

W Côté Chaos ! 5t

Le Nécromancien



Le Nécromancien est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Kestrel Arts, énormément modifié, mis en page et traduit par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.0

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



LE NECROMANCIEN

Dans les royaumes du Vieux Monde, comme partout, il existe des gens qui mènent d'odieuses expériences sur la vie, la mort et la quête de l'immortalité. Parmi ces êtres corrompus, se trouve le groupe des Nécromanciens, des Sorciers corrompus par les insidieuses promesses de puissance du Chaos. Ils se spécialisent dans la nécromancie, une sombre magie capable de ramener les cadavres à une parodie de vie. Les premiers Nécromanciens ont amené la malédiction des morts vivants sur leur monde... Même si de tels êtres sont très rares de nos jours, ils sont encore là...

L'étude de la mort effraye les gens, même si des Nécromanciens ont parfois sauvé des groupes entiers d'aventuriers. Alors que la croyance populaire fait des Nécromanciens des êtres maléfiques (non sans raison d'ailleurs), les aventuriers savent voir au delà de cette idée reçue et constater l'utilité de leurs étranges pouvoirs.

COMMENCER EN TANT QUE NECROMANCIEN

Tout joueur peut commencer la partie avec un Nécromancien, à la place d'un des Guerriers de la boîte de Warhammer Quest. Toutes les règles concernant la création d'un nouveau Guerrier s'appliquent, sauf si le contraire est spécifié.

Le profil du Nécromancien est le suivant :

Blessures	D6+7
Mouvement	4
Combat	2
Tir	6+
Force	3
Endurance	3
Initiative	3
Attaques	1
Blocage	4+

EQUIPEMENT

Le Nécromancien commence avec un bâton d'âmes. Ce bâton stocke les âmes des monstres tués, afin de les utiliser pour lancer des sorts. Chaque fois qu'un monstre est tué par les Guerriers dans la même section de donjon que le Nécromancien, jetez 1d6. Sur un résultat de 4 ou plus, l'âme de la créature est capturée par le bâton des âmes. Le bâton des âmes possède déjà une âme au début du jeu, provenant des pérégrinations précédentes du Nécromancien. Le maximum d'âmes que peut transporter le bâton est de 6. S'il est attaqué par un des Guerriers, le Revenant devient un monstre, et n'est plus contrôlé par le Nécromancien.

En plus du bâton des âmes, le Nécromancien commence la partie avec un Parchemin d'Invocation. Ce parchemin invoque un Revenant pour combattre aux côtés des Guerriers. Il se déplace pendant la phase des Guerriers, à son initiative de 3, et attaque la créature la plus proche. Il continue à tuer tout ce qu'il peut atteindre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de monstres. Puis il disparaît avec un râle dans un tourbillon de tissu mortuaire.

ARMES

Le Nécromancien peut attaquer à l'aide de son bâton des âmes. Il inflige 1d6 Blessures, et pour chaque deux âmes qu'il transporte, il inflige +1 Blessures, jusqu'à un maximum de +3. La Force n'est pas ajoutée à ces Blessures.

ARMURE

Le Nécromancien ne possède pas d'armure, et ne peut d'ailleurs jamais en porter s'il désire lancer des sorts.

REGLES SPECIALES

Le Nécromancien sait lancer des sorts, en utilisant la sombre magie nécromantique, et en pliant les forces de la vie et de la mort selon sa volonté. Contrairement au Sorcier, le Nécromancien n'a pas besoin que des des Vents de la Magie ; ils utilisent aussi les âmes qu'ils récoltent et rassemblent à l'aide de leur bâton des âmes. Même si le dé de Pouvoir est utilisé pour les sorts, les âmes capturées sont également utilisées, et par conséquent, **le Nécromancien ne possède pas, et n'utilise pas, de Pouvoir personnel.**

Le Nécromancien débute sa carrière en connaissant 3 sorts, qu'il utilisera pour survivre dans le dangereux monde de Warhammer Quest.

