

Grimoire du Necromancien



Même la mort peut mourir, et en plus ça l'amuse

Le nécromancien

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Votre spécialité, c'est celle qui consiste à faire appel aux créatures mortes pour faire le sale boulot d'aventurier ou pour peupler votre donjon. Vous ferez donc usage de votre intelligence et de votre charisme pour transformer les créatures inertes en morts qui marchent, vous discuterez avec les esprits des disparus, terroriserez les croquants ou ferez appel à des puissances noires. Vous aurez généralement peu d'amis.

La nécromancie

Parfois quelqu'un décède, c'est même assez commun. De votre côté, vous savez que ce n'est qu'un nouveau départ... Le corps sans vie sera désormais votre jouet et vous pourrez à loisir commander ces fonctions grâce à vos talents et à votre énergie astrale.

Le sort de base de tout nécromant qui se respecte demeure l'animation des morts... Même si à bas niveau il ne vous permettra que d'animer des bestioles, il deviendra vite une discipline très intéressante car il vous permettra de récupérer à la volée de nouveaux alliés, jusqu'à pouvoir prendre le contrôle de monstres. Ne vous mettez pas en danger, au lieu de cela faites marcher les morts afin qu'ils vous obéissent ! Vous serez bientôt à la tête d'une petite armée aux yeux froids et à la volonté implacable.

Disposer d'alliés morts-vivants pourra vous rendre impopulaire, et souvent à juste titre. Dans certains cas mêmes ils vous mettront en danger, notamment lorsque vous voudrez traverser des villages. Gardez un certain contrôle sur votre vie privée en dissimulant vos squelettes et vos zombies en dehors des zones urbaines quand cela est possible. Ils ont la patience d'un chêne et vous attendront jusqu'à votre retour.

Notez que certains morts animés peuvent être déguisés en vivants afin de vous suivre partout. Il conviendra donc de faire attention à eux pour qu'ils ne soient pas démasqués.

Légende spécifique



Ce symbole indique que le sort est une invocation



Ce symbole signale un tableau :
Caractéristiques de la créature
AT / PRD / EV et autres infos

Attention à l'horloge

Certaines créatures dans la catégorie des morts-vivants ne vous seront fidèles que pendant un temps donné. Dans d'autre cas, ils tomberont en poussière passé un certain délai. Gardez un œil sur le sablier afin de ne pas être surpris !

Nature des morts

Les morts-vivants ne peuvent pas être soignés. Pour sauvegarder l'intégrité de vos créations vous pourrez utiliser des disciplines spécifiques telles que le vol de mort ou l'inoculation de mort.

Caractéristiques

Beaucoup de créatures animés héritent d'une partie des caractéristiques de leur corps vivant. Soyez donc attentifs à cela quand vous choisissez une cible afin d'en tirer le meilleur parti !

Animation des morts

C'est le sort de base du nécromant, qui lui permet de ramener à la vie une créature dont la puissance dépendra de son niveau. En début de carrière il ne peut réanimer que des petits animaux mais dès le niveau 4 il sera vite capable d'utiliser des corps humains, et plus tard des monstres. La difficulté n'est jamais très grande mais le coût en énergie astrale peut être assez élevé sur des cibles imposantes. Le sort peut être pratiqué en combat si le mage n'est pas lui-même attaqué.

Usages :

- Animer une cible morte et encore dotée de chair
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques
- Ne fonctionne pas sur les démons

XXXX

Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez 1 heure par niveau du mage
- A partir du niveau 10 : animation permanente

☆☆☆

Coût : variable

- PA : Énergie vitale de la créature divisée par 2
- L'EV de la créature est comptée de son vivant
- Les PA sont dépensés au lancement de l'animation

✶ ☠ 🧪 🏔️ 🏰

Ingédients :

- 1 dose de poudre d'argent
- 1 corps en un seul morceau, non squelettique

Épreuve : INT

- Réussite critique : animation permanente
- Échec critique : le mort-vivant attaque le mage

Mise en pratique :

- Le corps doit être saupoudré rapidement de poudre d'argent tout en prononçant l'incantation

Portée : proche

- Le mage doit pouvoir saupoudrer le corps et donc se trouver très près

Niveau 1 :

- Animaux de moins de 10 kilos

Niveau 2 :

- Animaux de moins de 25 kilos

Niveau 3 :

- Animaux de moins de 43 kilos

Niveau 4 :

- Humains et créatures vivantes faibles (<20 PV)

Niveau 6 :

- Humains et créatures vivantes (<40 PV)

Niveau 8 :

- Toute créature vivante non monstrueuse

Niveau 10 :

- Toute créature vivante, même monstrueuse

Caractéristiques :

La créature morte-vivante sera dotée de ces scores :

- EV : d'origine divisée par 2
- Vitesse de déplacement divisée par 2
- Rés. Magie : égale à celle du mage
- AT-2, PRD-4, AD-5, CHA-5
- FO+2, dégâts et PR selon équipement
- INT : 5 (ne peut suivre que des ordres simples)
- COU : 20*
- Immunisée à la peur et à tous les sorts mentaux
- Ne peut être soignée qu'avec l'inoculation de mort

* Bien que dotée d'un courage illimité, n'attaque jamais en premier à cause de sa lenteur

Petit rayon ténébreux

Le petit rayon ténébreux est le premier sort de combat disponible du nécromant. Il s'agit d'un simple rayon d'énergie mauvaise qui doit être dirigé vers une cible. Ce rayon facile à produire n'est malheureusement pas évolutif, ne perce pas les armures et ne porte pas bien loin. Il est souvent comparé à la boule de feu mineure mais ne permet pas d'allumer son feu de camp, hélas.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 1 assaut

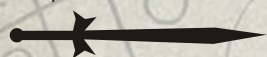
Durée du sort : Immédiat



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Dégâts : ID+2 (fixe)

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 5 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles en dehors du papier
- Ne poursuit pas les ennemis



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Toorah N'agö lah !»
- Peut être lancée silencieusement

Notes diverses :

Le rayon peut se matérialiser dans la main du lanceur aussi bien que sur son bâton. Le mage peut le lancer à chaque assaut.

