

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"
LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

Les Morts-Vivants



Histoire des Morts-Vivants

En terre de Fangh et dans les pays aux alentours, les morts vivants existent en de multiples versions.

Il en est ainsi depuis que les mages ont découvert les voies sombres qui donnent accès au monde des esprits à travers la spécialité magique controversée de la nécromancie. Pour obtenir un mort vivant, ces arcanistes à mauvaise réputation récupèrent le corps d'une créature morte (généralement un corps humain, mais ils peuvent également disposer d'animaux ou de monstres) et réaniment celui-ci en lui imposant leur volonté.

D'une patience hors du commun, ils sont souvent utilisés pour monter la garde dans les donjons. Ils ne peuvent parler bien sûr pour la plupart, et tentent parfois de communiquer avec des grincements, mais ils comprennent la teneur des ordres qui leur sont donnés dans la mesure où ceux-ci restent simples. On a par exemple déjà entendu parler des squelettes de ménage qui remplacent le personnel qualifié chez les nécromants radins.

Leur absence de réflexion et leur longévité les conduisent souvent à survivre à leur maître, et il n'est pas rare d'en rencontrer dans un donjon abandonné ou une forteresse en ruines, debout dans les décombres. Parfois, des sorts de nécromancie de masse sont lancés sur des champs de bataille et c'est l'ensemble d'une armée qui se relève. Un grand rassemblement de puissants squelettes aurait ainsi été repéré dans le nord du désert des Plaintes.

D'une manière générale, ces créatures sont stupides et n'ont peur de rien, puisqu'elles sont déjà mortes et dénuées de libre arbitre.

Cette extension concerne uniquement des morts vivants qui ont des esprits plus fort que la moyenne, une liche dite « mineure ou à babouches » et notre squelette Liche est en réalité une liche ratée, sans sort.

À propos des Liches :

La catégorie des liches est à part des autres morts vivants, car il s'agit d'un sorcier qui a décidé de se maudire à tout jamais pour gagner des pouvoirs grâce au rituel de Niveau 11 « Lichification de Razmor » du fameux Razmor Wushrogg en 1244 du premier âge. Quand il choisit de se « lichifier », il le fait en général pour devenir éternel, ce qui est assez amusant puisque comme tous les morts vivants, il cesse alors de progresser et stagne ainsi pour l'éternité (ou qu'il soit défait par une troupe de héros en quête de gloire). C'est pourquoi les liches sont souvent des sorciers très puissants qui choisissent d'accéder à l'immortalité une fois leurs pouvoirs maîtrisés. On trouve cependant des liches de diverses puissances, et certaines sont capables de réduire à néant un groupe de jeunes aventuriers rien qu'en levant le petit doigt (très recherché d'ailleurs comme composant de sort).

Elles ont toutes en commun de pouvoir lancer **uniquement** des sorts de nécromancie. Les liches travaillant dans des donjons sont moins psychopathes et avides de destruction que la majorité et plus pragmatique sur l'utilité de vivre protégés dans un donjon. Avec les niveaux, elles pourront contrôler d'autres morts à leur service mais seront liées avec un contrat avec le seigneur des lieux, du moins le temps qu'elles le décident car les morts n'ont pas d'honneur ni de parole...

Les traits communs des créatures squelettiques

Les squelettes sont également des morts réanimés mais le processus magique est plus complexe, étant donné qu'il y a moins ou plus du tout de chair disponible pour maintenir les membres en place qui sont liés magiquement. Néanmoins ils sont plus rapides que les zombies et leur structure particulière leur octroie une bonne résistance à certains types de dégâts. Cela limite bien des capacités car les morts vivants ne gagnent pas de niveaux.

En échange, les dieux sombres leur ont accordé des **Pouvoirs d'outre-tombe (POT)**, qui peuvent être augmenté avec des **marques d'outre-tombe (MOT)**. Ils ont tous les pouvoirs suivants grâce à leur **âme sans repos** et leur **Ossature animée**.