DRAIN DE L'AME (Pouvoir 3, 1 âme) :

Le Nécromancien choisit une cible, et lui inflige 1d6 Blessures sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure. Chaque Blessure que le Nécromancien inflige ainsi le guérit d'un point (s'il inflige 2 Blessures, et tue sa victime, par exemple, il ne regagne que 2 points de vie, sans tenir compte d'un éventuel jet de Blessures plus élevé). Ce sort ne fonctionne que sur les créatures vivantes.

INVOCATION DE SQUELETTES (Pouvoir 2, 1 âme) :

Le Nécromancien invoque un Squelette à l'aide de ce sort, ramenant un cadavre à la vie pour le servir. Ce squelette combattra pour le Nécromancien mais n'a pas de volonté propre ; il ne peut rien transporter, ne peut pas déclencher des pièges, et cetera. Le Nécromancien ne peut avoir qu'un seul Squelette à la fois à son service, et il agit comme un Squelette ordinaire : il a la capacité Peur. Il agit pendant la phase des Guerriers, à son Initiative de 2. Le Squelette attaque la créature la plus proche, et n'attaquera que si le Nécromancien le lui ordonne. Si le Squelette est détruit, ou que le Nécromancien est réduit à zéro points de vie, le Squelette tombe en poussière. Les monstres tués par le Squelette ne rapportent pas d'or aux Guerriers.

NECROPUISSANCE (Pouvoir 1, 1 âme) :

Le Nécromancien génère une aura de puissance mort vivante, qui rend les armes et les sorts offensifs moins dangereux. Tous les dés de Blessure subissent un malus de -1. Par exemple, le Minotaure inflige 2 dés de Blessures, la Nécropuissance réduirait ceci d'un total de 2 points, 1 par dé de Blessure).

Chaque sort de magie nécromantique a un coût en Pouvoir et en âmes. Ils ne peuvent donc être lancés que grâce à deux forces : les Vents de Magie et les âmes contenues dans le bâton. A chaque fois qu'une âme est utilisée pour lancer un sort, réduisez d'un le nombre d'âmes stockées. Quand il n'y a plus d'âmes dans le bâton, il ne peut plus être utilisé pour lancer de sorts.

Les deux premiers sorts deviennent plus performants quand le Nécromancien monte en niveau (voir la section Règles Avancées, plus loin).

REGLES AVANCEES

En utilisant les règles avancées, vous pourrez garder votre Nécromancien de partie en partie, en le voyant progresser. Ce chapitre vous offre toutes les règles pour amener votre Guerrier jusqu'au niveau 10, ainsi que celles pour visiter les cités, l'entraînement, et bien plus encore.

Le Nécromancien commence sa carrière au niveau 1, en tant que Novice. Vous trouverez son tableau d'expérience plus loin. Toutes les règles de Warhammer Quest restent en vigueur dans les parties utilisant les règles avancées, sauf si le contraire est spécifié.

EQUIPEMENT

Le bâton des âmes ne peut capturer que les âmes des monstres tués par les Guerriers. Il ne peut donc pas s'emparer des âmes des monstres qui n'en possèdent pas, comme les morts vivants ou les démons. Le bâton devient capable de garder 6 âmes supplémentaires pour chaque niveau du Nécromancien au delà du premier (au niveau 2, le bâton garde 12 âmes au maximum, 18 au niveau 3, et cetera). Les chances de capturer une âme avec succès augmentent avec l'expérience du Nécromancien :

Novice	4+
Champion	3+
Héros	2+
Seigneur	2+

Tout résultat de 1 est automatiquement un échec lors de la tentative de capture d'une âme. Le Nécromancien doit tenir le compte des âmes gardées par le bâton en permanence. Entre deux aventures, le Nécromancien se livre à d'odieuses expériences, et capture aussi quelques âmes par ci par là... Au début d'une aventure, le bâton des âmes contiendra une âme par niveau du Nécromancien.

ARMURE

Le Nécromancien peut porter les robes magiques protégeant comme des armures, ou des objets enchantés qui augmentent son Endurance, mais pas d'armure.

ARMES

Le bâton des âmes inflige 1 Blessure supplémentaire pour chaque lot complet de 2 âmes qu'il garde, jusqu'à un maximum de +6. Rappel : la Force n'est jamais ajoutée à ces Blessures.