À l'usage à long terme, on ne s'en lasse pas trop car il impose le respect aux esprits faibles. Mais ça manque d'originalité.

En cas d'échec ou de réussite critique, appliquer les modifications des tableaux habituels.

Conversation morbide (rituel)

Ce sort permet au lanceur d'avoir une conversation télépathique avec un cadavre. La table tournante n'est pas indispensable, mais elle ajoute beaucoup à l'ambiance. Notez que plus le cadavre est ancien et plus il est difficile de lui « parler ». Il faut en outre parler la langue du défunt. Si vous n'êtes pas doué en elfique ancien, inutile d'aller tailler la bavette dans les tombeaux des Meuldors de la première génération. Souvent utilisé pour trouver des renseignements inaccessibles aux autres mages.

Usages :

- Conversation avec une personne décédée
- Résultat dépendant du succès de l'épreuve
- Nécessite une période de concentration

XXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage
- Le mage peut dialoguer pendant toute cette durée



Ingrédients :

- 1 bougie à la graisse d'ours
- 1 dose de poivre noir



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy

- La difficulté peut varier (cadavre ancien, défunt connu pour sa mauvaise humeur, etc.)
- Si l'épreuve échoue, le nécromant ne peut pas le tenter à nouveau sur le même cadavre
- Plus l'épreuve est réussie, plus le mage aura de facilité à converser avec la cible



Portée : jusqu'à 50m

- Le nécromant peut se trouver assez loin du corps et il n'est pas obligé de le voir : celui-ci peut être encore dans la tombe, mais il doit pouvoir sentir son esprit



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantation en vontorzien supérieur

Notes diverses :

La conversation avec les morts est un sort à interprétation.

La qualité de la conversation dépendra d'un certain nombre de facteurs : l'ancienneté du cadavre, la langue qu'il pratiquait, le caractère qu'il avait de son vivant et les conditions particulières liées à l'environnement (présence de bruit, déconcentration)...

Le mage peut éventuellement dialoguer avec des animaux s'il dispose de la compétence lui permettant de les comprendre.

En cas de réussite critique : l'esprit pourra être appelé une deuxième fois pour une nouvelle conversation, sans épreuve et sans dépense de PA.

En cas d'échec critique : l'esprit courroucé hantera le nécromant pendant 1D20 jours, ce qui lui causera des désagréments variés (perte de concentration, troubles du sommeil, paranoïa).



Bouclier de sang

Le lanceur du sort modifie la structure de son sang (ou de celui de sa cible) et la consistance de sa peau. Le sang devient plus visqueux, plus épais, et coagule bien plus vite en cas de blessure. La peau est plus robuste et caoutchouteuse. C'est très utile pendant un combat, mais cela déclenche parfois de fâcheux accidents cardiovasculaires en cas d'excès de table ou de boisson.

Usages :

- Bonus d'armure pour le mage ou un allié
- Dure le temps d'un combat



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- L'armure reste active tant que dure le combat



Coût : 2+niveau PA (variable)

- Le sort coûte une base de 2 et on ajoute niveau du mage, pour un minimum de 3
- À niveau supérieur, le mage peut choisir une protection moindre pour un coût moindre

Épreuve : INT+2

- À niveau supérieur, le mage peut choisir une protection moindre pour un coût moindre
- Épreuve nécessaire jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Pendant la durée du sort, la valeur de PR de la cible est augmentée du niveau du mage, en magique



Portée : Contact

- Le mage doit toucher la cible pour activer le sort



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Un'Ujal Glordii !»

Notes diverses :

L'avantage de ce sort est son niveau d'adaptabilité.

Le mage est capable de faire varier la quantité d'énergie dépensée pour créer le bouclier de sang, et ceci va influencer sur sa résistance. Au niveau 10, il peut donc opter pour une armure magique de 3 à 10.

La durée du combat est comptée tant qu'il reste un ennemi actif en situation de combat. Lorsque l'action retombe, l'armure se dissipe.

Notez que seul le bonus d'armure est magique, l'armure naturelle de la cible reste non magique et la cible ne souffre donc pas lors de ses déplacements.

En cas d'échec critique, la cible est momentanément corrompue et perd 2 points à toutes ses caractéristiques (le temps du combat).

Si c'est une réussite critique, la protection est doublée pour un coût équivalent.



Peur primale de Triok

Ce sort permet au lanceur d'altérer son apparence (ou celle d'une cible) pour susciter la peur. C'est une altération magique de type illusion et en fait son apparence réelle ne change pas. La plupart des victimes ont soudainement des problèmes avec leurs sphincters et cherchent à s'éloigner le plus rapidement possible en voyant ou même en entendant le nécromant.

Usages :

- Sortilège défensif pour le mage ou un allié
- Permet de gagner du temps ou de fuir
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les démons, morts-vivants



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1D20 minutes

- La durée d'effet du sort de terreur est variable



Coût : 2 PA

Épreuve : Confrontation COU

- Vous : MagiePsy+ID6
- Cible : COU+ID6
- Celui qui a la plus grosse (somme) l'emporte
- Sur égalité, c'est vous qui l'emportez
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : Jusqu'à 5 m

- La cible doit être assez proche de vous
- Si c'est un allié qui doit provoquer la peur, il doit également se trouver assez proche de vous et sa cible à moins de 5 m



Mot de pouvoir :

- «Nothamuk Naz-Dii !»
- Vous pouvez ensuite faire un bras d'honneur

Notes diverses :

Ce sortilège fonctionne en toute situation et même en combat. Notez que les personnes, mêmes pleutres, dotées d'une grande résistance à la magie ne seront pas touchées (en général, les autres mages).

