

VERSION FRANÇAISE

LE NECROMANCIEN

(par Lew Pulsipher)

traduit par

Nicolas ROCHE

avec l'aimable autorisation de White Dwarf

Le nécromancien est un humain très chaotique s'occupant de la Mort et des morts-vivants. Son intelligence doit être supérieure à 12, sa constitution à 14 et sa sagesse ne doit pas excéder 12. Si son intelligence est de plus de 16, il obtient un bonus de 10 % sur les points d'expérience.

Bien que n'étant pas une sous-classe du clerc, ses points d'expérience, dés de vie, jets de protection et table d'attaque sont identiques à ceux des clercs. Il peut utiliser de nombreux objets et armes magiques (potions, anneaux...) excepté les épées. Il peut utiliser n'importe quelle arme non magique et n'importe quel type d'armure ou de bouclier. Le nécromancien est un personnage solitaire. Il préfère s'entourer de la Mort et des morts-vivants, plutôt que de la vie. Il est rarement le subalterne de quelqu'un, préférant posséder ses propres règles du « Royaume de la Mort ». Il peut employer, ou plutôt forcer en servitude, des agents de destruction comme les orcs, gnolls et trolls. Tous les animaux sentent la dévotion du nécromancien pour la Mort et évitent de ce fait de le côtoyer.

Un nécromancien évite la lumière du soleil et les endroits découverts (sauf durant les nuits sans lune). Il est secret, furtif et solitaire. Toutes les personnes sédentaires, comme les citadins, se méfient du nécromancien et l'abhorrent. Un nécromancien de bas niveau réside habituellement dans une ville de façon à avoir accès au « matériel » nécessaire à son travail. Ses tentatives pour rester discret sont gênées par la nature répugnante de son travail. En effet, pour chaque niveau d'expérience qu'il franchit, le nécromancien perd un point de charisme jusqu'à ce qu'il tombe à 0. Cet effet représente la suspicion croissante qu'ont ses relations à son égard, et la réaction générale des gens au fur et à mesure qu'il se rapproche de la Mort. S'il est découvert dans ses ténébreuses entreprises, il devra fuir (ou détruire la ville mise en éveil) et commencer son existence solitaire.

Un nécromancien puissant est souvent l'objet d'une quête de la part de personnages bons tels les paladins, rangers, samourais et clercs de hauts niveaux.

Un nécromancien peut communiquer avec les morts-vivants et être amical avec eux exactement comme peuvent l'être les clercs mauvais en utilisant la table de la page 75 du DMG. Cependant, un « D » signifie que les morts-vivants sont indéfiniment sous son contrôle. De plus, pour gagner un contrôle permanent sur les morts-vivants, le nécromancien devra se présenter lui-même aux créatures déjà favorables.

Le tableau des clercs relatif aux morts-vivants doit être à nouveau consulté. Si le résultat indique que les morts-vivants sont affectés, alors 1D12 morts-vivants seront contrôlés indéfiniment par le nécromancien. Un 1 sur le dé indiquera que la créature attaquera immédiatement le nécromancien. Le contrôle durera jusqu'à ce qu'un clerc bon tourne le mort-vivant ou que celui-ci se déplace de plus de 6 m ou hors de sa vue. Cependant les morts-vivants sans volonté tels que les squelettes ou les zombies peuvent être placés dans un endroit donné avec pour ordre d'attaquer tout ce qui apparaîtrait, etc.

Le contrôle des morts-vivants peut aussi être brisé par un sort de « Dispel Evil » ou un résultat « D » de la part d'un clerc (bon ou mauvais) sur le tableau (DMG). Les morts-vivants contrôlés par un nécromancien qui est présent sont plus difficiles à faire fuir que les morts-vivants ordinaires. Enlevez 1 au D20 du clerc tous les trois niveaux d'expérience du nécromancien (en arrondissant à la fraction inférieure). Le nombre maximum de morts-vivants qu'un nécromancien peut contrôler est égal à dix fois son niveau. Les Vampires et morts-vivants plus puissants ne peuvent pas être contrôlés. Le nécromancien est immunisé contre certains pouvoirs spéciaux (tel la paralysie) des morts-vivants qui ont moins de coup de dés que lui.

Exemple : Un nécromancien du 3^e niveau ne peut plus être paralysé par une Ghoule, au 5^e niveau ne peut pas être drainé de niveau par un

Wight et ainsi de suite. Les nécromanciens ne sont pas affectés par la crainte de la Mort ; par conséquent ils ont un bonus de + 1 quand la peur de la Mort est la principale source d'émotion (à l'appréciation du Maître du Donjon). Comme les explorateurs du « Royaume de la

Un nécromancien doit périodiquement sacrifier des victimes à son Dieu de la Mort. S'il manque à son devoir, il perdra toutes les capacités magiques de sa classe jusqu'à ce qu'il rétablisse un programme de sacrifices correct (et qu'il se rachète pour les sacrifices manqués).

TABLE DES SACRIFICES

Niveau	Fréquence moyenne	Intervalle minimum entre les sacrifices	Créature minimum à sacrifier	Sacrifice minimum spécial 1 ^{re} année
1	4 semaines	6 semaines	Chien, chat, cheval ou créature de même intelligence.	Humain
2	4 semaines	6 semaines	Chien, chat, cheval ou créature de même intelligence.	Humain
3	4 semaines	5 semaines	Chienne, chatte, jument, etc.	Humain (sexe fem.)
4	4 semaines	5 semaines	Chienne, chatte, jument, etc.	Humain (sexe fem.)
5	3 semaines	5 semaines	Chimpanzé, orang-outan, dauphin ou intelligence similaire.	Jeune fille vierge
6	3 semaines	5 semaines	Classe des Géants : gobelins, orcs, etc.	Jeune fille vierge
7	15 jours	4 semaines	Femelles des êtres ci-dessus	Jeune fille vierge
8	15 jours	4 semaines	Femelles des êtres ci-dessus	Jeune fille vierge
9	15 jours	3 semaines	Humain	Femme enceinte de son premier enfant
10	15 jours	3 semaines	Humain	Voir ci-dessus

Exemple : Au 7^e niveau, un nécromancien doit faire 26 sacrifices par an avec en aucun cas plus de 4 semaines d'intervalle entre chaque. Il doit sacrifier une femelle Orc, Gobelin, Kobold, Hobgobelin ou autre de la classe des géants, ou un humain à chaque fois. Une fois par an, il devra sacrifier une jeune fille vierge en plus des autres sacrifices.