CAPACITES SPECIALES

Les sorts suivants sont améliorés quand le Nécromancien monte en niveau :

DRAIN DE L'AME (Pouvoir 3, 1 âme/d6 de dégât) :

Le Nécromancien désigne une cible et lui inflige un nombre de d6 de Blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance, qui dépend de son niveau (voir tableau ci dessous). Le Nécromancien peut choisir le niveau auquel il lance ce sort. Exemple : un Nécromancien de niveau 6 souhaite lancer ce sort au niveau de puissance 2, cela lui coûtera 2 âmes pour 2d6 de Blessures. Chaque Blessure que le Nécromancien inflige ainsi le guérit d'un point, pour un maximum possible de 10 points de vie. Ce sort ne fonctionne que sur les créatures vivantes.

Niveau du Nécromancien	Coût en âmes	D6 de Blessures
1	1	1
2-3	2	2
4-5	3	3
6-7	4	4
8-9	5	5
10	6	6

INVOCATION DE SQUELETTES (Pouvoir 2, 1 âme par Squelette) :

Le Nécromancien Novice (de niveau 1) ne peut invoquer et contrôler qu'un seul Squelette. Avec l'expérience, le Nécromancien devient capable de faire beaucoup mieux ! Il peut à présent invoquer et contrôler un nombre de Squelettes égal au nombre de morts vivants qu'il peut contrôler (Novice 1, Champion 2, Héros 3 et Seigneur 4). Exemple : un Nécromancien de niveau 4 peut ainsi en créer 2 d'un coup car c'est un Champion. S'il le désire (pour économiser des âmes, ou pour toute autre raison), le Nécromancien peut choisir d'en invoquer moins (en ajustant le coût en âmes).

Note : les sorts de Nécromancie coûtent moins en Pouvoir que les équivalents des Sorciers ordinaires, mais... Le Nécromancien n'a pas de réserve de pouvoir, et il a besoin d'âmes.

NECROMANCIENS ET OR

Les Nécromanciens n'ont que très peu affaire aux marchands, et donc n'ont pas un réel besoin d'or. Quand un Nécromancien tue un monstre, il ignore l'or généré (mais prendra volontiers un Trésor, en revanche). Inscrivez tout de même la valeur en or de la créature (pour calculer l'expérience du Nécromancien), mais l'or en question reste sur le cadavre du monstre et peut donc être ramassé par tout joueur assez rapide pour s'en emparer (en allant sur la case où le monstre a été tué, vous pouvez utiliser les pions de Coffre fournis avec Warhammer Quest pour matérialiser cet or). Ceci devrait amener de bien intéressantes situations parmi les joueurs...

Si le Nécromancien a besoin d'argent pour acheter quelque chose ou pour payer des dépenses liées à un Evènement, un des Guerriers devrait payer pour lui, vu tout l'argent qu'il leur a laissé dans le donjon...

Note importante d'Usagi3 : Ces règles sont amusantes, je les ai laissées telles quelles. Ceci dit, elles sont à la limite de l'injouable... Je propose le changement suivant : quand le Nécromancien tue un ennemi, il garde l'or comme d'ordinaire. Point barre 😊

Par contre, vous verrez plus tard que le Nécromancien aura quelques difficultés en ville !!! Il est donc souhaitable qu'un autre Guerrier fasse ses achats pour lui. En échange, le Nécromancien lui payera 1 pièce d'or par tranche de 5 pièces d'or du prix de l'objet (exemple : le Nécromancien souhaite des bandages, un ami lui en achète pour 150 pièces d'or. Le Nécromancien, en plus de ce montant, lui offrira donc 150 divisé par 5 pièces d'or, soit 30 pièces d'or, pour un total de 180 pièces d'or).

NECROMANCIENS EN VILLE

A cause de l'apparence sinistre du Nécromancien, la plupart des gens sont effrayés et cherchent à l'éviter. A cause de cela, il ne subit qu'un Evènement Citadin tous les 3 jours. Les Nécromanciens n'ont plus besoin de manger, boire ou dormir. Ils ne payent donc pas les dépenses quotidiennes en ville. Si un Nécromancien souhaite se rendre dans une boutique, il y a de fortes chances qu'il se retrouve jeté dehors... Jetez 1d6. Sur un résultat de 1 à 5, il est effectivement jeté dehors. Sur un 6, le marchand est si terrifié qu'il lui vend ce qu'il désire à moitié prix ! Comme il sera refusé dans la plupart des boutiques, le Nécromancien demande souvent à un autre Guerrier de faire ses achats (en lui offrant une commission de 1 pièce d'or pour chaque tranche de 5 pièces d'or du prix de l'objet).