Protection d'outre-tombe :

Les Liches/squelettes commencent leurs nouvelles existences avec une **PR magique de 1** (qui peut être augmentée avec la marque **Pétrification d'outre-tombe**, sous la forme d'une magie animée qui ne donne aucun malus d'adresse ou d'attaque) et qui se régénère si elle est abîmée par des coups ou des sorts (rupture de 1-3) au rythme de 1 pt par 12 heures (pas besoin de repos bien évidemment). Si une **marque d'outre-tombe (MOT)** est utilisée sur ce pouvoir, le temps de récupération passe à 6 heures au lieu d'une demi-journée. Si une deuxième **marque d'outre-tombe (MOT)** est attribuée à ce pouvoir, le temps de récupération passe à 1 heure. Les membres perdus ne se régénèrent pas, ni les doigts...

Résistance partielle à la magie du feu et du froid :

Les dégâts élémentaires (feu et froid) sont réduits de moitié.

Tas d'os :

Les dégâts tranchants sont diminués de 2PI. Les projectiles ne leur causent aucun dégât et passent souvent au travers, à moins qu'ils ne soient explosifs ou très gros (boulet de canon par exemple).

Os de verre :

Les dégâts contondants, brisant les os, sont augmentés de 2PI. De plus, les canidés (chiens, coyotes...) les attaqueront en priorité et bénéficieront d'un bonus de +2 AT/PI et la chance de critique passera à 1-3 (qui sera toujours +5 PI sans armure, vol d'un os de la jambe ou de la main, bras...

Régénération d'outre-tombe :

Les Liches/squelettes récupèrent de leurs blessures au rythme de **3 PV** par 12 heures, même sans repos (et pour cause). Si une **marque d'outre-tombe (MOT)** est utilisée sur ce pouvoir, le temps de récupération passe à 6 heures au lieu d'une demi-journée. Si une deuxième **marque d'outre-tombe (MOT)** est attribuée à ce pouvoir, le temps de récupération passe à 1 heure. (Il est toujours possible de se soigner avec le bénéfice d'un sort d'inoculation de Mort de la magie de Niv2 de la liste des nécromanciens mais il ne peut le faire sur lui-même.

« Apamal » :

Il est courant chez certaines créatures que leur système nerveux ne soit plus très efficace, il est alors difficile de leur faire ressentir quoi que ce soit, comme les golems.

Utilisation en jeu : Ne ressent pas la douleur physique, ni les malus de caractéristiques et compétences liés à des effets de coups critiques subis sur le COU/INT/CHA. De plus, il est immunisé à la peur et à tous les sorts mentaux ainsi que la plupart des malédictions.

Vision d'outre-tombe :

Les Liches/squelettes « voient » totalement dans l'obscurité, même magique jusqu'à 30 mètres mais ont une vision de jour plutôt faible. Si une **marque d'outre-tombe (MOT)** est utilisée sur ce pouvoir, ils peuvent aussi voir les êtres éthérés ou invisibles.

Infamie :

Une mauvaise réputation qui donne un malus de CHA de 5 pour toutes les épreuves de séduction, marchandage et autres compétences sociales mais gagne une contrepartie pour toutes les épreuves visant à déstabiliser ou intimider les gens (bonus de 2 pour la compétence intimider).

Odeur Pestilentielle d'outre-tombe :

Tout le monde connaît l'odeur des bottes du barbare... Hé bien dites-vous que ceci est bien pire ! Encore heureux que pour les autres monstres ce genre d'odeur de mort ne les dérange pas plus que ça comparé aux odeurs humaines. Il est vrai par contre qu'à l'inverse c'est insoutenable !

Utilisation en jeu : Ne peut pas être discret dû à l'odeur malsaine (réduit les compétences de discrétion de la classe d'un malus de 5), application de la règle des traits du bestiaire « Terrifiant + » page 13 avec un test de courage de l'ennemi qui a moins de 12 en COU au corps à corps (Par exemple un aventurier avec 13 en COU n'aura pas à faire de test). En cas d'échec, le héros/paysan reculera sans autre action que se défendre et pourra tester son COU à chaque assaut suivant. Une fois le test réussi, il n'y a plus d'épreuve à faire.

*À la création du personnage ou du PNJ, les Liches/squelettes peuvent décider d'avoir une mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et ils gagneront une **marque d'outre-tombe (MOT)** supplémentaire.*

Les **marques d'outre-tombe (MOT)** permettent donc de renforcer les pouvoirs des Liches/squelettes.