Mort », ils ont aussi un bonus de + 2 contre la mort par magie.

Les blessures du nécromancien ne se cicatrisent pas naturellement ni par un sort ou une potion de guérison, mais par un sacrifice (rituel) d'humain ou de demi-humain, procurant la moitié des points de vie de la victime. Le rituel nécessite un équipement spécial tel qu'un brasero, des bougies et un couteau rituellement purifié ainsi qu'une heure pour son exécution : il est à noter que le sort « drainer des points de vie » du 5^e niveau donne au nécromancien la possibilité de drainer des points de vie d'un opposant pour les transférer sur lui-même.

Plus un nécromancien gagne en expérience, plus il ressemble à un mort-vivant. Au 2^e niveau, il obtient l'infravision, mais sa vue normale se détériore lentement jusqu'à ce qu'au 10^e niveau, il ne voie en pleine lumière que comme les humains les nuits de pleine lune.

C'est pourquoi il compte beaucoup sur son infravision. En même temps, il peut voir mieux que les autres humains dans les autres plans, lesquels touchant le plan primaire, spécialement le plan négatif. Les nécromanciens voient aussi très bien les objets invisibles (5 % + 1 % par niveau), le tout en plus des possibilités dérivées du tableau de la p. 60 du DMG.

42 Vous perdez quatre points en PHYSIQUE. La résistance est finalement balayée et l'Oyabun, chef des brigands, avoue, sous menace de mort, que le sabre a été dérobé par ses hommes, mais que celui qui a ordonné ce vol et commandé l'attaque est un Ninja, parti avec le sabre alors même que les hommes du Joshu investissaient le repaire des brigands. Si vous avez accumulé DEUX indices, ajoutez leurs numéros à 8 et reportez-vous au paragraphe correspondant à la somme de ces numéros. Sinon, allez en 31.

43 On vous amène, désarmé, à Ryokaga, où le commandant de la garde vous interroge. Vous demandez à voir son Seigneur : si vous avez 13 ou plus en MENTAL, allez en 20, sinon en 53.

44 Décidément, la chance est avec vous ! En effet, vous réussissez à gagner une somme d'argent appréciable. Vous empêchez vos gains, puis vous vous détournez de la table de jeu. Mais votre victoire n'a pas plu à tout le monde : l'homme sort un Kama, semblable à une faux, et vous frappe de toute ses forces ! Vous perdez un point en PHYSIQUE ; rendez-vous au paragraphe 16.

45 Vous vous attendez à continuer votre expérience de guerrier dans le Japon féodal. Mais peut-être avez-vous fait une erreur de renvoi ? En tout cas ce numéro n'existe pas !... Seriez-vous en train de tricher ?... Nous serons magnanimes, vous avez le bénéfice du doute... Vous avez le choix : Recommencer (en vous reportant au n° 1), ou au dernier numéro auquel vous vous trouviez.

Le « Temple de la Mort » du nécromancien

Au 10^e niveau, le nécromancien peut créer un « Temple de la Mort ». Il ne peut posséder qu'un seul temple, mais si celui-ci est détruit, il pourra en créer un nouveau. Le « Temple de la Mort » doit être construit avec des os humains ; plus leur nombre sera élevé et plus ils seront gros, mieux cela sera. Il devront être liés par un mélange de sang humain et de diverses mixtures. La construction prend 10 heures humaines, et on doit utiliser des esclaves vivants, car les morts-vivants n'ont pas une dextérité suffisante. Elle coûte 10 G.P tous les 50 cm², de plafond et plancher (ainsi que les murs). Ces derniers devront être épais d'au moins 30 centimètres, les plafonds et planchers d'au moins 15 centimètres. Pour 3 m², la construction nécessite les os de 50 humains et demi-humains et le sang de 5 humains. Les caveaux et les tombes sont les principales sources d'os pour la construction. Le « Temple de la Mort » est magiquement résistant aux dommages, et structurellement solide, traité comme le plus dur des types de pierres. Quand le nécromancien est dans son temple, son pouvoir est accru. Les jets de protection contre ses pouvoirs sont à - 2 ou - 1 si la cible n'est pas dans le temple. Le nécromancien régénère ses points de vie à raison d'1 par tour quand il est dans son temple.

De plus, il peut faire sortir des squelettes des murs du temple : jusqu'à 1 par 3 mètres cubiques d'os par jour. Les squelettes suivront sa volonté implicite : il n'aura pas besoin de parler ou de se concentrer pour qu'ils agissent comme il le désire. Ils sont traités comme des squelettes normaux. Ceux-ci ne peuvent pas apparaître à moins de 1 m 50 les uns des autres. De plus, ils ne quittent jamais le temple.

Exemple : Un temple de 6 m², 3 m de haut, avec des murs de 30 cm d'épaisseur et 15 cm pour le plafond et le plancher est de 360 m³ d'os, néces-

sitant les os de 6 000 personnes. Le nécromancien peut sans problème en faire sortir 120 squelettes par jour.

Quand un nécromancien est tué au-dessus du premier niveau, à moins que son corps n'ait été parfaitement conservé, il se relèvera en un type de mort-vivant du même niveau (plus bas s'il n'y a pas d'équivalent).

Il ne peut pas être ressuscité à moins d'utiliser un sort de « Raise Dead » ou de « Resurrection » qui doit être lancé 1 minute par niveau après sa mort.

Le mort-vivant ne gagne ni niveau ni expérience. Même la destruction du corps ne pourra pas prévenir cette hideuse éventualité...

Le mort-vivant apparaît au tombeau ou au dernier endroit où se trouvait le nécromancien, une semaine après la mort de celui-ci, à la minute près. Un nécromancien du 9^e niveau reviendra « à la vie » sous les traits d'un Vampire, et au 15^e niveau sous ceux d'une Lich.

Un nécromancien peut maudire son tueur lorsqu'il meurt (en supposant qu'il puisse lui parler), comme un sort de « Malédiction ». Evaluer le niveau de la malédiction comme étant 4 fois le niveau du nécromancien. N'importe quel « *Dispel Evil* » agit contre la malédiction comme un « *Dispel magic* ». Chaque clerc ou magicien jetant ces sorts peut essayer seulement une fois ; s'il manque sa tentative, toutes les autres échoueront contre cette malédiction s'il s'entête à continuer.

Au 15^e niveau, le plus haut que puisse atteindre un nécromancien, la dégradation est complète (d'un point de vue courant) ou ultime (de son propre point de vue).