Le Nécromancien peut se rendre dans tous les lieux spéciaux autorisés aux Sorciers, mais il doit se préparer à être fort mal accueilli (voir ci-dessus). Il peut cependant accéder normalement à la Guilde des Sorciers, où tous les prix seront normaux, les Sorciers comprenant mieux que la moyenne des gens ce qu'il est vraiment. Ils lui interdiront néanmoins tout accès à la Fontaine de Pouvoir. Si le Nécromancien a perdu son bâton des âmes, un membre infiltré de la secte de Sithis lui en remettra un autre gratuitement.

ENTRAINEMENT

Si un Nécromancien parvient à amasser assez d'or, il peut monter en niveau lors de son prochain séjour en ville. Il n'a pas besoin de se rendre en un lieu spécifique pour cela.

Il apprend des sorts comme un Sorcier : jetez 1d6 pour chaque niveau, exactement comme les Sorciers. Il peut choisir ses nouveaux sorts dans la liste ci-dessous.

SORTS DE NECROMANCIE

INVOCATION DE MORTS VIVANTS

La Nécromancie est spécialisée dans le contrôle et la manipulation de créatures mortes ou morts vivantes. Un Nécromancien n'a pas à déterrer les morts, la magie noire les fera jaillir de terre, prêts à servir leur maître.

CONTROLLER LES MORTS VIVANTS

Squelettes et Zombies ne sont pas intelligents : ils doivent être commandés directement par un allié doté d'une volonté propre. Les Nécromanciens peuvent contrôler de tels morts vivants alliés (invoqués par eux-mêmes ou un allié) jusqu'à deux sections de donjon plus loin qu'eux. Ce n'est pas un sort, mais plutôt une capacité innée des Nécromanciens. Ils peuvent cependant avoir recours à des sorts pour ne plus avoir besoin de contrôler ces morts vivants. Les morts vivants contrôlés doivent être en vue du Nécromancien, sans tenir compte de toute magie en cours.

Les morts vivants intelligents (momies, goules, spectres, revenants...) obéissent au Nécromancien et peuvent agir de leur propre gré, attaquant la créature la plus proche jusqu'à ce qu'elle meure (en choisissant l'adversaire le plus dangereux, le cas échéant). Ces morts vivants ne se rebellent jamais ; il est de leur devoir d'obéir aux serviteurs de Sithis.

Les morts vivants contrôlés continueront à faire ce qu'on leur avait ordonné de faire en dernier, jusqu'à ce qu'ils soient détruits, que le contrôle soit rompu, ou que le Nécromancien soit tué ou rendu inconscient. Le mort vivant contrôlé agit pendant la phase des Guerriers, à son initiative. Les morts vivants ne peuvent pas transporter d'objets ou déclencher de pièges. Le Nécromancien peut contrôler un nombre maximal de morts vivants déterminé par son niveau ; ces morts vivants peuvent être de diverses sortes. Il peut en contrôler 1 quand il est Novice, 2 quand il est Champion, 3 quand il est Héros et enfin 4 quand il est Seigneur. Tout monstre tué par un mort vivant contrôlé ne laisse pas d'or aux Guerriers.

POUVOIR 1

BANISSEMENT (Pouvoir 1, 1 âme/mort vivant détruit)

Les morts vivants sont maintenus "en vie" par les pouvoirs de leur créateur, habituellement un Nécromancien. Si ce lien est rompu, ils tombent immédiatement en poussière. Jetez 1d6 par mort vivant que vous souhaitez détruire (vous pouvez tenter d'en détruire un nombre maximal égal à votre niveau). Puis comparez votre résultat à l'Initiative du mort vivant. Si vous avez obtenu un nombre strictement supérieur, la créature est détruite. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet sur elle.