L'expérience pour les morts-vivants

Les Liches/squelettes gagnent aussi des points de renommés maléfiques comme les autres monstres qui deviennent des **signes maléfiques** car n'étant plus vivants, ils ne gagnent plus d'expérience. Ces **signes maléfiques ou d'outre-tombe (SOT)** leur permettent de devenir encore plus puissants et se traduisent aussi physiquement, par des cornes, des pointes, et autres excroissances osseuses.

Cette liste n'est pas limitative mais représente les signes les plus courants.

Vigueur d'outre-tombe : Bonus de 4 PV (pas de limitation de nombre pour ce signe, possible de se cumuler avec le sort inoculation de mort de niveau 2 du nécromancien).

Volonté d'outre-tombe : Bonus de 5PA (pas de limitation de nombre pour ce signe, uniquement pour la liche mineure ou en babouche).

Soif de victoire : Bonus de 1 en attaque (maximum de 3 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

Défense d'outre-tombe : Bonus de 1 en parade (maximum de 3 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

Pétrification d'outre-tombe : Bonus de 1 en PR naturelle (maximum de 3 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

Résistance d'outre-tombe : Bonus de 1 en résistance magique (maximum de 3 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

Force d'outre-tombe : Bonus de 1 en Force (maximum de 3 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

Adresse d'outre-tombe : Bonus de 1 en adresse (maximum de 3 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

Malveillance d'outre-tombe : Bonus de 1 en intelligence (maximum de 3 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

Critique amélioré d'outre-tombe : Bonus de 1 au combat pour déterminer un jet critique (maximum de 2 fois ce signe sur les Liches/squelettes, mais ce signe spécial coûte 3 signes maléfiques à chaque amélioration).

Vélocité morbide : Ce mort vivant se déplace à la moitié du mouvement d'un humain. Bien que doté d'un courage presque illimité, de 18 à 20, il n'attaque jamais en premier à cause de sa lenteur. Cela passe de -50% de mouvement à -25% pour un **signe d'outre-tombe (SOT)** dépensé, puis à 100% de déplacement normal de la Liche/squelette pour un deuxième **signe d'outre-tombe (SOT)** utilisé et donc il pourra frapper en premier avec son fort COU, et d'autant plus avec la compétence « chercher des noises ».

Dureté d'outre-tombe : Bonus de 1 en diminution du jet de rupture qui passe à 1-2 au lieu de 1-3 (maximum de 1 fois ce signe sur les Liches/squelettes).

À la création du personnage ou du PNJ, les Liches/squelettes peuvent décider d'avoir une deuxième mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera un **signe d'outre-tombe (SOT)** supplémentaire.

Les **signes maléfiques ou d'outre-tombe (SOT)** permettent donc de renforcer les caractéristiques des Liches/squelettes.

Notes sur la création et les gains de niveaux des morts-vivants

Au niveau 1, lors de la création du personnage ou du PNJ, la liche/squelette aura 1 **marque d'outre-tombe (MOT)** et 2 **signes d'outre-tombe ou maléfiques (SOT)**. À choisir pour compléter son personnage.

Attention : On ne peut pas choisir 2 **marques d'outre-tombe (MOT)** ou 2 **signes d'outre-tombe ou maléfiques (SOT)** identiques dans le même niveau ou à la création de son personnage, cela veut dire qu'ils doivent être toujours différents.

Tous les niveaux impairs, il gagne une **compétence** donc au niveau 1 il devra en choisir une en plus de celles de sa classe.

La liche/squelette gagne par la suite 2 **signes d'outre-tombe (SOT)** à chaque niveau obtenu et 1 **marque d'outre-tombe (MOT)** tous les niveaux impairs au-delà du niveau 1 (Soit au NIV 3, NIV 5, NIV 7 ...).

Il est préférable de ne pas donner de coups spéciaux dès le niveau 1, ou 1 seul, avec une raison logique du personnage lié à son historique, cela se mérite un peu.

Rappel des Bonus possibles

Au niveau 1 lors de la création du personnage ou du PNJ, la liche/squelette peut décider d'avoir une mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera une **marque d'outre-tombe (MOT)**.