Il apprend aussi les sorts qui créent une Lich à partir d'un être humain, et s'il est tué, il redeviendra Lich à n'importe quel moment dans la semaine suivant sa mort comme il le désire. Il peut aussi employer ses rituels pour transformer un humain volontaire et puissant (au moins du

12^e niveau de magicien ou de clerc) en Lich. Il sera tué au cours du rituel. Il est bien sûr difficile d'arranger de telles scènes, étant donné la méfiance des personnages mauvais.

Capacités du nécromancien :

Une fois apprise, une capacité n'est pas oubliée (excepté en cas d'amnésie ou autre) et n'a pas besoin d'être réapprise de la façon dont doit le

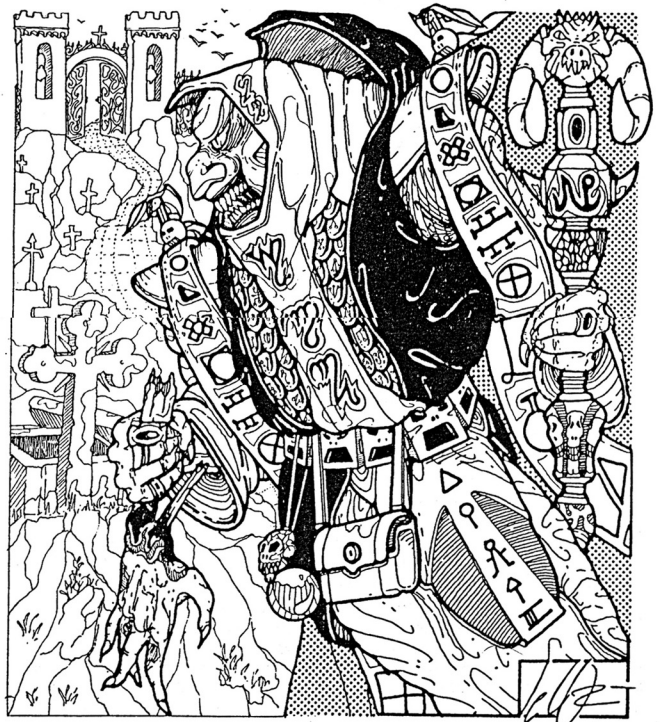
faire un magicien à partir de son livre de sorts. Une capacité ne peut être changée ou substituée, mais peut être choisie plus d'une fois. Sans avis contraire, un pouvoir peut être utilisé une seule fois par jour. Certaines capacités doivent être lancées avant d'être augmentées par une autre d'un niveau supérieur. Par exemple : « *Animer les morts* » doit être choisie avant « *Animer les morts sort supérieur* ».

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Animer les Morts	Contrôler les Ombres	Animer les animaux morts	Devenir non corporel	L'ombre de l'Ange déchu
Provoquer un noir magique	Animer les morts (+)	Créer un crâne gardien	Construire un servent	Drainer des points de vie
L'Oeil du Mal		Contrôler des Ombres (+)	Créer une cloche nécromantique	Création de Frankenstein
Feindre la Mort	Créer des Ghosts	Créer des Wights	Drainer la vie	La terreur ineffable
Provoquer du bruit	Détecter la Vie	Créer des momies	Appeler des Morts venant d'autres plans	Appeler les spectres
Parler avec les Morts		Paralysation	Appeler des momies	
Parler avec animaux morts	Appeler des Wights	Possession	Zombie	
Appel des squelettes et des Zombies	Sagesse de la Mort	Voir/connaitre le passé	Armée de Zombies	
		Appeler des Wraiths		
		Animation sup. des Morts		
		Force profane de l'éternelle damnation		

TABLE DU NECROMANCIEN

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Dés de vie (D8)	Niveau d'habiletés
			1 2 3 4 5
0-1500	1	1	1
1501-3000	2	2	2
3001-6000	3	3	3 1
6001-13000	4	4	3 2
13001-27500	5	5	4 2 1
27501-55000	6	6	4 2 2
55001-110000	7	7	4 3 2 1
110001-225000	8	8	5 3 2 2
225001-450000	9	9	6 3 3 2
450001-675000	10	9 + 2	6 4 3 2 1
675001-900000	11	9 + 4	7 4 3 3 1
900001-1125000	12	9 + 6	7 4 4 3 2
1125001-1350000	13	9 + 8	8 5 5 3 2
1350001-1575000	14	9 + 10	8 6 5 4 2
1575001-1800000	15	9 + 12	9 6 5 4 3

N.B. : Le niveau du nécromancien ne peut dépasser le 15^e. Il gagne la totalité des points d'expérience des victimes tuées par les créatures qu'il dirige même en son absence.



46 Vous perdez 4 points en MENTAL. La résistance est balayée, et le chef des brigands avoue que ses hommes ont dérobé l'arme. Celui qui a ordonné le vol est parti avec le sabre, alors que les hommes du Joshu forçaient le repaire des brigands. Si vous avez deux indices, ajoutez leurs numéros à 20 et allez au paragraphe correspondant à leur somme. Sinon allez en 31.

47 Les gardes vous laissent passer, mais vous êtes obligé de déposer vos armes à l'entrée. Vous faites irruption dans la salle où la fausse délégation, conduite sans doute par le Ninja, est en train d'apporter à Fushoza le sabre volé à votre père... Vous criez : « seigneur !... ces hommes ne sont pas du clan des Wachitsu ! Ils sont ici pour vous assassiner ». Vous bousculez le garde qui tenait votre arme, et récupérez votre katana, de son côté, le chef de la fausse délégation s'empare du sabre de votre père. Les archers du Daïmyo sont prêts à tirer, mais vous criez : « Laissez-moi le tuer pour vous et pour mon père, Seigneur ! ». Le Daïmyo fait un geste de la main, et les archers vous entourent, vous et le Ninja, formant comme une arène dans laquelle un violent combat éclate. Si vous avez un total de PHYSIQUE + MENTAL supérieur ou égal à 18, allez en 60, sinon en 9.

48 Après vous être renseigné auprès d'un passant, vous avez le choix entre deux auberges : l'auberge du « Repos Serein » en 34, et celle du « Serpent de Jade » en 40.

DESCRIPTION DES SORTS

SORTS DU PREMIER NIVEAU

ANIMER LES MORTS : Rend capable d'animer et de contrôler de 1 à 6 cadavres de type humanoïde, devenant des zombies. Les victimes doivent être mortes depuis moins d'une semaine + 1 jour par niveau de nécromancien et, si les os ont été dépouillés de leur chair, ceux-ci se reformeront en squelettes, plutôt qu'en zombies.

