

JE SUIS UN NÉCROMANCIEN

J'ai choisi la voie de la mort pour ma carrière de mage... Cela ne sera pas toujours pratique car je n'ai accès qu'à deux grimoires : le manuel du nécromancien et la magie généraliste. En dehors de cela, je vais surtout passer mon temps à relever des créatures mortes pour leur commander de faire le sale boulot à ma place...



NOTES CONCERNANT LE NÉCROMANT :

Points négatifs :

- il doit choisir cette spécialisation au niveau 1 et ne pourra en choisir d'autres par la suite
- il doit faire attention à la présence à ces côtés de créatures mortes : celles-ci peuvent attirer l'attention
- il a souvent besoin de trouver des ingrédients et/ou de cadavres
- en voyage à pieds, il avance à la vitesse de ses créatures, soit plutôt lentement

Points positifs :

- il n'a pas forcément besoin d'être adroit
- il peut éviter de mettre sa vie en danger en faisant travailler les morts à sa place
- il peut régénérer son énergie vitale et son énergie astrale sans l'aide d'équipiers
- il a accès au grimoire de magie généraliste à chaque niveau, en plus de son propre grimoire de nécromancien

COMMENT JOUER LE NÉCROMANCIEN :

Le nécromant n'est pas un mage limité, bien au contraire, et il peut très souvent se débrouiller seul, du moins à partir du troisième niveau. Avant cela il doit faire attention à sa santé...

D'un point de vue personnel, ce mage est toujours un peu entre la vie et la mort, réfléchissant à des problèmes qui rebutent le commun des mortels. Il lui est difficile de se faire des amis et encore plus de les garder. Il ne pourra pas côtoyer la plupart des prêtres, en tout cas pas ceux de Youclidh, Caddygro, Slanoush, Dluul ou Braatu.

L'animation des morts, contrairement à l'invocation, offre l'avantage de l'absence d'épreuve de contrôle sur la plupart des créatures dirigées par le mage. Leur allégeance n'est également pas limitée dans le temps. En revanche ces créatures ont des pouvoirs assez limités et ne progressent pas très vite. En cas de fuite forcée, il y a de fortes chances que celles-ci soit perdues à jamais. L'animation de petites créatures à bas niveau n'est pas très efficace pour le combat mais pourra vous rendre de menus services.

Comme l'animation des morts ou des squelettes demande un certain temps, assurez-vous de vous préparer à l'avance lorsque vous sentez que la situation va dégénérer. Si le combat est déjà lancé avec vos équipiers, faites profil bas et attendez la première victime pour tenter une animation de celle-ci, dans le cas où aucun cadavre ne s'est présenté.

Utilisez le tableau ci-joint (à imprimer) pour garder un œil sur vos créatures.



GESTION DES MORTS ANIMÉS

J'ai un peu de mal à gérer mes serviteurs morts-vivants et mes invocations... Avec ces notes je vais pouvoir m'en sortir.



TYPE DE SERVITEUR

En cas d'animation multiple, numérotez

Ex. : Squelette 1, zombie 1, zombie 2

CARACTÉRISTIQUES

Si c'est un mort animé

Dépend généralement de la cible

ÉNERGIE VITALE

Ou temps si la durée est limitée

Ex. : 20, 3 jours, 2 heures...

Serv.:----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.:-----

Équipement, armes : -----

Serv.: ----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.: -----

Équipement, armes : -----

Serv.: ----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.: -----

Équipement, armes : -----

Serv.: ----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.: -----

Équipement, armes : -----

Serv.:----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.:-----

Équipement, armes : -----

Serv.: ----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.: -----

Équipement, armes : -----

Serv.: ----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.: -----

Équipement, armes :

Serv.: ----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.L.: -----

Équipement, armes : -----

Serv.:----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.:-----

Équipement, armes : -----

Serv.:----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.:-----

Équipement, armes : -----

Serv.:----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.I.:-----

Équipement, armes : -----

Serv.:----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.L.:-----

Équipement, armes : -----

Serv.: ----- AT: PRD: AD: FO: PR: P.L.: -----

Équipement, armes : -----