MAIN DE MORT (Pouvoir 1/toucher, 1 âme)

Ce sort donne au Nécromancien la capacité de causer des Blessures en touchant ses adversaires. Le Nécromancien effectue son jet pour toucher comme d'ordinaire ; s'il réussit, il inflige 1d6 Blessures, en ignorant l'Endurance et les Armures ordinaires (les armures enchantées fonctionnent). Si le Nécromancien possède plusieurs attaques, il peut continuer en dépensant un point de Pouvoir supplémentaire par attaque. Il ne peut pas utiliser d'armes pendant les tours où ce sort fonctionne. Le Nécromancien peut maintenir ce sort plusieurs tours, en payant le Pouvoir nécessaire (mais pas l'âme). S'il est blessé, ce sort ne peut plus être maintenu et devra être relancé (en consommant une âme).

NECROPUISSANCE (Pouvoir 1, 1 âme)

Le Nécromancien génère une aura de puissance mort vivante, qui rend les armes et les sorts offensifs moins dangereux. Tous les dés de Blessure subissent un malus de -1. Par exemple, le Minotaure inflige 2 dés de Blessures, la Necropuissance réduirait ceci d'un total de 2 points, 1 par dé de Blessure).

MATERIALISATION FORCEE (Pouvoir 1, 1 âme)

Une créature immatérielle est forcée à prendre consistance, ce qui la rend vulnérable aux armes ordinaires. Cette créature perd également sa capacité Gel, si elle en avait une. Ce sort affecte un monstre situé sur la même section de donjon que le Nécromancien, et dure un tour (après lequel la créature redevient immatérielle).

POUVOIR 2

DESTRUCTION DES MORTS VIVANTS (Pouvoir 2, 1 âme)

Ce sort peut être jeté sur des Squelettes, des Gardiens des Tombes, des Zombies ou des Spectres situés sur la même section de donjon que le Nécromancien. Il peut affecter jusqu'à 1d6 de ces créatures, qui doivent être de la même sorte (exemple : 3 Zombies si on a fait 4, mais pas 3 Zombies et 1 Squelette). Les morts vivants peuvent faire un test contre la volonté du Nécromancien pour résister à ce sort : 1d6 par mort vivant affecté, s'il fait un score supérieur ou égal à la Volonté du Nécromancien, il n'est pas affecté. Les créatures qui échouent à ce test tombent en poussière (ou disparaissent, dans le cas des créatures immatérielles). Ceux qui réussissent ce test ne sont pas affectés.

INVOCATION DE SQUELETTES (Pouvoir 2, 1 âme/squelette)

Le Nécromancien invoque un Squelette à l'aide de ce sort, ramenant un cadavre à la vie pour le servir. Ce squelette combattra pour le Nécromancien mais n'a pas de volonté propre ; il ne peut rien transporter, ne peut pas déclencher de pièges, et cetera. Il agit comme un Squelette ordinaire : il a la capacité Peur, il agit pendant la phase des Guerriers à son Initiative de 2. Le Squelette attaque la créature la plus proche, et n'attaquera que si le Nécromancien le lui ordonne. Si le Squelette est détruit, ou que le Nécromancien est réduit à zéro points de vie, le Squelette tombe en poussière. Les monstres tués par le Squelette ne rapportent pas d'or aux Guerriers. Avec l'expérience, le Nécromancien peut invoquer et contrôler un nombre de Squelettes égal au nombre maximal de morts vivants qu'il peut contrôler (Novice 1, Champion 2, Héros 3, Seigneur 4). Exemple : un Nécromancien de niveau 4 peut ainsi en créer 2 d'un coup. S'il le désire (pour économiser des âmes, ou pour toute autre raison), le Nécromancien peut choisir d'en invoquer moins (en ajustant le coût en âmes).

INVOCATION DE ZOMBIES (Pouvoir 2, 1 âme/zombie)

Le Nécromancien invoque un Zombie, qui apparaît dans la même section de donjon que le Nécromancien. Il est contrôlé comme d'ordinaire (voir ci-dessus). Si le Nécromancien le désire, il peut invoquer plusieurs Zombies, jusqu'à un nombre égal au nombre maximal de morts vivants qu'il peut contrôler (Novice 1, Champion 2, Héros 3, Seigneur 4). Il peut également en invoquer moins, s'il le souhaite.