Un nécromancien ne peut en aucune façon avoir sous son contrôle un nombre de squelettes et de zombies supérieur à 6 fois son niveau.

PROVOQUER UN NOIR MAGIQUE : Equivalent au sort de 2^e niveau de magicien : « *Darkness 15* ».

L'ŒIL DU MAL : Les yeux du nécromancien agissent de la même façon que ceux d'un vampire sauf que leur effet est d'immobiliser plus que de charmer et fonctionne aussi longtemps que le nécromancien regarde les yeux de sa victime. Un jet de protection contre les sorts est applicable.

Il affecte toute personne vulnérable aux sorts de charme.

FEINDRE LA MORT : Semblable à la capacité du moine de feindre la mort, et utilisable autant de fois que l'on veut par jour.

PROVOQUER DU BRUIT : Ce sort est identique au sort de magicien « *Audible charm* » à l'exception que les sons doivent être en harmonie avec les idées nécromantiques du type caveau et tombes comme des gémissements, la suffocation des hurlements, des bruits de chaîne, des cris, des plaintes, etc. De plus, les bruits peuvent être déclenchés par le passage d'un humain (ou demi-humain) vivant dans un rayon de trois mètres de la localisation du sort. Les sons ne peuvent être émis qu'entre le crépuscule et l'aube.

PARLER AVEC LES MORTS : Identique au sort de clerc du 3^e niveau.

PARLER AVEC LES ANIMAUX MORTS : Fonctionne de la même façon que « *Parler avec les morts* », mais permet de converser avec des animaux morts de type non humanoïde, monstres ou animaux géants.

APPEL DES SQUELETTES ET DES ZOMBIES : (Cette description s'applique à toutes les capacités d'appel des morts-vivants).

Le nécromancien peut appeler une douzaine de morts-vivants de ce type (ou de ces types) dans un rayon égal à 3^e multiplié par son niveau d'expérience avec un maximum de 25^e. Les morts-vivants se déplaceront immédiatement et le plus rapidement possible vers le nécromancien. S'il n'y a pas de mort-vivant de ce type dans le rayon d'action, ou s'il y en a moins de 12, des morts-vivants d'un niveau inférieur répondront aux appels, les plus puissants en premier. Un nécromancien peut tenter plusieurs appels de morts-vivants avec des capacités différentes d'appel à chaque fois. Si les morts-vivants en question sont contrôlés par quelqu'un, il faut diviser par deux le niveau d'appel du nécromancien puis par le niveau de celui qui contrôle les morts-vivants ; convertir en pourcentage puis tirer les dés sous le score maximum pour savoir si l'appel domine le contrôle.

La durée maximale de l'appel est d'un tour + 1/niveau du nécromancien. Le nécromancien n'est pas obligé de faire tous ses appels dès le début ; il peut arrêter l'appel à n'importe quel moment. Les morts-vivants appelés de cette façon peuvent être contrôlés en utilisant la table de contrôle prévue à cet effet, mais réagissent comme s'ils arrivaient normalement lorsqu'ils arrivent en vue du nécromancien.

SORTS DU DEUXIEME NIVEAU

CONTRÔLER LES OMBRES : Ce sort est différent des possibilités normales de contrôle des morts-vivants du nécromancien car les ombres contrôlées peuvent être envoyées hors de la vue du nécromancien pour revenir plus tard raconter ce qu'ils ont vu. La distance maximale à laquelle peut se trouver l'ombre du nécromancien est de 2^e multiplié par son niveau d'expérience. Les chances de base pour réussir à contrôler des ombres est de 10 % auxquels s'ajoute encore 10 % pour chaque niveau acquis après avoir sélectionné cette compétence. Par exemple, si l'on choisit au 3^e niveau, ses chances de succès au 6^e niveau seront de 40 %. Le maximum d'ombres que le nécromancien peut contrôler est égal au nombre de niveaux qu'il a franchi depuis qu'il possède ce pouvoir. (Exemple : Du 3^e au 6^e niveau : 4 ombres).

ANIMER LES MORTS (sort supérieur) : Un sort d'« *Animer les morts* » est préalablement nécessaire. Le nécromancien est alors capable d'animer de 1 à 6 humains (ou demi-humains) avec la moitié des dés de vie qu'ils avaient avant leur mort (au round près). Ils s'attaquent selon le niveau qu'ils avaient de leur vivant mais sans les bonus dus à la force ou à la dextérité. Ils ne peuvent porter d'armure mais ont des dés de vie à 8 faces quel que soit le type utilisé avant leur mort. Ils attaquent avec des armes et un clerc les détournent de la même façon que des Ghoules. La durée est de 24 heures la victime ne devant pas être morte depuis plus d'une semaine, et devant être plus ou moins entière.

CREER DES GHASTS : Comme pour le sort « *Créer des Ghoules* », le sort permet une création ; ici un Ghast. Un « *Créer des Ghoules* » est préalablement nécessaire.

DÉTECTER LA VIE : Trois fois par jour et pour une durée d'un tour, le nécromancien sent toute créature vivante à sang chaud et intelligente dans un rayon de 15^e autour de lui. Il connaît seulement la direction à suivre pour aller vers la créature.

APPELER DES WIGHTS : Identique au sort d'appel du 1^{er} niveau sauf que ce sont des Wights qui y répondent. Un « *Appel des ghoules et ghasts* » est préalablement nécessaire.

SAGESSE DE LA MORT : Une fois par jour le nécromancien peut questionner un crâne (intact) pour découvrir ce qui est arrivé là où le corps du défunt se trouve.

La distance maximale entre le crâne et les os est de 20 miles par niveau d'expérience du nécromancien. Le crâne peut rendre compte des événements se déroulant à plus de 15 mètres du corps, même si le corps est enterré. Le pouvoir ne peut pas être utilisé si le corps est animé ou si les parties sont dispersées.

SORTS DE TROISIEME NIVEAU

ANIMER LES ANIMAUX MORTS : Le nécromancien utilisant cette capacité peut animer de 1 à 6 animaux morts depuis moins d'une semaine. Ceux-ci garderont les mêmes pouvoirs que de leur vivant et sont tournés par les clercs comme des morts-vivants à la moitié de leurs dés de vie. Seuls les animaux que l'on rencontre sur notre terre peuvent être animés. Le nombre maximum d'animaux sous son contrôle au même moment est identique au sort « *Animer les morts* » du 1^{er} niveau.