À la création du personnage ou du PNJ, la liche/squelette peut décider d'avoir une 2ème mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant) et il gagnera un **signe d'outre-tombe (SOT)** supplémentaire.

Le maximum possible est donc de 2 **marques d'outre-tombe (MOT)** et 3 **signes d'outre-tombe (SOT)** au niveau 1 au moment de la création du joueur ou du PNJ.

La Liche Ratée

(Sans Pouvoir Astral)

La liche ratée qui perd l'usage de la magie reste cependant un mort vivant doté d'une volonté plus forte et capable d'action plus réfléchie. En combat, elle peut même viser et utiliser les avantages des attaques localisées. L'âme prisonnière dans le corps squelettique est capable de choisir un métier et gagnera donc la possibilité d'utiliser des compétences logiques possibles de cette profession (certaines seront interdites, limitées ou impossibles du fait du statut de mort vivant). On peut donc croiser ainsi dans les donjons des squelettes divers et variés.

Si des minimums sont nécessaires pour la profession choisie, le squelette devra utiliser ses **signes maléfiques** en priorité pour avoir les requis obligatoires. (*exemple mettre 2 points en adresse pour le minimum requis du meurtrier*).

Une **Liche Ratée** à la création dispose des caractéristiques suivantes :

FORCE 12 | COURAGE 20 | ADRESSE 11 | CHARISME 08 | INTELLIGENCE 10

EV 20 *Il est possible d'utiliser inoculation de mort du nécromancien pour augmenter ce capital.*

Attaque 10 | Parade 8 Arme basique + bonus de force

PR 1 (*Protection d'outre-tombe*)

RM 14

Le Squelette et l'équipement :

La plupart du temps, ils sont équipés de pièces d'armures et d'armes de mauvaise qualité, mais à vrai dire, cela dépend des ressources à la disposition du nécromancien ou du Maître du Donjon. Certains sont assez riches pour confier du matériel correct aux squelettes, quand ce ne sont pas les morts eux-mêmes qui ont été enterrés avec des armes plus puissantes ou rarement légendaires.

La Liche Ratée commence sa partie avec une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache à 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2* CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5).

Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).

Compétences de base à la création

Néanmoins, c'est une liche ratée mais elle aura celle de la profession choisie avec les restrictions logiques.

Tomber dans les pièges : (règle optionnelle). Si vous décidez de jouer un mort vivant qui était avant de périr un/une haut elfe ou un/une elfe sylvain, vous aurez cette compétence mais vous gagnerez du coup 1 point supplémentaire en adresse et en Charisme pour votre personnage.

Compétences selon le métier choisi : *(De base et au choix)*

Compétences de l'artilleur : Détection, Escalader, Tirer correctement.

Compétences du Braconnier : Appel des renforts, Pister, Méfiance, Tirer correctement.

Compétences du Bouffon : Attire les héros, Chante faux : Epreuve de courage pour résister (alliés comme ennemis), Détecter, Jonglage et Danse, Mendier et pleurnicher dans un donjon.

Compétences du Bourreau : Armes de bourrin, Frapper lâchement, Infâme (spécial), Intimider, Méfiance, Tortionnaire (spécial), Poigne de Fer (spécial).

Compétences du Cogneur: Armes de bourrin, Bourre-Pif.

Compétences du Geôlier : Chef de la garde, Chercher les noises morbides, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Méfiance, Pister Poigne de Fer (spécial), Serrurier.

Compétences du Meurtrier : Déplacement silencieux (-5 du fait de l'odeur pestilentielle), Frapper lâchement, Tirer correctement.

Compétences au choix (une tous les niveaux maléfiques impairs)

Compétences au choix de l'artilleur : Appel des renforts, Bricolo du dimanche, Contremaître, Détecter, Désamorcer, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Pister, Usage des armes à poudre amélioré (relance des 2 D6), Visée améliorée (bonus de +1PI par Niveau impair sur des armes à distance) .

Compétences au choix du Braconnier : Bricolo du dimanche, Chef de la garde, Chevaucher, Cuistot, Déplacement silencieux (-5 du fait de l'odeur pestilentielle), Escalader, Forgeron, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Vicieux.

Compétences au choix du Bouffon : Appel des renforts, Chouraver, Érudition, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Méfiance, Runes bizarres, Tirer correctement, Vicieux.