POUVOIR 3

CONTROLE DES MORTS VIVANTS (Pouvoir 3, 1 âme)

Ce sort peut être lancé sur un seul mort vivant situé sur la même section de donjon que le Nécromancien. La cible peut faire un test de Volonté pour échapper à ses effets (1d6, il faut obtenir un résultat supérieur ou égal à la Volonté du Nécromancien). Les morts vivants qui échouent à ce test deviennent contrôlés par le Nécromancien. Il n'y a pas de limite au nombre de morts vivants qui peuvent être contrôlés par ce sort, qui permet donc au Nécromancien de contrôler plus de morts vivants que son niveau ne le lui autorise. Ce sort ne peut être lancé que sur des morts vivants qui n'ont pas été invoqués par le Nécromancien. Les morts vivants suivants sont trop puissants pour pouvoir être contrôlés par ce sort : Seigneurs Revenants, Liches et Vampires.

CONFUSION (Pouvoir 3, 1 âme/cible)

Certains Nécromanciens particulièrement vicieux sont parvenus à utiliser leurs pouvoirs contre des créatures vivantes... Vous pouvez affecter un nombre de créature égal à la moitié de votre niveau (arrondir au nombre immédiatement supérieur). Chaque cible effectue un test d'initiative (1d6 plus Initiative, il faut obtenir 7 ou plus pour réussir). Si ce test est raté, la créature reste immobile, hébétée pour un tour. Elle ne peut ni bouger, ni combattre, et si quelqu'un l'attaque, il a un bonus de +2 pour la toucher. Ce sort ne peut pas être utilisé contre les morts vivants.

DRAIN DE L'AME (Pouvoir 3, 1 âme/d6 de dégât)

Le Nécromancien désigne une cible et lui inflige un nombre de d6 de Blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance, qui dépend de son niveau (voir tableau ci dessous). Le Nécromancien peut choisir le niveau auquel il lance ce sort. Exemple : un Nécromancien de niveau 6 souhaite lancer ce sort au niveau 2, cela lui coûtera 2 âmes pour 2d6 de Blessures. Chaque Blessure que le Nécromancien inflige ainsi le guérit d'un point, pour un maximum possible de 10 points de vie. Ce sort ne fonctionne que sur les créatures vivantes.

Niveau du Nécromancien	Coût en âmes	D6 de Blessures
1	1	1
2-3	2	2
4-5	3	3
6-7	4	4
8-9	5	5
10	6	6

VENT DU TEMPS (Pouvoir 3, 2 âmes/d6 de dommages)

Le Nécromancien désigne une cible vivante, et un tourbillon de poussière la happe. La créature se ride et vieillit à toute allure, perdant 1d6 points de vie par 2 niveaux du Nécromancien. (voir tableau ci-dessous). Seule une armure magique peut défendre son porteur des effets de ce sort, qui ne peut en outre pas être esquivé, paré et autres. Le Nécromancien peut choisir de jeter ce sort à un niveau plus bas que son niveau, en ajustant le coût en âmes.

Niveau du Nécromancien	Coût en âmes	D6 de Blessures
1	2	2
2-3	3	3
4-5	4	4
6-7	5	5
8-9	6	6
10	7	7

POUVOIR 4

TENEBRES DU CAVEAU (Pouvoir 4, 1 âme)

Ce sort noie une section de donjon dans d'insondables ténèbres. Même les créatures y voyant dans le noir se retrouvent aveuglées. Ceci autorise toutes les créatures de la section à ignorer les blocages, mais plus personne ne peut attaquer et tous les déplacements se font à demi vitesse. Il est également impossible de lancer des sorts d'attaque, ou d'utiliser des objets infligeant des Blessures.