CREER UN CRANE GARDIEN : Si un humain (ou un demi-humain) est sacrifié rituellement dans le repère du nécromancien, sa tête décapitée peut être utilisée après une semaine d'attention soutenue, comme un crâne gardien. Le nécromancien ne peut en utiliser plus que son niveau d'expérience. Le crâne gardien est un crâne, la chair s'étant rapidement putréfiée, avec des ailes ombreuses. Il vole de façon très lente (3^e), possède 1 HD et une classe d'armure de 2 ; il mord en causant des dommages de 1-3 points, et possède l'immunité habituelle contre les sorts des morts-vivants. Les clercs le touchent comme un spectre. Il ne part jamais à plus de 9 mètres du lieu du rituel au cours duquel il fut créé. Autrement, il suit l'ordre ou les ordres qu'ils soient que lui a laissés le nécromancien. La jet émane de chaque crâne dans un rayon d'1 mètre 50. Chaque personnage qui, dans cette périphérie, a raté son jet de protection contre la magie fuit le plus vite possible pendant une durée de 5 rounds. Si le jet de protection est réussi, le personnage est immunisé contre la peur du crâne gardien pour une durée de 24 heures.

CONTROLE DES OMBRES (sort supérieur) : Un sort de « *Contrôler les ombres* » est préalablement nécessaire. Ce sort fonctionne comme le premier à l'exception qu'une liaison télépathique relie le nécromancien à l'ombre. Ainsi l'ombre peut rapporter instantanément ses observations et recevoir des ordres supplémentaires. Pendant l'utilisation de la liaison, l'ombre émet une légère luminosité rougeâtre.

CREER DES MOMIES : Ce sort donne la capacité au nécromancien de créer des momies. Un sort de « *Créer des Wights* » est préalablement nécessaire.

PARALYSATION : Pour une durée de deux tours, le nécromancien peut paralyser par le toucher toute personne de carrure humaine ou plus petite. Un jet de protection contre la paralysation est alors accordé.

POSSESSION : Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour contre une personne vulnérable au sort de charme qui se trouve dans un rayon de 18 mètres autour du nécromancien et dans son champ de vision. Si la victime rate son jet de protection contre le sort, son corps est pris en charge par l'esprit du nécromancien qui laisse son propre corps derrière lui (de la même façon qu'un « *Magic jar* »). La voix de la victime reste inchangée, et le nécromancien est capable de parler toutes les langues que la victime connaissait. Il peut donc tenter de s'infiltrer dans un groupe d'amis que connaissait la victime. La détection du mal ou de la magie permet de détecter que quelque chose de mauvais ou de magique se trouve dans la victime (sauf si celle-ci porte des objets magiques sur elle car il n'y aura aucune différenciation entre ceux-ci et la possession). Un sort de « *Detect charm* » révélera le sort. La durée de l'envoûtement est déterminée de la même façon que pour les personnages sous un sort de charme.

VOIR/CONNAÎTRE LE PASSE : Une fois par jour, le nécromancien se concentrant pendant 5 tours peut savoir ce qui s'est passé pendant les 24 dernières heures dans le lieu qu'il occupe.

APPELER DES WRIGHTS : Identique au sort d'appel du 1^{er} niveau, mais ce sont des Wrights qui y répondent. Un sort d'« *Appel des Wights* » est préalablement nécessaire.

ANIMATION DES MORTS (sort supérieur) : Le nécromancien peut, une fois par jour, animer une personne morte depuis moins d'une semaine, et pour une durée de 24 heures. Le cadavre qui doit être plus ou moins intact garde tous les pouvoirs qu'il possédait avant (y compris les sorts ou compétences magiques) l'instant précédant sa mort. Mais, à partir de ce moment, il ne peut plus mémoriser davantage de sorts et ceux de clercs sont exclus. Ce mort vivant est tourné par les clercs comme un mort vivant de dés de coups inférieur ou inférieur. De plus, il y a 10 % de chances que celui-ci se rebelle contre le nécromancien et l'attaque, ou 20 % s'il était bon/chaotique, 25 % s'il était d'alignement neutre/bon, ou 30 % s'il était bon/loyal. Un sort de « *animer des morts* » (sort supérieur) est préalablement nécessaire.

SORTS DU QUATRIEME NIVEAU

DEVENIR NON CORPOREL : Le corps du nécromancien ainsi que ses habits deviennent non corporels pour 6 tours. Cet état abaisse sa classe d'armure de trois points, et cela lui permet de ne pouvoir être touché que par les armes magiques. Il peut aussi marcher sur des éléments solides tels que les murs. La lumière du jour, et non les sorts imitant celle-ci rend au nécromancien sa forme corporelle.

CONSTRUIRE UN SERVANT : Le nécromancien peut assembler des servants et, à la base, des restes de corps. Ces créatures sont des monstres enchantés et non des morts-vivants. Les restes doivent être humains : deux bras, deux jambes, un torse et une tête sont nécessaires. Les corps doivent être morts dans la journée et ne doivent pas être porteurs de maladies ni mutilés. 3D4 servants peuvent être assemblés par le sort. Si la tête est celle d'un joueur de sort (excepté les clercs), le servant pourra jeter des sorts qui ne pourront être que du premier niveau. Le servant gagne beaucoup de points d'expérience comme son maître, quand il l'accompagne (mais ces points sont une addition et non une soustraction des points que reçoivent les autres membres du groupe des aventuriers). Ils gagnent des niveaux de la même façon que les guerriers (ou comme les joueurs de sorts si la tête vient de ces classes de personnage). Du fait du nombre des parties du corps utilisées, le servant apparaît souvent comme un être « déformé ». Un servant ne pourra en aucun cas être confondu avec un humain à la lumière du jour.

CREER UNE CLOCHE NECROMANTIQUE : Le nécromancien peut créer une cloche, une seule par personne (humain, demi-elfe, gnome ou nain uniquement). Celui-ci sonne la cloche, et l'esprit d'une personne morte apparaît. Le jeteur peut poser cinq questions auxquelles l'esprit répondra par oui ou non, comme le ferait un sort de « *Parler avec les morts* ».

Une cloche ne peut être utilisée qu'une fois et l'on ne peut appeler un esprit que par une seule et unique cloche. La construction d'une cloche prend une semaine + 1 000 GP par niveau d'expérience de la personne appelée.

La cloche ne peut être faite que si le nécromancien possède une partie du corps ou un objet ayant appartenu au défunt.

DRAINER LA VIE : Pour deux tours, le nécromancien peut drainer un niveau d'expérience d'un être de la taille d'un homme ou plus petit, qu'il devra toucher. Un jet de protection contre les sorts est accordé. Une victime réduite au niveau 0 est considérée comme morte et ne peut devenir morte vivante. Le niveau drainé est permanent.

