez tôt  
Ne troublez pas, ce bref repos ».

## SIMULACRE DE VIE - Nécromancie.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** Personnelle.

**Composantes :** V, S, M (une gorgée d'alcool fort ou spiritueux, que le sort consomme).

**Durée :** 1 heure.

Vous vous protégez avec un semblant nécromantique de vie. Vous gagnez  $1d4 + 4$  points de vie temporaires pour la durée du sort.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

**Incantation :**

- Boire une rasade.
- « Bonum Salutis Meae ! ».

## SOINS - Evocation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** Contact.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Instantanée.

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à  $1d8 +$  le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de  $1d8$  pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

**Incantation :**

- Toucher doucement une blessure de la cible.
- « La mort est refuge, elle ne t'appartient,  
Le Desséché juge, la vie te revient ».

## COMMANDEMENTS DU DESSECHE

*« Tu ne laisseras pas le mort sans sépulture.*

*Tu suivras avec humilité le commandement de tes pairs.*

*Tu ne questionneras pas les plans du Desséché.*

*Tu assureras la mémoire du mort et la transmission de son patrimoine.*

*Tu réconforteras la veuve et accueilleras l'orphelin.*

*Tu serviras les hommes et la justice.*

*Tu apporteras le repos du Desséché aux morts impies.*

*Tu construiras la Ziggourat du Desséché et assureras sa prospérité.*

*Tu trouveras le bonheur seulement dans la contemplation de la mort. »*

*(Liber Dessicate, XXXIII-1-1.0).*

Ces commandements qui ouvrent le XXXIII ème livre du Desséché et que nous avons tous appris à notre entrée à la Ziggourat peuvent paraître simples, mais ils renferment une grande sagesse. Ils sont trop souvent considérés comme un enseignement nécessaire mais basique et enfantin par bien des prélats. Il y a pourtant beaucoup à gagner à une exégèse minutieuse de ces saintes écritures. Par une méditation attentionnée sur ces strophes vous trouverez, bien plus que des commandements, les principes fondamentaux de la sainte foi du Desséché.

*Arthurri Elamino*

Echevin de la Grande Ziggourat d'Anima

## CANALISATIONS D'ÉNERGIE DIVINE – (NIVEAU 2)

Au niveau 2, vous gagnez la possibilité de canaliser l'énergie divine directement depuis votre divinité et d'utiliser cette énergie pour alimenter des effets magiques. Vous commencez avec deux effets : Renvoi des morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous accordent des effets supplémentaires lorsque vous montez de niveau, comme indiqué dans la description du domaine. Lorsque vous utilisez votre Canalisation d'énergie divine, vous choisissez quel effet créer. Vous devez ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir utiliser votre Canalisation d'énergie divine de nouveau.

Certains effets de la Canalisation d'énergie divine demandent un jet de sauvegarde. Lorsque vous utilisez un tel effet de cette classe, le DD est égal au DD de vos sorts de clerc.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine deux fois entre deux repos, et à partir du niveau 18, vous pouvez l'utiliser trois fois entre deux repos. Lorsque vous terminez un repos court ou long, vous regagnez vos utilisations dépensées.

## RENOI DES MORTS VIVANTS

Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants. Chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre et qui se trouve à 9 mètres ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas utiliser de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver.

### Incantation :

- Présenter un encensoir allumé face aux abominations et effectuer une fumigation rituelle.
- « Les morts ne troubleront pas les vivants ».

## VOIE DE LA TOMBE

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation d'énergie divine pour marquer la force vitale d'une autre créature. Par une action, vous touchez une créature. La prochaine fois que cette créature prend des dégâts venant d'un sort ou d'une attaque de votre part ou de celle d'un de vos alliés, elle sera vulnérable au type de dégâts de ce sort ou de cette attaque. Si la source des dégâts est de plusieurs types, la créature est vulnérable à tous ces types de dégâts. La vulnérabilité s'applique seulement la première fois que cette source inflige des dégâts et prend fin immédiatement après. Si une créature était résistante ou immunisée à ce type de dégâts, elle ne devient pas vulnérable mais perd, pour cette fois, cette immunité ou cette résistance aux dégâts.

### Incantation :

- Indiquer le sol à la créature d'une main ferme.
- « Tu recevras les derniers sacrement ».