FLETRISSEMENT (Pouvoir 4, 1 âme, puis 2 points de Pouvoir /tour)

Avant de ramener des cadavres à la vie, il faut bien tuer des créatures vivantes... C'est ce constat qui explique pourquoi bien des Nécromanciens sont experts en magie destructrice. Désignez un adversaire à 4 cases maximum du Nécromancien. Cette créature subit 1d3 Blessures par tour, jusqu'à ce qu'elle meure. Le Nécromancien doit dépenser 2 points de Pouvoir par tour après le premier pour que le sort continue à faire effet. S'il n'a pas ces points à sa disposition, le sort cesse. Le Nécromancien peut faire autre chose tout en maintenant ce sort (se déplacer, attaquer, lancer d'autres sorts...). Ce sort ne fonctionne que sur des créatures vivantes.

INVOCATION DE GARDIENS DES TOMBES (Pouvoir 4, 1 âme)

Ce sort invoque un Gardien des Tombes, qui apparaît dans la même section de donjon que le Nécromancien. Ce Gardien des Tombes est contrôlé comme d'ordinaire.

ZONE DE VIE (Pouvoir 4, 1 âme)

Ce sort crée un champ magique qui emplit la section de donjon où se trouve le Nécromancien. Ce champ empêche tout mort vivant d'entrer dans cette section, et tout mort vivant qui s'y trouvait avant le lancer de ce sort en sortira dès qu'il le peut (sans s'occuper des règles de blocage). S'ils ne peuvent quitter la zone, ils subissent 1d6 Blessures à la fin de chaque tour, sans aucun modificateur. Aucun mort vivant ne peut régénérer ses Blessures tant qu'il est dans la zone de vie, et aucun sort de Nécromancie ne peut y être lancé. La zone de vie dure un tour par niveau du Nécromancien, ou jusqu'à ce qu'il souhaite la voir disparaître.

Note : si vous possédez l'extension Catacombes de la Terreur, ce sort ne peut pas être lancé dans une section de donjon si le Grimoire Necris s'y trouve : les pouvoirs du Grimoire sont bien trop puissants pour se retrouver annulés par de tels sorts...

POUVOIR 5

BISE DE MORT (Pouvoir 5, 1 âme)

Le Nécromancien crée un vent glacial qui affaiblit ses ennemis. Tous les adversaires non morts vivants du Nécromancien subissent un malus de -2 à leur Endurance et de -2 à leur force, jusqu'à la fin du tour. Tout monstre voyant sa Force ou son Endurance réduite à zéro meurt immédiatement.

INVOCATION DE GOULES (Pouvoir 5, 1 âme)

Ce sort invoque une seule Goule, qui apparaît sur la même section de donjon que le Nécromancien. Elle est contrôlée comme d'ordinaire. Les Goules sont intelligentes et dotées d'une volonté propre.

POUVOIR 6

INVOCATION DE FANTOMES (Pouvoir 6, 1 âme)

Ce sort invoque un Fantôme, qui apparaît sur la même section de donjon que le Nécromancien. Il est contrôlé comme d'ordinaire.

POUVOIR 7

INVOCATION DE MOMIE (Pouvoir 7, 1 âme)

Ce sort invoque une Momie, qui apparaît sur la même section de donjon que le Nécromancien. Elle est contrôlée comme d'ordinaire.

POUVOIR 8

INVOCATION DE REVENANT (Pouvoir 8, 1 âme)

Grâce à ce sort, un Revenant est invoqué pour servir le Nécromancien. Il apparaît sur la même section de donjon que le Nécromancien. Les Revenants sont intelligents et dotés d'une volonté propre, et sont contrôlés comme ci-dessus.

POUVOIR 9

INVOCATION DE SPECTRES (Pouvoir 9, 2 âmes)

Ce sort invoque un Spectre pour servir le Nécromancien. La créature apparaît sur la même section de donjon que lui. Le Nécromancien ne peut en contrôler qu'un à la fois. Un Spectre est intelligent et se contrôle comme ci-dessus.

VENT DE MORT (Pouvoir 9, 1 âme)

Ce sort provoque l'apparition d'un vent de mort glacé et tourbillonnant qui souffle dans le donjon tout entier. Ce vent aspire l'énergie vitale de toutes les créatures (y compris le Nécromancien et ses alliés !). Le vent inflige 1d6 Blessures, sans modificateurs. Les créatures qui ne sont pas encore apparues dans le donjon sont présumées avoir évité le vent.