APPELER DES MORTS VENANT D'AUTRES PLANS : Une fois par jour le nécromancien peut appeler quelqu'un qu'il connaît personnellement, qui est maintenant mort, avec tous ses pouvoirs normaux et son équipement (sans objets magiques). Il le servira pour une durée d'une heure. Si la personne appelée est d'un niveau supérieur à celui du nécromancien, ou d'un alignement différent, il y a une chance pour qu'il attaque le nécromancien au lieu de le servir : 10 % par niveau supérieur, 25 % s'il est neutre, 50 % s'il est bon, 25 % s'il est mauvais à condition qu'il soit d'une nature opposée (Loi/Chaos). Si la personne appelée a été tuée par un nécromancien, réduire sa chance de 20 %. Si un nécromancien appelle fréquemment la même personne, le Dieu du défunt peut intervenir, habituellement pour prévenir de tels actes.

APPELER DES MOMIES : Semblable au sort de 1^{er} niveau sauf que des momies sont appelées.

ZOMBIE : Une fois par jour, le nécromancien peut tenter d'ensorceler une personne (devant être vulnérable au « *Charm person* ») dans un rayon de 12 mètres. Si la cible rate son jet de protection contre les sorts, il deviendra une sorte d'automate au service du nécromancien. La victime garde tous ses pouvoirs, et peut utiliser le Mal (et non le Bien), et les objets magiques. Il est tourné comme un mort-vivant de même HD. Si le résultat est « *dissolve* », le sort « *Zombie* » est cassé. Il est l'est aussi si la victime est sujette à un « *raise you* » par un sort de « *Dispel Evil* ». Comparer le niveau du nécromancien et celui du jeteur pour voir si un « *Dispel magic* » détruit une catégorie d'enchantement. Un « *Exorcise* » peut aussi casser le sort. Un « *Dispel magic* » n'a aucun effet.

La victime a l'œil quelque peu torve et a une élocution difficile...

ARMEE DE ZOMBIE : Le nécromancien peut animer de 1 à 1 000 zombies qui étaient des corps de personnes mortes depuis moins d'une semaine. L'animation cesse au bout de 24 heures. Un seul type de corps humains peut être animé. Un « *Animate Dead* » est préalablement nécessaire.

SORTS DU CINQUIEME NIVEAU

L'OMBRE DE L'ANGE DECHU : Le nécromancien appelle un « ange » de Mort, pour détruire une créature à moins de 10 mètres du nécromancien au moment où le sort est lancé. L'Ange apparaît immédiatement. Si la victime rate son jet de protection contre la mort de plus de cinq points, elle verra l'ange de la Mort et mourra. Autrement, il n'y aura pas d'effet et personne d'autre ne verra l'ange.

DRAINER DES POINTS DE VIE : Les points de vie représentent la fatigue aussi bien que d'autres facteurs ; en effet, le nécromancien drainera des points de vitalité de la victime en sa faveur. Quand le nécromancien attaque un humain, demi-humain, ou de la classe des géants des humains (ni plus petits ni plus grands) avec un lancer de dés d'attaques supérieur à la limite, les points de vie perdus par la victime sont gagnés par le nécromancien. Le nécromancien ne peut dépasser son nombre initial de points de vie, mais les points drainés peuvent servir à guérir des blessures. Seul un sort de « *restauration* » peut redonner à la victime ses points de vie. Autrement, ils sont irrémédiablement perdus.

CREATION DE FRANKENSTEIN : Le nécromancien peut créer un monstre équivalent à un Golem de chair. Les morceaux des corps doivent être assemblés dans la semaine suivant la Mort. Ils ne doivent pas être porteurs de maladies ni mutilés. Un total de 50 morceaux est requis. Lancer les dés pour déterminer le nombre de morceaux obtenus par corps : 01 = 2 02-05 = 1 06-00 = 0. La créature, une fois assemblée une nuit d'orage. Examiner un corps pour voir les parties que l'on peut en retirer, prendre une journée entière. Si une créature rencontre un des ses congénères, les deux parties s'affronteront jusqu'à ce que mort s'ensuive. Autrement la créature suit les ordres de son créateur, bien qu'elle soit plutôt stupide. Le sort « *Construire un serv* » est préalablement nécessaire.

LA TERREUR INEFFABLE : Le nécromancien projette une aura de peur à 15 mètres autour de lui, qu'il peut faire cesser à volonté. Son aspect est si effrayant que chaque personne le voyant doit tenter un jet de protection contre les sorts et fuir pendant un tour. Seules les créatures vulnérables au « *Charm person* » sont affectées. Les créatures doivent tenter un jet de protection tous les 5 rounds tant que l'aura est affectée.

APPELER DES SPECTRES : Semblable au sort de 1^{er} niveau, excepté que des spectres sont créés.

Ainsi se termine l'explication des sorts contenus dans l'article « *The Necromancer* » paru dans le magazine anglais « *White Dwarf* ». Pour le compléter, nous vous proposons les sortilèges inventés par Graeme Davis, parus sous le titre « *More Necromantic abilities* » parus dans le n° 35 de « *White Dwarf* ».

ADDITIF

de sorts par G. Davis

pour le NECROMANCIEN

REGENERER LES MORTS VIVANTS

Sort de nécromancien Aire d'effet : 1 personne
Niveau : 3 Composants : V, S
Portée : 3 m Concentration : 1 round
Durée : permanente Jet de protection : /

Permet au jeteur de sort de régénérer des points de vie perdus par un mort-vivant sous son contrôle.

ID8 HP sont restaurés tous les trois niveaux du nécromancien.

GARDIEN

Sort de nécromancien Aire d'effet : spéciale
Niveau : 2 Composants : V, S, M
Portée : toucher Concentration : 1 round
Durée : spéciale Jet de protection : /

Change un crâne de type humanoïde en alarme pouvant être déclenchée par de tout petits détails comme le sortilège « *Magic mouth* ». Quand cette alarme est déclenchée, le crâne émet un cri perçant pour un tour ou jusqu'à ce qu'il soit détruit. Dans le cas où il n'est pas détruit, il se désintègre et cesse d'hurler.

LOCALISER LES TOMBES

Sort de nécromancien Aire d'effet : spéciale
Niveau : 1 Composants : V, S, M
Portée : 18 m + 3 m/niveau Concentration : 1 tour
Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : /

Il est identique au sort de 2^e niveau de magicien « *Locate object* » excepté que le nécromancien détecte chaque lieu d'obsèques se trouvant dans le rayon d'action, pourvu que le nom du défunt ou le rite sous lequel la cérémonie est menée soit connu.