Si le sort est réussi, l'ennemi visé s'enfuira et tentera par tous les moyens de s'éloigner de vous (sans aller jusqu'au suicide). Il est impératif de le laisser tranquille. En effet, si une action est tentée contre cet ennemi par le mage ou un allié, il y a de gros risques de briser l'effet du sort. L'ennemi retournera alors à son état normal et pourra reprendre le combat.

Lorsque l'effet se dissipera, l'ennemi visé retrouvera son courage et retrouvera son état normal. Il faudra donc s'en méfier car il peut se mettre en tête de retrouver le mage pour lui casser les dents.

Sanctuaire (rituel)

Parfois, il ne sert à rien de vouloir contrôler les morts-vivants car ils sont sous l'autorité d'un autre mage. Ce sort permet d'échapper à leurs attaque. Le lanceur trace une zone à terre avec un peu de sel, qui correspond vaguement à un hexagone de protection. Il peut aussi dessiner une fleur ou un gros minet, en fait cela n'a aucune importance sauf que cela rallonge le temps du rituel. Les morts vivants ignoreront les personnes situées dans la zone protégées, et ne pourront y pénétrer.

Caractéristiques :

- Protection contre les morts-vivants
- Grande puissance mais durée limitée

XXXXXX

Durée du rituel : 30 secondes

- Vous devez trouver un moyen d'éloigner ou de retenir les morts-vivants pendant que vous tracez votre figure avec le sel

Durée du sort : variable

- Vous dépenserez 2 PA par minute tant que vous voulez maintenir le sanctuaire actif



Ingédients :

- 3 doses de sel

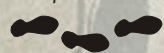


Coût : variable

- Vous dépenserez 2 PA par minute tant que vous voulez maintenir le sanctuaire en place

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Portée : zone 5 mètres

- Vous ne pouvez pas tracer une figure de plus de 5m de large dans le temps imparti et

Notes diverses :

Le mort-vivant est d'un naturel patient et le sanctuaire ne tiendra pas éternellement : vous devez donc profiter du temps qui vous est donné pour trouver une solution plus durable à votre problème.

Notez que si vous arrivez à tracer un tel sanctuaire autour d'un mort vivant, il ne pourra pas en sortir. Beaucoup de tombeaux sont entourés de sorts qui sont d'avantages destinés à empêcher de sortir que d'entrer (alimentés en énergie astrale par un procédé fixe), aussi paradoxal que cela puisse paraître.

Attention toutefois : le sel cause de l'hypertension. Certains érudits travaillent actuellement sur des sanctuaires sans sel.

En cas d'échec critique, le mage produit un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la dépense en PA est divisée par 2.

Vol de mort

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agit pas d'un sort pour effrayer les apprentis sorciers boutonneux qui infestent les couloirs de nos écoles de magie. Ce sort permet de voler l'énergie qui anime les morts-vivants pour votre compte. Vous pouvez la transférer avec l'inoculation de mort depuis un zombie à un autre zombie pour créer un super-zombie par exemple. Ce sort est accessible aux nécromanciens débutants et gagne en puissance avec les niveaux.

Caractéristiques :

- Vol d'énergie vitale sur un mort-vivant
- Une partie de l'énergie volée est convertie en PV pour le mage
- Efficace sur les morts-vivants alliés aussi bien que sur les ennemis (selon résistance magique)



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 assaut

- Le mage aspire la vie du mort-vivant en 1 assaut



Coût : variable

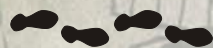
- Pour 1 PA dépensé, récupérez 1 PV
- Maximum : 2 PV par niveau du mage

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire jusqu'au niveau 8
- Épreuve de résistance magique si la cible n'est pas un allié du nécromant

Bénéfices :

- Les PV du mort-vivant sont retirés de la cible et convertis en PV pour le mage
- Le mage ne peut pas dépasser son quota maximum de PV
- Possibilité de tuer un mort-vivant ainsi



Portée : jusqu'à 10 mètres

- La cible doit être en vue du mage
- La cible peut être partiellement à couvert ou derrière d'autres cibles



Dégâts : variables

- Ce sort peut être utilisé en combat pour vampiriser un mort-vivant ennemi
- Attaque à distance, imparable, dégâts magiques

Notes diverses :

Le mage peut se maintenir en vie assez facilement s'il dispose de morts-vivants capables de lui fournir de l'énergie vitale. En revanche, ceux-ci périront et il n'aura plus assez d'énergie astrale pour en recréer.

Utilisez donc ce sortilège avec modération.

En cas d'échec critique, l'effet est inversé et c'est le mage qui donne 1D6 PV au mort-vivant.

Si c'est une réussite critique, la récupération de PV est doublée pour 1 PA dépensé.



Inoculation de mort

Ce sortilège permet d'inoculer de l'énergie morbide à une créature morte-vivante animée, que ce soit pour la soigner ou pour augmenter son capital d'énergie de base. Pour arriver à ce résultat toutefois le mage pioche radans sa propre énergie vitale aussi bien que dans son énergie astrale.