« *Piles monumentales, faites d'os et de cranes*  
*Pestilence et guerres, saluez l'ossuaire !*  
*Le Desséché accorde sa grâce diaphane*  
*Consumés sur le bûché funéraire.*

*Flot ininterrompu de corps*  
*Vent funèbre, puanteur de mort*  
*À ceux que la terreur vient hanter*  
*Le murmure du Desséché apporte la paix.*

*À l'heure venue, Maître de nos destins*  
*Rejoindre le néant, sans peine ni chagrin.*

*(Liber Dessicate, XXI-8-67.5).*

Ce doux poème est plein d'enseignement pour les suivants du Desséché. Il nous ramène aux premiers temps du culte lorsque la grande Malpeste et les guerres innombrables jetaient sans fin les cadavres sur la terre. En ces temps troublés, le culte du Desséché pu seul apporté la consolation au vivant et le repos aux morts, permettant l'émergence des Républiques de Technomagies que nous connaissons aujourd'hui. Ce poème souligne aussi le rôle de religion de paix du Culte du Desséché. Comme les derniers vers le souligne, c'est le Desséché qui fixe le trépas pour tous et chacun. Il ne recherche pas les excès des guerres, massacres et maladies putrides. Il ne tolère pas non plus qu'on se refuse au tombeau quand l'heure est venue.

*Arhurri Elamino*

## PSAUMES MINEURS DE FOSSOYEURS - (NIVEAU 2)

**AIDE** - Abjuration.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V, S, M (Une étoffe noire).

**Durée :** 8 heures.

Votre sort emplit vos alliés de robustesse et de résolution. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Les points de vie maximums et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du sort.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de chaque cible augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

**Incantation :**

- Brandir l'étoffe dans la direction de vos alliés
- « Dessicate ! Ipse Adjuvat Te »

**AMELIORATION DE CARACTERISTIQUE** - Transmutation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** Contact.

**Composantes :** V, S, M (Le poil ou la plume d'une bête morte, que le sort consomme).

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 heure.

Vous touchez une créature et lui accordez une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants ; la cible gagne cet effet jusqu'à ce que le sort prenne fin.

**Endurance de l'ours.** La cible a un avantage à ses jets de Constitution. Elle gagne également 2d6 points de vie temporaires, qui sont perdus lorsque le sort prend fin.

**Force du taureau.** La cible a un avantage à ses jets de Force, et sa capacité de charge double.

**Grâce féline.** La cible a un avantage à ses jets de Dextérité. De plus, elle ne subit aucun dégât lorsqu'elle chute de 6 mètres ou moins et qu'elle n'est pas incapable d'agir.

**Splendeur de l'aigle.** La cible a un avantage à ses jets de Charisme.

**Ruse du Renard.** La cible a un avantage à ses jets d'Intelligence.

**Sagesse du Hibou.** La cible a un avantage à ses jets de Sagesse.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

**Incantation :**

- Frotter les poils ou plumes de la bête sur le front et le nez du récipiendaire
- « Cette bête est morte et tu le seras bientôt. Puisse t'elle te partager sa force ».
- Sacrifier ensuite les poils ou plumes par la force ou le feu.



## APAISEMENT DES EMOTIONS - Enchantement.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 18 mètres.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 minute.

Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut choisir de rater volontairement son jet de sauvegarde. En cas d'échec au jet de sauvegarde, choisissez l'un des deux effets suivants.

Vous pouvez supprimer tous les effets qui font qu'une cible est charmée ou effrayée. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présumant que leur durée n'a pas expiré entre temps.

Ou vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.

### Incantation :

- Présenter la paume de sa main dressée face à la cible.
- « Dans la mort, il n'y a pas de tourment ».

## AUGURE - Divination.

**Temps d'Incantation :** 1 Action (Rituel)

**Portée :** Personnelle.

**Composantes :** V, S, M (jeu d'osselets spécialement inscrits valant au moins 25 po).

**Durée :** Instantanée.

En jetant des osselets consacrés au Desséché, vous recevez un présage de la part d'une entité surnaturelle à propos du résultat des actions que vous planifiez d'entreprendre au cours des 30 prochaines minutes. Le MD choisit de répondre à l'aide des présages suivants :

- **Fortune** : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- **Péril** : l'action aura des répercussions néfastes.
- **Péril et fortune** : les deux sont possibles.
- **Rien** : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 % de recevoir une réponse aléatoire, et ce, à chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

### Incantation :

- Lancer les osselets en récitant la formule :
- « Fortunae aut Periculum  
Et nos sumus tantum ossum »