PISTAGE

Sort de nécromancien Aire d'effet : spéciale
Niveau : 3 Composants : V, S
Portée : spéciale Concentration : 5 segments
Durée : 1 tour + 2/niveau Jet de protection : /

Ce sort rend le jeteur capable de traquer des morts-vivants entrevus jusqu'à un tour avant l'usage du sort en faisant apparaître une ligne légèrement lumineuse partant du lieu de la dernière vision et suivant les mouvements successifs du mort-vivant.

OUVRIER LES TOMBES

Sort de nécromancien Aire d'effet : spéciale
Niveau : 1 Composants : V, S
Portée : 0 Concentration : 2 segments
Durée : instantanée Jet de protection : /

Par l'utilisation de ce sort, le nécromancien peut ouvrir une tombe, une crypte ou un sarcophage, scellé ou fermé d'une autre manière. Ce sort ne peut neutraliser les fermetures magiques plus puissantes que « *Wizard lock* », ni désamorcer de pièges de type magique ou mécanique actives par l'ouverture de la tombe. Cette compétence peut simplement être utilisée dans le but de simplifier l'accès vers le « lieu » des obsèques.

ASSIGNATION

Sort de nécromancien Aire d'effet : spéciale
Niveau : 5 Composants : V, S
Portée : 3 mètres Concentration : 1 round
Durée : spéciale Jet de protection : /

Cette compétence est utilisée pour que les morts-vivants soient assignés à une tâche spéciale. Les conditions pour qu'une telle action soit réussie sont semblables à celles du sort de 2^e niveau de magicien : « *Magic mouth* ».

Si le mort-vivant est effectivement assermenté, il ne pourra en aucun cas être détecté par un sort ou une capacité spéciale. Cependant, il pourra être « tourné » par les clercs de façon habituelle. Quand sa tâche sera accomplie, le mort-vivant sera libéré de son assignation.

Le nombre de morts-vivants touchés par ce sort varie suivant le niveau du jeteur de sort comme ci-dessous :

Niveau du jeteur :	Squelettes	Zombies	Ghoules	Shadows	Wights	Ghosts
10 ^e	2-20	2-12	1-8	1-6	—	—
13 ^e	2-24	3-18	2-12	1-12	1-4	—
15 ^e	3-30	2-24	3-18	2-16	1-6	1-4

N.B. : Un seul type de mort-vivant peut être affecté à chaque sort.

RESISTER AU DETOURNEMENT

Sort de nécromancien Aire d'effet : 1 créature
Niveau : 4 Composants : V, S
Portée : 1 m 50 Concentration : 2 round
Durée : 1 tour + 1/niveau Jet de protection : /

Ce sort utilisé sur un mort-vivant donne le droit à cette créature de tenter un jet de protection contre les sorts pour résister au pouvoir de détournement des morts-vivants que possèdent les clercs, les paladins ou encore les nécromanciens.

Là où le détournement se transforme habituellement en destruction, l'individu protégé ne sera pas anéanti, à moins que l'auteur du « détournement » n'ait quatre niveaux ou + que le jeteur du sort.

PROTECTION CONTRE LES MORTS-VIVANTS

Sort de nécromancien Aire d'effet : 1 individu
Niveau : 5 Composants : V, S, M
Portée : toucher Concentration : 4 segments
Durée : 3 tours/niveau Jet de protection : /

L'action de ce sort est similaire à celle d'un « *Protection from Evil* » bien que l'individu soit en plus protégé contre les morts-vivants de tous types.

DELEGATION

Sort de nécromancien Aire d'effet : 1 individu
Niveau : 5 Composants : V, S, M
Portée : toucher Concentration : 1 round
Durée : 1 tour + 1/niveau Jet de protection : /

Ce sort jeté sur une personne (en aucun cas sur un mort-vivant) donne à celle-ci le pouvoir de détourner et de commander les morts-vivants comme pourrait le permettre le niveau du jeteur de sort, même si la personne n'a pas la capacité de tourner les morts-vivants en temps normal.

Dans le cas où il y aurait des problèmes au niveau des ordres données, l'avis du jeteur prévaudrait. Les composants matériels de ce sort sont un éclat d'os et un petit bout de fil d'argent.

MUR ANTI MORTS-VIVANTS

Sort de nécromancien Aire d'effet : 1 m 50/niveau
Niveau : 5 Composants : V, S, M
Portée : 9 m Concentration : 5 segments
Durée : 5 rounds + 1/niveau Jet de protection : /

Ce sort permet de créer un mur de force infranchissable pour les morts-vivants. Toute autre créature n'est pas affectée. La ligne de la barrière est tracée à l'aide de poudre d'os.

ECHANGE D'AME

Sort de nécromancien Aire d'effet : spéciale
Niveau : 5 Composants : V, S
Portée : 18 m Concentration : 3 tours
Durée : permanente Jet de protection : neg

Principalement utilisée pour des sacrifices rituels, cette capacité a comme effet d'échanger la conscience de deux créatures, habituellement un homme et un serpent.

Les deux victimes doivent tenter un jet de protection contre la peur ; si celui-ci échouait, le serpent (à conscience humaine) essaierait de se tenir debout alors que l'homme (à la conscience de serpent) se tortillerait et ramperait sur le sol.

Les victimes sont généralement tuées peu après. Les effets de ce sort peuvent être stoppés avec un sort de « *remove curse* ».

MUR D'OS

Sort de nécromancien Aire d'effet : 3 m²/niveau
Niveau : 5 Composants : V, S, M
Portée : 250 m Concentration : 8 segments
Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : /

Par ce sort, le nécromancien crée un enchevêtrement d'os acérés, similaire au sort du 8^e niveau de druide « *Wall of Thorns* ».

Un feu magique mettra quatre tours pour en venir à bout mais ne créera pas un « *Wall of fire* » par ce procédé. Il y a 5 % de chance par niveau du jeteur de sort pour que les os soient pourris.

Le composant matériel de ce sort est un éclat d'os.

CATALEPSIE

par Jules Lawrence

Sort de nécromancien Aire d'effet : 1 personne
Niveau : 5 Composants : V, S
Portée : toucher Concentration : 7 segments
Durée : 2 tours/niveau Jet de protection : /

Ce sort permet au nécromancien ou à une autre personne de se mettre en état de catalepsie (comme le sort « *Feign death* »).