POUVOIR 10

HORDE DE CHAUVESOURIS (Pouvoir 10, 2 âmes)

Ce sort invoque une horde de Chauve-souris, qui attaque tous les monstres de la section de donjon où se tient le Nécromancien. Chaque monstre subit 1d3 touches provoquant 1d6 Blessures chacune, avec les modificateurs habituels. Si les Chauve-souris parviennent à infliger au moins une Blessure à une créature, cette dernière ne pourra pas agir lors de son prochain tour : elle est trop occupée à se débattre au milieu de la nuée de Chauve-souris qui l'entoure !

INVOCATION DE SEIGNEUR REVENANT (Pouvoir 10, 2 âmes)

Ce sort invoque un Seigneur Revenant qui apparaît dans la même section de donjon que le Nécromancien. Le Nécromancien ne peut contrôler qu'un seul Seigneur Revenant à la fois ; ce dernier est intelligent et doté d'une volonté propre.

POUVOIR 11

ANIHIATION DES MORTS VIVANTS (Pouvoir 11, 3 âmes)

Ce sort affecte tous les morts vivants situés dans la même section de donjon que le Nécromancien. Ils doivent réussir un test d'Initiative (faire 7 ou plus avec 1d6 plus leur Initiative) ou être détruits. Ce test est modifié selon le niveau du Nécromancien comme suit :

Novice	--
Champion	-1
Héros	-2
Seigneur	-3

POUVOIR 12

MALEDICTION DE LA MORT VIVANCE (Pouvoir 12, 3 âmes)

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle créature située sur la même section de donjon que le Nécromancien. La victime doit effectuer un test d'Initiative avec un modificateur de -2 (1d6 + Initiative, il faut obtenir 9 ou plus). Si ce test échoue, elle commence à se transformer en mort vivant sous le contrôle permanent du Nécromancien. Au début de chaque tour suivant, la victime perd un point de Force. Quand son score de Force arrive à zéro, elle se transforme en Zombie sous le contrôle du Nécromancien. Ce sort ne peut être utilisé que contre les êtres vivants dotés d'une volonté propre, et n'a pas d'effet sur les morts vivants, les démons, ou les créatures non pensantes. Il ne peut être utilisé que sur des créatures mesurant moins de 10 pieds (approximativement 3 mètres 50).

Table du Nécromancien

Ni v	Or	Titre	Vie	CC	Tir	F	E	Dég	AT T	Init	Vol	Cha nce	Sorts	Bloc
1	0	Novice	1D6+7	2	6+	3	3	1D6	1	3	4	0	3	4+
2	2000	Champion	2D6+7	2	6+	3	3	1D6	1	4	4	0	2D6	4+
3	4000	Champion	2D6+7	3	6+	3	3	1D6	1	4	4	1	3D6	4+
4	8000	Champion	3D6+7	3	5+	3	3	1D6	1	4	5	1	4D6	4+
5	1200 0	Héros	3D6+7	3	5+	3	3	2D6	2	4	5	1	5D6	4+
6	1800 0	Héros	3D6+7	4	5+	3	3	2D6	2	4	5	1	6D6	4+
7	2400 0	Héros	4D6+7	4	5+	3	4	2D6	2	4	5	2	7D6	3+
8	3200 0	Héros	4D6+7	4	5+	3	4	2D6	2	5	5	2	8D6	3+
9	4500 0	Seigneur	5D6+7	4	4+	3	4	3D6	2	5	6	2	9D6	3+
10	5000 0	Seigneur	5D6+7	4	4+	3	4	3D6	3	6	6	2	10D6	3+

Notes : la version originale de Kestrel Arts n'était pas finalisée, et comportait de nombreuses incohérences. Les idées de base étaient excellentes (le bâton des âmes, le concept du lancer de sort avec les âmes capturées...), mais le tableau de progression était déséquilibré, les sorts bien trop puissants, les règles se contredisaient en plusieurs endroits, le Nécromancien pouvait contrôler un mort vivant par niveau (!!)... J'ai fait de mon mieux pour tenter de préserver ce qui fonctionnait, et modifier le reste.

Usagi3