Caractéristiques :

- Gain d'énergie vitale pour un mort-vivant
- Dépense en EV et EA pour le mage
- Efficace sur tous les morts-vivants sauf spectres



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 assaut

- Le mage régénère le mort-vivant en 1 assaut



Coût : variable

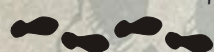
- Pour 2 PV ajoutés, le mage dépense 1 PA et 1 PV
- Maximum : 2 PV par niveau du mage

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire jusqu'au niveau 8
- Épreuve de résistance magique si la cible n'est pas un allié du nécromant

Bénéfices :

- Les PV du mort-vivant sont augmentés
- Le mort-vivant PEUT dépasser son quota maximum de PV (dans la limite de 50%)
- Possibilité de fabriquer un super-zombie



Portée : jusqu'à 10 mètres

- La cible doit être en vue du mage
- La cible peut être partiellement à couvert ou derrière d'autres cibles

Notes diverses :

Avec ce sortilège il est possible de prolonger l'existence d'un mort-vivant et le mage peut espérer l'utiliser plus longtemps à son service. Il s'évite ainsi la corvée qui consiste à chercher de nouveaux corps et n'aura pas à pratiquer de nouveau rituel, économisant également des ingrédients.

Cette technique a tendance à affaiblir le nécromant assez rapidement toutefois.

En cas d'échec critique, l'effet est inversé et le mort-vivant perd 1D6 PV ainsi que le mage.

Si c'est une réussite critique, la récupération de PV est doublée pour 1 PA dépensé.



Crâne-piège de Yorik (rituel)

Ce sortilège fonctionne avec un crâne humanoïde. L'incantation crée une lumière bleutée dans les orbites vides du crâne, lequel se met à flotter au dessus du sol à environ 20 cm. Si le crâne est touché après l'incantation de la formule, il explose dans un déchaînement d'énergie magique très efficace. Une version qui explose à l'impact est disponible aussi, pour armer les catapultes dans les donjons morbides. Il faut deux minutes pour mener le rituel à son terme.

Caractéristiques :

- Dispositif piégé à aire d'effet
- Produit des dégâts magiques
- Piège de très longue durée
- Peut toucher les alliés et même le mage

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du sort : permanent

- Le crâne reste en place jusqu'à explosion



Ingrédients :

- 1 crâne humanoïde
- 1 dose de poudre noire des gobelins



Coût : 6 PA

Épreuve : INT



Dégâts : 2D+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : zone 3 mètres

- L'explosion magique blesse tout le monde dans un cercle de 3 mètres de diamètre, dont le centre serait le crâne



Mot de pouvoir :

- Traditionnellement «Krouu-Zonthal !»
- Répétez plusieurs fois cette formule en moriaque

Notes diverses :

Le crâne-piège se déclenche par contact avec n'importe quel type de forme de vie (y compris magique ou démoniaque). Seuls les êtres immatériels peuvent le traverser sans dommage.

Il est conseillé de bien réfléchir avant de poser ce type de piège. Premièrement vous ne voulez pas qu'il explose à votre passage, par exemple dans le cas où vous devriez rebrousser chemin avec hâte.

Deuxièmement, il n'a pas de date de péremption. Ce qui signifie qu'une fois posé, il restera en place jusqu'à ce que le piège soit activé.

Il peut toutefois être annulé par un dispel magic ou une disjonction.

Sur un échec critique du rituel, le crâne explose dans la main du mage et tous ceux qui sont pris dans l'aire d'effet subiront des dégâts.

Sur une réussite critique, le mage ne dépense que la moitié des PA.

Embaumement de base (rituel)

Il s'agit d'avantage d'une suite de longs rituels que d'un sort isolé. Cette opération par ailleurs comporte plusieurs disciplines manuelles et salissantes. La version « maudite » à partir du niveau 5 permet de créer une momie, très utile pour amuser les aventuriers explorateurs de tombeaux. Il faut deux jours de travail pour réaliser correctement un rituel d'embaumement. Ce travail correctement réalisé peut être bien rémunéré et permet à certains nécromants d'arrondir leurs fins de mois.

Caractéristiques :

- Conserver un corps à très longue durée
- Nécessite un corps assez frais
- Permet de créer une momie à haut niveau
- Très long

XXXXXX

Durée du rituel : 2 jours

Durée du sort : permanent

- Le cadavre embaumé se conserve très longtemps



Ingrédients :

- 1 cadavre assez frais (humanoïde ou animal)
- 1 dose de sel
- 1 dose de poivre
- 1 dose d'essence de jujuba
- 1 dose d'herbe de Nilla



Coût : Non

Épreuve : MagiePhys

BONUS : VERSION MAUDITE

- Disponible à partir du niveau 5
- Permet la création d'une MOMIE
- Voir ci-contre les modifications au rituel

En cas de réussite critique, le travail est très bien fait et le cadavre magnifique.

En cas d'échec critique, le mort se réveille et attaque le nécromant !

Pour la version maudite :

XXXXXX

Durées : identiques



Ingrédients :

- Identiques + 1 sphère d'or + bandelettes

Vous pouvez fabriquer vos bandelettes si vous disposez d'une grande quantité de tissu.



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-2

Caractéristiques de la MOMIE :



Énergie vitale : 30	INT : 5
AT : 10	PRD : 7
COU : 20	PR : 1*
Classe/XP : 26	Res. Magie : 12

- La momie est trop lente pour attaquer en premier
- Mort-vivant de grande force, assez lent
- Sensible au feu
- Provoque la peur



Dégâts : selon arme équipée (+2)

- ID+2 à mains nues
- Type de dégâts dépendant de l'arme

* PR de base, mais ajout de protections possible

Catalyseur de mort

Grâce à cette technique, le mage peut récupérer de l'énergie astrale en vampirisant les morts-vivants. Ce sortilège ne coûte rien au mage mais réduira très rapidement la résistance des morts-vivants, il est cependant bien pratique et peut agir comme une réserve de mana. Cette réserve est assez limitée. Si toutefois les morts-vivants ne sont pas des alliés du mage, ils peuvent opposer leur résistance magique.