## CECITE / SURDITE - Nécromancie.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V.

**Durée :** 1 minute.

Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi. Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

**Incantation :**

- « Dans la tombe, les vers dévorent tes yeux ! » (Cécité)
- « Dans la tombe, assourdit par la terre ! » (Surdité)

## FLAMME ETERNELLE - Evocation.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** Personnelle.

**Composantes :** V, S, M (de la poussière de rubis valant 50 po, que le sort consomme).

**Durée :** Jusqu'à dissipation.

Une flamme, d'une luminosité équivalente à celle d'une torche, fait éruption depuis un objet que vous touchez. L'effet ressemble à une flamme régulière, mais il ne produit aucune chaleur et ne nécessite pas d'oxygène. Une flamme éternelle peut être recouverte ou dissimulée, mais elle ne peut pas être étouffée ou éteinte.

**Incantation :**

- Enduire soigneusement l'objet de graisse et le saupoudrer de poussière de rubis
- « Le feu du bucher, à jamais va se consumer »

## IMMOBILISATION DE PERSONNE - Enchantement.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 18 mètres.

**Composantes :** V, S, M (un petit morceau de fer droit).

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 minute.

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

**Incantation :**

- Pointer la tige en fer vers la cible.
- « Clavus Loculum ! »

**LIEN DE PROTECTION** - Abjuration.**Temps d'Incantation :** 1 Action**Portée :** Contact.**Composantes :** V, S, M (une paire d'anneaux de platine d'une valeur d'au moins de 50 po chacun, que vous et la cible devez porter durant la durée du sort).**Durée :** 1 heure.

Ce sort protège une créature consentante que vous touchez et crée une connexion mystique entre vous et la cible jusqu'à ce que le sort se termine. Aussi longtemps que la cible n'est pas éloignée de plus de 18 mètres de vous, elle gagne un bonus de +1 à la CA, +1 aux jets de sauvegarde et obtient une résistance à tous les dégâts. De plus, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous recevez la même quantité de dégâts.

Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si vous et la cible êtes séparés de plus de 18 mètres de distance. Le sort prend également fin s'il est lancé à nouveau sur l'une des créatures connectées. Vous pouvez également rompre le sort au prix d'une action.

**Incantation :**

- « Ensemble vers la tombe ».

**LOCALISATION D'OBJET** - Divination.**Temps d'Incantation :** 1 Action**Portée :** Contact.**Composantes :** V, S, M (une petite brindille en forme de baguette de sourcier).**Durée :** Concentration, jusqu'à 10 minutes.

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous ressentez la direction de la position de l'objet, tant que cet objet se trouve à 300 mètres de vous maximum. Si l'objet est en déplacement, vous apprenez la direction de son mouvement.

Ce sort peut localiser un objet spécifique que vous connaissez, à condition que vous l'avez déjà vu de près (à 9 mètres ou moins de vous) au moins une fois. Vous pouvez sinon faire en sorte que le sort localise l'objet le plus proche d'un type particulier, comme un type spécifique de vêtement, de bijoux, de meuble, d'objet ou d'arme.

Ce sort ne peut pas localiser un objet si une épaisseur de plomb, même une mince feuille, s'interpose sur la ligne de mire qui vous sépare vous et l'objet.

**Incantation :**

- Passer sa main doucement sur ses yeux.
- « Esprit des morts, montrez-moi ce que je cherche ! »

**PELLE SPIRITUELLE** - Evocation.**Temps d'Incantation :** 1 Action Bonus.**Portée :** 18 mètres.**Composantes :** V, S.**Durée :** 1 minute.

Vous créez une pelle de combat spectrale qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous incantiez ce sort à nouveau. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme. Une attaque réussie inflige des dégâts de force équivalents à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation.

En tant qu'action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'arme jusqu'à 6 mètres et réitérer l'attaque contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts infligés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement pair supérieur au niveau 2.

**Incantation :**

- Ta tombe est creusée ! ma pelle t'y fait tomber !

## PRESERVATION DES MORTS - Nécromancie.

**Temps d'Incantation :** 1 Action (Rituel)

**Portée :** Personnelle.

**Composantes :** V, S, M (une pincée de sel, et une pièce de cuivre pour chaque œil du corps à préserver. Les pièces doivent rester en place pour la durée du sort).

**Durée :** 10 jours.

Vous touchez un corps ou ce qu'il en reste. Pour la durée du sort, la cible est protégée du pourrissement et ne peut pas devenir un mort-vivant.