La température du corps chute, le souffle et les battements du cœur cessent ; à part cela la créature peut agir normalement.

Pendant un sort de catalepsie, les sorts de mort et tous les types de rayon n'ont aucun effet, les sorts à base de froid ne font que la moitié ou pas du tout de dégâts, mais un sort de « *Haste* » fait ID6 De dommages, et une potion de « *Speed* », jusqu'à 12D6 suivant la quantité bue.

Quand l'individu sort de l'état de catalepsie, un jet sous le « *System shock survival* » est nécessaire pour survivre.

49 Vous vous installez à proximité et commencez à surveiller la maison. Si vous avez 9 ou plus en mental, allez en 28, sinon en 8.

50 Les gardes refusent obstinément de vous laisser passer, et lorsque vous tentez un passage en force, ils vous menacent de leurs arcs. Impuissant, vous entendez des cris terribles s'élever de l'intérieur du palais. Le Daimyo est mort, et votre père sera considéré comme coupable. Les hommes du Daimyo défunt tenteront certainement de vous tuer, mais de toute façon, vous avez failli à votre mission, et allez être obligé de vous faire hara-kiri.

51 Vous ne faites pas le poids contre six hommes bien armés et en pleine forme. Vous parvenez à en tuer deux, mais un coup d'épée vous tranche la gorge, et vous mourrez sans avoir eu le temps de vraiment commencer votre quête.

52 Le Joshu comprend parfaitement vos motivations et se déclare prêt à vous fournir son aide lorsque vous la nécessitez. Notez le chiffre 19 et, lorsque le texte vous demandera si vous pouvez obtenir de l'aide, ajoutez ce chiffre à celui précisé dans le texte et reportez-vous au paragraphe correspondant à la somme de ces chiffres. Maintenant, allez en 14.

LE NECROMANCIEN Errata : par Romain Lecuiller.

Par suite d'une petite omission dans notre précédent numéro quatre sorts du Nécromancien ont disparu (2 du 2^e niveau, 2 du 3^e niveau) ! Voici ces sorts en français qui rendront le Nécromancien comme il a été conçu par Lew Pulsipher.

Il est à signaler que certains de ces sorts, très importants, sont nécessaires pour lancer d'autres sorts. Pour les sorts du second niveau : « Appel des Ghoules et Ghasts » est nécessaire pour lancer « Appel des Wights » et « Créer des Ghoules » est nécessaire au bon fonctionnement de « Créer des Ghasts ». Pour les sorts du troisième niveau « Créer des Wights » est nécessaire pour lancer « Créer des momies ». L'autre sort « Force profane de l'éternelle damnation » est entièrement indépendant et n'a besoin d'aucun autre sort pour être lancé.

Sorts du deuxième niveau :

CREER DES GHOULES : Ce sort permet au nécromancien de créer une Ghoule à partir d'un cadavre humain. La procédure de fabrication nécessite une semaine complète sans aucune autre activité en parallèle et, de plus, l'humain doit être sacrifié au cours d'une messe noire au milieu de la semaine. Le nécromancien peut prendre le contrôle de la ghoule nouvellement créée par la procédure normale de contrôle des morts vivants, ou alors la Ghoule réagira de la même façon qu'une autre créature mort-vivante indépendante. **APPEL DES GHOULES ET DE GHASTS :** Identique au sort d'Appel du 1^{er} niveau sauf que ce sont des Ghoules et des Ghasts qui y répondent. Un « Appel des Squelettes et des Zombies » est préalablement nécessaire.

Sorts du troisième niveau :

CREER DES WIGHTS : Identique à la capacité de création du deuxième niveau, mais c'est un Wight qui est créé. Un « Créer des Ghasts » est préalablement nécessaire. **FORCE PROFANE DE L'ETERNELLE DAMNATION :** Ce rituel peut donner 18/00 % de force à son bénéficiaire. Un humain, un elfe, un nain ou un gnome doit être sacrifié à minuit, une nuit de pleine lune, et le bénéficiaire du sort doit ensuite verser le sang sur sa tête avant de le boire. Le bénéficiaire perd 1-20 points de vie et alors seulement il a une chance de gagner de façon permanente 18/00 % de force, cette chance dépendant de la nature de la victime : 50 % de chance pour un mâle, une femme ni vierge ni enceinte donne 70 % de chance, une vierge 85 %, enceinte 90 %. En cas de succès, le bénéficiaire est damné et devient Mauvais/Droit. Son âme est promise à un diable supérieur (Arch-Devil). Une personne qui aurait subi ce rituel de façon involontaire peut être sauvée par la mort suivie des effets d'un sort de « résurrection » ou de « raise dead ». Si la personne a été charmée et a été forcée de subir ce rituel, alors elle a le droit à un jet de protection exceptionnel contre le Charme.

Quelques mots encore pour vous dire que le nom du cotraducteur, Romain Lecuiller, avait disparu à la photocompo. Mille excuses !

Voici le paragraphe qui manquait à la traduction de ce sinistre personnage :

Un Nécromancien peut utiliser l'opportunité d'apprendre une capacité de plus haut niveau pour en apprendre une de niveau inférieur. Par exemple, un nécromancien du troisième niveau peut disposer de quatre capacités de niveau 1 au lieu de trois de niveau 1 et une de niveau 2. Plus tard, il peut remettre ces capacités à leurs places normales. Par exemple, lorsqu'il atteint le 4^e niveau, il pourrait choisir une capacité de niveau 2 pour quatre du 1^{er} et une du 2^e. En atteignant le niveau 5, il peut en choisir une seconde de niveau 2, une de niveau 3, pour quatre du premier, deux du 2^e et une du 3^e...

A découper ou recopier
DIAPHANE, 20, rue Condorcet, 75009 PARIS
 pitales) :

 l : Ville :
 abonner à **INFO-JEUX MAGAZINE**. Ci-joint un chèque de 30 F à l'ordre de **DIAPHANE** pour 6 numéros (offre valable en France métropolitaine seulement).
 : n° 1 d'**INFO-JEUX MAGAZINE**. Signature
 èque de 30 F à l'ordre de **DIAPHANE**.

ce sera l'événement **DU 8 AU**
 de l'année 1986 **16 FEVRIER**
 AU CNIT PARIS LA DEFENSE nocturne le vendredi 14

dans le cadre du salon international de la maquette et du modèle réduit **LE 1^{ER} SALON**
DES JEUX DE REFLEXION
 Jeux de rôles, de simulation, d'histoire, wargames, légendes, de stratégie, de société...



009 PARIS