Usages :

- Récupérer de l'énergie astrale à la volée
- Nécessite un mort-vivant
- Quelque peu difficile à réussir



Durée d'incantation : 4 assauts

- Il faut 4 assauts au mage pour convertir l'énergie



Coût : non

- La conversion ne coûte rien au mage

Épreuve : INT-2

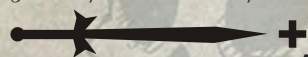
- Si le mort-vivant pris pour cible n'est pas un allié du mage, épreuve de résistance magique obligatoire

Fonctionnement :

- Taux de conversion : 1 PA pour 2 PV vampirisés
- Doit être lancé sur une seule cible à la fois
- Maximum : 1 PA par niveau du mage

Restrictions :

- Le mage ne peut dépasser son quota d'EA maxi
- Fonctionne sur : les morts animés, les squelettes, les goules, les momies, l'horreur osseuse.



Dégâts : variables

- l'énergie vitale dérobée au mort-vivant dépend du niveau du mage (2 PV pour 1 PA)



Portée : Jusqu'à 5 m



Mot de pouvoir :

- « Uttuluh nah blotur !! »
- À prononcer en fronçant les sourcils

Notes diverses :

Quand le nécromant se sent au bout du rouleau, il peut récupérer une partie de l'énergie astrale investie dans l'animation des morts. Si ces derniers sont sous son contrôle, il n'opposent pas de résistance. Dans le cas contraire il devra casser la résistance magique et peut-être aussi subir en retour le courroux de la créature visée.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.

En cas de réussite critique, la récupération en PA est doublée pour un coût identique en PV.

Blessures de l'âme

Le nécromant lance un sort qui rend fou sa victime en s'attaquant à son âme. Des esprits malins des Plans Infernaux - anciennes chanteuses québécoises damnées ou survivants d'émissions pseudo-réalistes truquées chantant des tubes démodés - investissent l'âme de la cible pour y déverser des pensées impures et des sons qui déchirent la trame immatérielle de la conscience. Il en résulte une perte d'intelligence.

Caractéristiques :

- Malédiction à destination d'une cible
- Réduit l'intelligence d'un ennemi
- Peut échouer sur un ennemi résistant à la magie
- Efficace sur mages ou prêtres de bas niveau
- Ne fonctionne pas sur les démons, esprits, élémentaires et créatures magiques



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez 1 minute par niveau du mage



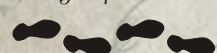
Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve de résistance magique obligatoire

Bénéfices :

- La cible perd 1D6 points en INT
- Agit pendant toute la durée du sort



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Malédiction : la cible doit être en vue du mage mais peut être à couvert ou derrière d'autres cibles
- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible

Notes diverses :

Un sortilège redouté par les mages et les prêtres tant qu'ils n'ont pas une résistance à la magie assez élevée. Il a donc tendance à être inefficace sur les ennemis de haut niveau.

Réussite critique : perte d'intelligence doublée

Échec critique : c'est le nécromant qui perd 1D6 INT pendant 1 heure

Animation des squelettes (rituel)

Le nécromant peut grâce à ce rituel se constituer sa petite armée personnelle de squelettes. Ils ne sont pas très intelligents ni très forts, mais compensent par une patience infinie et une volonté inaltérable. Vous devez bien sûr vous trouver en possession du nombre de squelettes humains voulus, et des ingrédients à concurrence d'une dose de chaque ingrédient par squelette. Notez que vous ne pouvez pas vous promener en zone urbaine avec vos squelettes mais ils peuvent vous attendre dans un endroit discret.

Caractéristiques :

- Créature humanoïde pour des tâches simples
- Peut combattre, transporter du matériel ou veiller
- Résistance accrue aux armes tranchantes
- Redoute les armes contondantes



Énergie vitale : 16	INT : 4
AT : 8	PRD : 6
COU : 20	PR : 0*
Classe/XP : 6	Res. Magie : 8

XXXXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes

Durée du sort : permanent

- Les squelettes sont animés jusqu'à leur destruction



Ingrédients (pour 1 squelette) :

- 1 squelette humain ou humanoïde non détruit
- 1 dose d'herbe grise du marais
- 1 dose de sel
- 1 bougie noire au suint de bouc



Coût : 6 PA

- Dépense valable pour 1 squelette

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire jusqu'au niveau 8

Restrictions :

- Vous pouvez invoquer simultanément autant de squelettes que vous avez de niveaux (au cours du même rituel)
- Vous ne pouvez pas contrôler simultanément plus de squelettes que vous n'avez de niveaux
- Un même squelette ne peut être animé qu'une fois
- Vous devez exhumer un squelette s'il est enterré

Le squelette est courageux mais un peu lent donc il n'attaque jamais en premier

- Résistance aux armes tranchantes : -2 PI
- Sensibilité aux armes contondantes : +2 PI



Dégâts : variables

- Dépendant de l'arme utilisée (sauf arme à 2 mains)
- * le score de PR dépend des protections équipées sur le squelette (maximum 4)

Notes diverses :

Une fois le squelette saupoudré de sel, vous allumerez votre bougie dans sa cage thoracique et agiterez les herbes selon un schéma complexe. Ensuite le squelette vous suivra et vous obéira éternellement, sauf si quelqu'un parvient à en venir à bout.