Le sort augmente également la durée limite au-delà de laquelle il n'est plus possible de ramener un corps à la vie. Les jours passés sous l'influence de ce sort ne comptent pas dans le total de jours passés à l'état de cadavre pour des sorts comme rappel à la vie.

### Incantation :

- Placer une pièce de cuivre sur chaque œil
- Asperger le mort de sel
- « Doux Repos ! »

## PRIERE DE GUERISON - Evocation.

**Temps d'Incantation :** 10 Minutes

**Portée :** 9 mètres.

**Composantes :** V.

**Durée :** Instantanée.

Jusqu'à six créatures de votre choix visibles dans la portée du sort récupèrent chacune des points de vie équivalant à 2d8 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

**Aux niveaux supérieurs :** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les points de vie récupérés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

### Incantation :

- « Mes frères, partageons nos souffrances et nos peines,  
Elles en seront moins lourd fardeau  
Sur le chemin du tombeau. »

## PROTECTION CONTRE LE POISON - Abjuration.

**Temps d'Incantation :** 1 Action.

**Portée :** Contact

**Composantes :** V, S.

**Durée :** 1 heure.

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez le poison. Si plus d'un poison affecte la cible, vous neutralisez un des poisons dont vous êtes conscient de la présence, sinon vous neutralisez l'un des poisons au hasard.

Pour toute la durée du sort, la cible a un avantage à ses jets de sauvegarde effectués pour éviter d'être empoisonnée, et a une résistance aux dégâts de poison.

### Incantation :

- « Poison ne mort l'os ! »

## RAYON AFFAIBLISSANT - Nécromancie.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 18 mètres.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Concentration, jusqu'à 1 minute.

Un rayon noir d'énergie négative s'échappe de votre doigt en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si le coup touche, la cible n'inflige plus que demi-dégâts lorsqu'elle attaque avec une arme utilisant la Force, et ce jusqu'à la fin du sort.

À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

### Incantation :

- Pointer un doigt accusateur à la cible
- « La vie se retire, tes forces t'abandonnes,
- La mort va venir, Ecoute !
- Le glas sonne ! »

## RESTAURATION PARTIELLE - Abjuration.

**Temps d'Incantation :** 1 Action.

**Portée :** Contact

**Composantes :** V, S.

**Durée :** 1 heure.

Vous touchez une créature et vous pouvez mettre fin à une maladie ou à une condition l'affligeant. La condition peut être aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.

### Incantation :

- « Reviens parmi nous »

## SENS DES PIEGES - Divination.

**Temps d'Incantation :** 1 Action.

**Portée :** 36 mètres

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Instantanée.

Vous ressentez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans la définition de ce sort, comprend tout ce qui pourrait infliger un effet soudain ou inattendu, effet que vous considérez comme nuisible ou indésirable, et qui a spécifiquement été conçu dans cette optique par son créateur. Par conséquent, le sort devrait sentir une zone soumise au sort alarme, un glyphe de protection ou un piège mécanique de type fosse, mais il ne pourrait pas révéler une fragilité dans le sol, un plafond instable, ou un gouffre caché.

Ce sort révèle simplement qu'un piège est présent. Vous n'apprenez pas l'emplacement de chaque piège, mais vous apprenez la nature générale du danger que représente le piège que vous avez détecté.

### Incantation :

- Passer sa main doucement sur ses yeux.
- « Donne-moi la clairvoyance des mort blafards, révèle les pièges et les traquenards ! ».

## SILENCE - Illusion.

**Temps d'Incantation :** 1 Action (Rituel)

**Portée :** 36 mètres.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** Concentration, jusqu'à 10 minutes.

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdies.

Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

### Incantation :

- « Mortum Silentium »

## ZONE DE VERITE - Enchantement.

**Temps d'Incantation :** 1 Action

**Portée :** 18 mètres.

**Composantes :** V, S.

**Durée :** 10 minutes.

Vous créez une zone magique qui protège de la tromperie dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Jusqu'à la dissipation du sort, une créature qui pénètre dans la zone du sort pour la première fois lors d'un tour ou qui y débute son tour, doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, une créature ne peut pas délibérément dire un mensonge tant qu'elle se trouve dans la zone. Vous savez par ailleurs si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort et peut ainsi éviter de répondre à des questions auxquelles elle aurait normalement répondu par un mensonge. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.

### Incantation :

« La mort ne ment pas ! »