Compétences au choix du Bourreau : Bricolo du dimanche, Chevaucher, Chercher des noises morbides, Détecter, Escalader, Forgeron, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Tirer correctement.

Compétences au choix du Cogneur: Ambidextrie, Chercher des noises morbides, Chevaucher, Intimider, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Tirer correctement, Vicieux.

Compétences au choix du Geôlier : Chevaucher, Chouraver, Cuistot, Intimider, Escalader, Érudition, Déplacement silencieux (-5 du fait de l'odeur pestilentielle), Vicieux.

Compétences au choix du Meurtrier : Ambidextrie, Chercher des noises morbides, Chevaucher, Érudition, Escalader, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Méfiance, Vicieux.

Coups spéciaux et récompenses possibles grâce à un mentor

Amitiés morbides : (*Nouveau*) permet de contrôler un petit familier mort qui avait de son vivant moins de 10 PV, cela peut être un rat, une chauve-souris, un oiseau en fonction de la récompense accordée par les maîtres du Donjon ou le nécromancien.

Barrage d'acier Maléfique (comme "**Barrage d'acier**" des coups spéciaux).

Botte secrète des morts : (*Nouveau* : 1 fois par combat) Elle permet de frapper avec un bonus de +3 PI. Quelque peu surprenante, cette attaque ne pourra être parée qu'avec un malus de 5. Sur un échec ou une réussite critique, on appliquera simplement les tableaux habituels.

Côte de Buffle : (*Nouveau*) À partir d'un os pointu ou tranchant de ses côtes, le mort vivant au prix de 2 PV perdu fabrique une arme de fortune de jet qui fera 1D+5, portée 5 mètres, ignore la PR naturelle de l'adversaire si son jet d'adresse à -1 est réussi. C'est imparable, juste l'esquive reste possible.

En cas d'échec critique : La liche/Squelette se sent déséquilibrée, -2 AD et -2 ATT/PRD pour le reste du combat.

En cas de Réussite Critique : Effet Boomerang de la côte, qui pourra être utilisée une fois supplémentaire.

Désarmement vicieux (comme "**Désarmement**" des coups spéciaux).

Double attaque des morts (comme "**Double attaque**" des coups spéciaux).

Arme de la mort : (*Nouveau*) L'arme produit des dégâts magiques et peut blesser n'importe quelle créature.

Moulinet de la faucheuse (comme "**Moulinet de Riddick**" des coups spéciaux).

La Liche mineure

ou en babouche

La liche ratée qui garde l'usage de la magie est un mort vivant doté d'une volonté plus forte et capable d'action encore plus réfléchie que le squelette liche de base. En combat, elle peut même viser et utiliser les avantages des attaques localisées mais c'est dans l'utilisation de ses sorts que le danger réside, même si certaines ne dédaignent pas tuer des aventuriers au contact.

L'âme prisonnière dans le corps squelettique est capable de jeter des sorts de nécromancie, d'utiliser des objets mais jamais de potions du fait de la disparition des organes. Grâce à des grimoires, des bâtons et autres bijoux ou breloques, elles défendent les donjons pour leur propre compte ou pour un Maître du Donjon qui les a engagés contre ses services payants.

La Liche, à la création, dispose des caractéristiques suivantes :

FORCE 10 | COURAGE 18 | ADRESSE 11 | CHARISME 11 | INTELLIGENCE 13

EV 20 *Il est possible d'utiliser inoculation de mort du nécromancien pour augmenter ce capital.*

PA 20 *avec accès à la magie de la nécromancie de son niveau Maléfique +1*

(Au niveau 1 on peut donc utiliser des sorts de Niv2)

Attaque 9 | Parade 10 Dague ou Bâton 1d6+3 Rupture selon arme

PR 1 *Protection d'outre-tombe*

RM 14

La liche et l'équipement : La plupart du temps, elles sont équipées de pièces de robes usées et d'armes ou bâtons, de quelques objets magiques et de butins plus ou moins importants en fonction de sa personnalité, mais à vrai dire, cela dépend aussi des ressources à la disposition du Maître du Donjon. Certaines sont assez puissantes pour avoir du matériel valant plusieurs centaines de pièces d'or, des armes plus dangereuses mais rarement légendaires. Il n'est pas rare de trouver des parchemins, des livres sur des sujets variés car l'immortalité, c'est long et un peu de lecture ne nuit pas et comble la solitude.