Sans ordre précis, les squelettes peuvent rester statiques pendant des jours, des semaines, des mois.

Réussite critique : squelette AT/PRD+2 EV+4 FO+1

Échec critique : le squelette attaque le nécromant

Vol de vie

Autre sort de débutant dont la puissance progresse avec celle de son lanceur. Le nécromant incante une formule qui transforme ses mains en aspirateurs à force vitale. Il s'agit en fait du fruit d'une recherche magique à partir des pouvoirs des vampires... Notons que le mage doit pouvoir saisir sa cible pendant secondes pour y parvenir, il vaut mieux donc la contourner ou attendre le moment propice.

Usages :

- Sortilège vampirique au contact
- Double effet : blessure et récupération
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les démons, morts-vivants



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 2 assauts

- Temps pendant lequel le mage doit saisir la cible



Coût : 5 PA

Épreuve : AD+INT

- Première épreuve AD pour saisir la cible
- Deuxième épreuve INT pour le sort
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Bénéfices :

- Le mage récupère la moitié des PV dérobés à la cible (arrondis au supérieur)
- Le mage ne peut pas dépasser son quota d'EV

Dégâts : variables

- 2 PV dérobés par niveau du mage
- Ignore l'armure
- Possibilité de tuer ou d'achever quelqu'un
- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir saisir la cible



Mot de pouvoir :

- «Nakoutou hualla!»

Notes diverses :

Ce sortilège fonctionne en situation de combat.

Le mage doit s'arranger pour rester en contact pendant 2 assauts avec la cible pour pouvoir aspirer sa force vitale et se renforcer.

La cible peut tenter une épreuve de FO pour se libérer si elle n'est pas occupée ailleurs. Si elle combat une autre créature ou un allié, ce test ne sera pas réalisé.

En cas d'échec critique à l'épreuve AD, le mage trébuche et rate 3 assauts.

En cas d'échec critique au sortilège, les effets du vampirisme sont inversés !

Sur une réussite critique, l'effet de vampirisme est doublé.



Haine mortelle de Tholsadûm

Ce sort suscite la haine chez sa victime. Il est possible de définir dans l'incantation la cible de la haine : les Nains, les Elfes, les Inspecteurs des Impôts, les gauchers, les pétunias, les calendriers des postes ou un simple quidam... Les possibilités sont infinies. La haine se dissipe au bout d'un temps qui varie selon la puissance du lanceur et la force morale de la victime. Cela dit, tant qu'elle dure, il y a de fortes chances pour que la violence soit au rendez-vous.

Usages :

- Malédiction de haine
- Ne fonctionne pas sur les démons qui haïssent tout le monde, les esprits, les élémentaires, les animaux, les morts-vivants et les créatures magiques



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

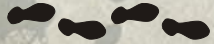
- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 6 PA

Épreuve : confrontation INT

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : INT+3D6
- Votre total doit être supérieur ou égal
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : jusqu'à 10 m



Mot de pouvoir :

- «Dalnog eth krolok!»

Notes diverses :

Utilisez ce sortilège si vous n'avez plus d'alliés morts-vivants et que votre capital d'énergie astrale est épuisée. Vous pourrez ainsi retourner un ennemi contre ses propres alliés.

Notez que cette personne ne deviendra pas votre ami pour autant : s'il parvient à tuer ou à éloigner la cible de sa haine, il s'en prendra ensuite à vous comme il avait prévu de le faire au départ.

Choisissez avec soin l'objet cible de la haine que vous désirez susciter : cela peut être «ce salaud de Bernard», «tous les orques», «les types en armure jaune», etc.

Vous noterez que ce sortilège peut être utilisé pour comploter ou semer la zizanie dans certains milieux... Il suffit parfois de pousser une personne à un acte inconsidéré pour déclencher une guerre.

C'est avec des sortilèges de ce genre que Tholsadûm a semé la terreur des années durant.

Voile noir de Thorgûl

Une zone dont la taille varie selon la puissance du mage est recouverte par un épais voile de brouillard noir. Non seulement on n'y voit plus rien mais ce voile cause la peur, ralentit les mouvements des vivants, absorbe la lumière et diminue la résistance à la magie de tout le monde. Le brouillard se dissipe plus ou moins vite. Les seuls êtres ne souffrant pas des effets de ce sortilège sont les morts-vivants.

Caractéristiques :

- Sort de zone à effet néfaste
- N'affecte pas les morts-vivants
- Affecte toutes les autres créatures
- Peut affecter le mage et ses alliés

XX

Durée d'incantation : 5 assauts

- Il faut 10 secondes pour que le brouillard s'installe

Durée du sort : variable

- En général environ 10 minutes, mais si la zone est ventilée peut durer beaucoup moins longtemps

☆☆☆

Coût : 10 PA

Épreuve : INT-2

Bénéfices :

- Toutes les créatures sensibles au sort voient les capacités diminuées : -3 à toutes les carac.
- Visibilité réduite à 2 mètres
- Résistance magie -5 pour ceux qui sont touchés

BONUS :

- À partir du niveau 10 ajouter l'effet peste : Tous les vivants touchés ont 50% de chances d'attraper la Peste de Keleem (voir manuel des maladies)

~~~~~

Portée : jusqu'à 100 mètres

- Distance depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : variable

- Niveau 4 : zone circulaire 20 mètres
- Ajoutez ensuite 10 mètres de zone par niveau

## Notes diverses :

L'utilité de ce brouillard noir à maintes fois été discutée dans les milieux magiques, mais il ne faut pas oublier qu'il est réservé aux nécromanciens.

L'usage principal qu'on pourrait en faire consiste à lever le brouillard sur une zone occupée par des ennemis puis à envoyer des morts-vivants y semer le malheur et la désolation. Ces derniers, n'étant pas affectés, combattront ainsi des adversaires handicapés.

Le mage peut également lever le brouillard pour se sortir d'une situation où il devrait fuir, en s'arrangeant par exemple pour longer les murs. Il subirait alors lui-même les effets du brouillard mais c'est généralement préférable au décès.

Enfin, dans le cas où le mage a choisi d'adopter la lichification à haut niveau, il échappera lui-même aux effets du brouillard et pourra vaincre ses ennemis en riant.

En cas d'échec critique le nécromant génère un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la dépense est de 6 PA.





# Haleine de tombe

Ce sort puissant permet au nécromant de blesser les ennemis qui lui font face en ouvrant simplement la bouche et en produisant un souffle fétide, empoisonné et acide. Ce n'est pas très gracieux mais c'est efficace... Le sortilège se présente comme un cône blessant qui va en s'élargissant.

## Usages :

- Cône blessant à destination de plusieurs cibles
- Peut être lancé sur une cible ou dans une direction
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans le cône
- Le bonus INT s'applique à chaque cible



Portée : Jusqu'à 8 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au bout du cône

Aire d'effet : cône face au mage

- Largeur du cône au démarrage = 2 m
- Largeur du cône à l'extrémité = 4 m
- La ligne de visée doit être dégagée depuis le mage
- Ne traverse pas les murs ou obstacles



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Haaaaaarrghhh !» car vous devez garder la bouche ouverte

Notes diverses :

Faites attention à vos équipiers quand vous utilisez ce sortilège et n'oubliez pas qu'il blessera aussi vos précieux morts-vivants.

Un ennemi de petite taille peut se cacher derrière un ennemi de grande taille pour échapper aux effets du sortilège.

Un aventurier exposé à l'haleine de tombe a 20% de chances d'attraper la fièvre fanghienne (consultez à ce sujet votre document concernant les maladies).

En cas d'échec critique le sort fonctionnera mais la zone sera circulaire, autour de vous.

En cas de réussite critique, ajoutez 1D aux dégâts.







# Lapin tueur (invocation)

Abomination élaborée en faisant entrer dans le corps d'un lapin-garou mort l'esprit d'un vampire majeur, cette créature incontrôlable sert avant tout à protéger un endroit ou garder un lieu, et attaquera tous les intrus avec féroce. Le lapin tueur est rapide mais pas très adroit, hélas.

## Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne (1 m au garrot)
- Peut parfois sembler ridicule

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes



## Ingrédients :

- 1 cadavre de lapin
- 1 bougie noire au sang de bouc
- 1 dose de sang de porc



Coût d'invocation : 5 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

## Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

## Épreuve de révocation : non

- Il n'est pas possible de révoquer cette créature



|                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| Énergie vitale : 20 | INT : 6         |
| AT : 7              | Esquive : 6     |
| COU : 20            | PR : 3          |
| Classe/XP : 10      | Res. Magie : 10 |

La créature peut esquiver à chaque assaut



Dégâts : ID+2 (dents, griffes)

- Les dégâts sont de type tranchants

## Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, ce lapin tueur va rester sur place et s'attaquer à tous les intrus qu'il détecte (à l'exception du mage). Il est très territorial. Les nécromants ont coutume d'invoquer ce genre de créature pour garder leur trésor, le couloir qui mène à leur chambre ou encore leur bivouac lorsqu'il sont en déplacement.

Comme il n'est pas possible de s'en débarrasser autrement qu'en le tuant, il vaut mieux l'invoquer à bon escient.

En cas de réussite critique à l'invocation, vous obtiendrez un super-lapin-tueur : ajoutez +5 au score d'EV de la créature et +2 AT/PRD

En cas d'échec critique, vous générez un sortilège entropique.



# Rayon de la Mort

Ce sort crée une sorte de geyser noir, opaque et corrosif qui jaillit des mains du lanceur dans la direction choisie, sur une dizaine de mètres. La plupart du temps, il ne reste des cibles se trouvant sur le trajet du rayon que des squelettes en chaussettes car il inflige d'énormes dégâts. En touchant sa cible principale, le rayon continue sa course et tous les ennemis (ou alliés) se trouvant sur sa trajectoire (dans la limite de la portée du sort) subiront la moitié des dégâts infligés à la première victime.

## Usages :

- Rayon à destination d'une ou plusieurs cibles
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure
- Peut blesser les alliés



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le rayon est impossible à esquiver



Coût : 10 PA

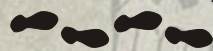
Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : 3D+2 ou 2D

- 3D+2 pour la cible principale
- 2D pour les autres cibles
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Le bonus INT s'applique seulement sur 1 cible
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés
- Peut toucher plusieurs cibles en ligne



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Traverse les ennemis après la cible
- Blesse les alliés sur la trajectoire



## Mot de pouvoir :

- Normalement, on dit «Rayon de la mort !»
- C'est un sort très moderne