Le Liche mineure ou en babouche commence sa partie avec une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1-5), un tisonnier simple (1D+2 AT/PRD-1, rupture 1 -3) ou un bâton de sorcier de qualité moyenne (1D+1, rupture 1-3).

Elle aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Il commencera également avec quelques livres dont un grimoire de nécromancie. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Enfin, elle possèdera 2 ingrédients de chaque sort de NIV 2 qu'elle connaît, 1 plume, un peu d'encre et 1D6 parchemins vierges.

Compétences de base à la création

Erudition, Runes bizarres, Récupération morbide (gain de 3PA par heure).

Attire le héros instruit : (*Nouveau et optionnel*) Certains héros connaissent le prix des doigts des liches comme ingrédients des potions et chercheront à la vaincre pour lui prendre, même sans son accord.

Compétences au choix (une tous les niveaux maléfiques impairs)

Appel des renforts, Bricolo du dimanche, Chef de la garde, Chercher des noises morbides, Chevaucher, Déplacement silencieux (-5 du fait de l'odeur pestilentielle), Détecter, Jeux de tavernes et Donjon (*Nouveau* bonus de +4), Méfiance, Vicieux.

Coups spéciaux et récompenses possibles grâce à un mentor

Botte secrète des morts : (*Nouveau* : 1 fois par combat) Elle permet de frapper avec un bonus de +3 PI. Quelque peu surprenante, cette attaque ne pourra être parée qu'avec un malus de 5. Sur un échec ou une réussite critique, on appliquera simplement les tableaux habituels.

Canalisation morbide : (*Nouveau*) Double le nombre de PA récupérés par heure).

Côte de Buffle : (*Nouveau*) À partir d'un os pointu ou tranchant de ses côtes, le mort vivant au prix de 2 PV perdu fabrique une arme de fortune de jet qui fera 1D+5, portée 5 mètres, ignore la PR naturelle de l'adversaire si son jet d'adresse à -1 est réussi, c'est imparable, juste l'esquive reste possible.

En cas d'échec critique : La liche/Squelette se sent déséquilibrée, -2 AD et -2 ATT/PRD pour le reste du combat.

En cas de Réussite Critique : Effet Boomerang de la côte, qui pourra être utilisée une fois supplémentaire.

Maîtrise du bâton : (*Nouveau*) La Liche est devenue experte dans le maniement de son bâton et gagne un bonus de combat de +2 pour l'attaque et la parade.

Pas touche, babouche ! : (*Nouveau, 1 fois par combat*) La Liche repousse de 1 à 3 cibles d'un grand coup de pied spartiate et la cible perd 2 assauts. Ne marche pas sur les grands monstres.

Épreuve de Force +2 pour réussir et cela inflige 1D6 de PI direct.

En cas d'échec critique : Perte d'un bout du pied, la liche tombe sur le cul perdant 3 assauts.

En cas de Réussite Critique : le Coup devient imparable, et inflige 1D6 supplémentaire direct.

Regard d'outre tombes : (*Nouveau, 1 fois par jour*) Étincelle de magie chaotique qui forme une flamme verte dans chaque orbite du squelette afin d'effrayer son adversaire, Test de COU avec un malus de 1 par niveau Maléfique de la liche pour celui-ci afin d'éviter de fuir le combat pendant 1D6 assauts par niveau de la Liche.

ANNEXE I

Listes des objets magiques trouvés le plus fréquemment sur des liches que l'on croise dans les Donjons.