## Notes diverses :

Tout ce qui est pris entre le lanceur est la cible subira également des dégâts, c'est pourquoi il est vital de bien étudier le terrain. Le jeteur de sort consciencieux pourra toucher plusieurs ennemis dans un couloir et faire une belle brochette. En se plaçant bien dans un combat contre plusieurs adversaires, il peut espérer en toucher deux ou trois.

Dans le cas où le rayon traverse plusieurs cibles, le bonus d'intelligence aux dégâts est ajouté uniquement pour la cible de base et les dégâts sont diminués de moitié pour toutes les autres cibles.

En cas d'échec critique, appliquez le tableau des maladresses au sortilèges.

Si c'est une réussite critique les dégâts seront doublés.





# Nuée de chauve-souris (invocation)



Avec ce sortilège festif, le nécromant appelle à lui un certain nombre de chauve-souris folles de rage, volant en tout sens, et dont le nombre dépend de son niveau. Les chauve-souris pourront provoquer la panique, la peur, le désordre ou simplement faire diversion en fonction du type d'ennemi visé par la nuée. Très efficace dans une école de jeunes filles, et beaucoup moins dans un repère de nécromants...

## Caractéristiques :

- Nuée volante destinée à semer le désordre

**XXX**

Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez 1 minute par niveau du mage

**☆☆**

Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Apparition d'un certain nombre de chauve-souris

- Comptez 10 animaux par niveau du mage

**— — — — —**

Portée : jusqu'à 200 mètres

- La zone d'apparition de la nuée peut être située jusqu'à 200 mètres du mage

## Notes diverses :

Les animaux ainsi invoqués apparaissent au bout de 6 assauts et repartiront d'eux-mêmes.

Ils volent en tout sens et tournent autour des cibles désignées par le nécromant, causant la distraction et parfois la peur ou la panique en fonction des cibles.

Il faut aussi savoir que les golbarghs sont friands de chauve-souris, et que la rencontre avec une nuée d'entremets ne pourra que les renforcer. Mais bon ça n'est pas tous les jours qu'on en croise.

En cas de réussite critique du sort, les chauve-souris seront géantes et maudites, issues du plan infernal de Gargh'Ammel. Leur nombre sera également doublé et elles pourront même attaquer des innocents.

En cas d'échec critique, vous aurez une fois de plus généré un sortilège entropique...





# Domestique morbide

En utilisant le sort multi-niveau « animation des morts », le nécromant peut désormais s'attacher les services d'un mort vivant (humain ou animal) « à plein temps ». Celui-ci sera plus robuste et plus intelligents que les habituels morts animés. Le mage pourra même le faire évoluer en milieu urbain si celui-ci est assez frais et correctement déguisé. Ce domestique pourra faire absolument n'importe quoi au service du mage mais n'agira jamais de son propre chef.

## Caractéristiques :

- Mort animé de longue durée
- Reste fidèle au mage
- Nécessite un corps assez frais

## MODIFICATIONS :

Appliquez les modifications suivantes au sort de base « animation des morts » :

## Ingrédients :

- Le sujet doit être décédé depuis moins de 24H
- Le corps doit être entier et fonctionnel
- 1 dose de poudre de trithil

## Durée du sort : permanent

- Le domestique vous suivra jusqu'à destruction

## Caractéristiques :

Le domestique morbide sera doté de ces scores :

- EV : d'origine -5 PV
- Vitesse de déplacement divisée par 2
- Rés. Magie : égale à celle du mage
- AT-2, PRD-4, AD-3, CHA-3
- FO+2, dégâts et PR selon équipement
- INT : d'origine -3
- COU : 20\*
- Immunisé à la peur et à tous les sorts mentaux
- Ne peut être soigné qu'avec l'inoculation de mort

\* Bien que doté d'un courage illimité, n'attaque jamais en premier à cause de sa lenteur

## Notes diverses :

Pour une raison encore inconnue, le domestique morbide ne supporte pas la concurrence. Vous ne pouvez donc en animer qu'un seul à la fois.

N'oubliez pas que ce sortilège fonctionne avec les animaux : vous pouvez donc ainsi vous créer une monture infatigable ou un chien de combat féroce.

Ce domestique est un atout précieux mais n'oubliez pas qu'il est assez lent. Si vous devez fuir ou courir pour échapper à une situation complexe, il a de grandes chances de rester derrière (et vous pourriez alors perdre une partie des objets qu'il transporte).

Ne comptez pas sur lui pour effectuer des acrobaties car il n'est pas non plus très adroit.

Comme la plupart des morts-vivants il est très patient et n'a besoin de rien pour exister. Vous pouvez donc le laisser hors du donjon pendant plusieurs jours et l'abandonner sous la pluie à la sortie du village. Il gardera la même expression figée à votre retour et ne vous en tiendra pas rigueur.





# Pierre tombale

Le nécromant fait apparaître au-dessus de la cible une magnifique plaque de marbre gravée à son nom. La plaque en question tombe sur le crâne du malheureux, lui fait subir d'importants dégâts (de type contondant) et, d'une manière générale, l'assomme. Bien sûr, ceux qui résistent à la magie voient souvent le sortilège se dissiper avant même d'avoir pu leur faire de l'ombre.

## Usages :

- Malédiction douloureuse à destination d'une cible
- Produit des dégâts de type contondant
- Efficace sur humains et humanoïdes uniquement
- En bonus, peut assommer



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- La pierre tombe, et voilà



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

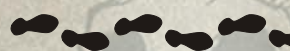


Dégâts : 3D+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Dégâts contondants classiques

BONUS : perte de connaissance

- Lancez 1D6 : la cible est assommée sur 3-4-5-6



Portée : Jusqu'à 20 m

- Malédiction : la cible doit être en vue mais peut être à couvert ou derrière d'autres personnes



Mot de pouvoir :

- Normalement, on dit « Dans ta gueule ! »
- C'est un sort très moderne

Notes diverses :

Sort efficace et impressionnant pour le commun des mortels. La plaque de marbre par ailleurs reste sur place la plupart du temps, même s'il arrive qu'elle se dissipe après le choc ou qu'elle éclate en morceaux. Vous pouvez alors tenter de la revendre à un salon mortuaire.

En cas d'échec critique, la plaque sera gravée au nom du mage et s'abattra sur sa propre tête.

Si c'est une réussite critique, le coût sera de 4 PA.