Robe du nécromant (Niveau 3, valeur neuve 1 300 PO) PR4(2) Nécromancie INT+1 rupture 1-3

Robe du Batailleur novice (Niveau 1, valeur neuve 600 PO) PR3(1) Nécromancie INT+1 rupture 1-4

Robe de combat de luxe (Niveau 2, valeur neuve 1 300 PO) PR4(2) CHA+2 rupture 1-3

Bâton Romarfal 100 (Niveau 1 valeur neuf 100 PO) 1D+1 CHA-1 Sorts : dégâts+1 rupture 1-4

Bâton Romarfal 200 (Niveau 2 valeur neuf 200 PO) 1D+2 Sorts : dégâts+2 rupture 1-4

Bâton crânien de Morgoth (Niveau 3 valeur neuf 350 PO) 1D+3 Nécromancie INT+2 rupture 1-4

Bâton Lethal de précision (Niveau 4 valeur neuf 1 600 PO) 1D+4 Sorts : INT+1/crit 1-2 rupture 1-2

Bâton/crosse des ossuaires de nécromancie (Niveau 5 valeur neuf 6 500 PO) 1D+5 Nécromancie INT+4 rupture néant

Dague Elfique des temps anciens pour 700 PO

Les **bagues magiques** avec des charges, de puissances, d'économie, de sûreté et de surcharge sont communes jusqu'au niveau 4.

On trouve plus rarement des **pendentifs magiques** de canalisation, de renfort, de négation ou de récupération de niveau 3 à 5 sur ces liches.

Rarement une **bague d'intelligence** +1 (1 500 po) ou +2 (4 000 po)

Listes des objets non magiques trouvés le plus fréquemment sur des liches que l'on croise dans les Donjons.

Robe de mage de qualité (valeur neuve 100 PO) PR1 CHA+1 rupture 1-4

Robe de mage renforcée de luxe (valeur neuve 400 PO) PR2 CHA+2 rupture 1-2

Bâton de sorcier de qualité moyenne (valeur neuf 80 PO) 1D+1 rupture 1-3

Bâton de bourrinage des apprentis (niveau 1 valeur neuf 200 PO) 1D+2 rupture 1-3

Bâton Bestialor 450 (Niveau 4 valeur neuf 450 PO) 1D+4 rupture 1-2

Dague de base pour 15 PO

Dague de bonne qualité pour 50 PO

Dague de luxe pour 200 PO

Dague Durandil pour 600 PO

Faux de la liche pour 300 PO (Nouveau 1D+5 AT+1 PRD-2 critique/maladresse +1 rupture 1-3)

ANNEXE 2

Sorts interdits et oubliés de Nécromancie retrouvés dans les archives de Zangdar, en cours d'étude pour être de nouveau utilisés dans les Donjons.

Absorption des Niveaux :

Ce sort est formidable pour transformer un paladin crâneur niveau 18 en simple garçon de ferme croulant sous le poids de son armure. C'est un des sorts les plus redoutés par les aventuriers.

À noter : cela ne fonctionne pas sur les aventuriers de niveau 1. Il n'y a rien à absorber. Dommage, ce sont souvent les plus incontrôlables.

Arbres maudits :

Voilà bien un sort à éviter chez les Elfes. Il permet de transformer un arbre normal (genre *platanus simplex*) en une perversion noire, tordue atrocement, dont les feuilles se remplacent par des épines acérées suppurant un poison gluant... Les malornes semblent immunisées à ce sort connu aussi comme le "désespoir de l'Elfe".

Cendres mortelles : (aussi "Roundup Spell") :

Pour semer la mort dans toute la contrée. Le sombre magicien crée une pluie de cendres fines qui tombent en de gros nuages noirs (qui viennent du nord), colorent la terre, les lacs, les rivières... Je ne vous raconte pas le décor...

Tout se recouvre d'une fine poussière, qui rend les sols stériles, tue végétaux et animaux, empoisonne l'eau, ternit les textiles lavés avec Gorzyne et déprime les ménestrels des scènes coupées.

Les effets finissent par se dissiper, mais la terre met des années à s'en remettre.

L'aire d'effet dépend de la puissance du nécromant. Ce genre de sort est banni par le Traité de Non-Prolifération des Armes de Destruction Magiques.

Il existe une version "orange" qui est moins déprimante mais tout aussi efficace comme défoliant.

Flétrissure des légumes :

Très utile pour ruiner le jardin de votre voisin. Toutes les plantes du potager dépérissent. Ce sort est connu aussi comme le "désespoir du Hobbit".

Soudure des ossements :

Très utile pour recoller un os cassé et perdu. Pourtant cela ne marche presque jamais sur les doigts de la liche mais bien sur la version de la Liche/squelette sans PA.