

# Warhammer Quest™

## LE NECROMANCIEN

Inspiré de la version originale de Wendy BROWN et Michael BROCKHOUSE  
Adapté par HARENDAL.h

*Le Nécromancien est un sorcier versé dans les arts et secrets de la non vie. Toujours de noir vêtu, il inspire la crainte. Mais les énergies nécessaires pour contrôler la mort et le mal sont souvent dangereuses. Le nécromancien aventurier espère retrouver d'anciens grimoires et parchemins qui pourront lui servir dans sa quête ultime : l'immortalité.*

### INTRODUCTION

Ces règles sont divisées en trois chapitres : Le premier concerne les règles de base de Warhammer Quest, et contient toutes les règles pour utiliser un Nécromancien dans vos parties. Le second couvre les règles avancées et les niveaux de progression du Nécromancien, ainsi que ses compétences et règles spéciales. Le dernier chapitre aborde l'utilisation du Nécromancien dans le jeu de rôle.

### REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Vous pouvez remplacer un des guerriers d'origine par un Nécromancien. Permettez simplement à un des joueurs de le prendre. Les règles suivantes vous indiqueront ses caractéristiques et comment l'intégrer à vos parties.

Rappelez-vous que s'il n'y a pas de barbare dans le groupe, un autre guerrier devra prendre la lanterne et la place de leader.

### GROUPES PLUS IMPORTANTS

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers pour une aventure, en ajoutant celui-ci, par exemple. Si vous faites cela, ne vous inquiétez pas, vous rencontrerez toujours assez de monstres pour continuer. Les cartes et les tableaux de Warhammer Quest ont été conçus pour des groupes de quatre personnages et, si vous avez un groupe de quinze guerriers, le jeu tel qu'il est, ne présente pas d'intérêts ! Essayez autant que possible de faire des parties avec quatre guerriers, mais si vous désirez des

groupes de cinq ou six, augmentez le nombre de monstres dans les mêmes proportions.

Ajoutez 25% par guerrier additionnel au-delà du quatrième.

Si par exemple vous avez une bande de six guerriers, cela représente 50 % de guerriers en plus. Dans ce cas, vous devrez ajouter 50 % de monstres en plus quand des créatures apparaissent. Six orques deviendront donc neuf orques. Si la carte donne "1D6 orques", lancez le dé et faites votre calcul ensuite. Si, par exemple, vous obtenez un résultat de quatre orques, comptez-en six contre six guerriers.

### 1) DEBUTER UN NECROMANCIEN

Profil	
Points de vie	1D6+6
Mouvement	4
Capacité de Combat	2
Tir	5+
Force	3
Endurance	3
Initiative	3
Attaque	1
Déblocage	4+

### POINTS DE VIE

Un Nécromancien commence la partie avec 1D6+6 points de vie. Si vous obtenez un 1, vous pouvez

relancer le dé. Toutefois vous devrez accepter le résultat du second jet, même si un 1 est obtenu de nouveau.

## EQUIPEMENT

**Masque de mort** : Le nécromancien commence la partie avec un masque de mort symbole de sa profession. Durant la phase des monstres, tout ennemi adjacent au nécromancien lance un dé 6. Sur un résultat de 6+, il attaque un autre adversaire à la place. Ce masque n'a aucun effet sur les morts vivants et les démons.

**Amulette des âmes** : Lorsque le nécromancien tue un ennemi, lancez 1D6 et consultez la table suivante :

- Nécromancien 6+
- Champion 5+
- Héros 4+
- Seigneur 3+

En cas de réussite, l'âme de la victime est aspirée par l'amulette. A tout moment, mais une fois par tour, le nécromancien peut utiliser une âme contenu dans l'amulette pour :

- Augmenter sa réserve de 1 point de magie
- Redonner 1D6 points de vie à un guerrier adjacent ou lui-même.
- Faire 1D6 blessures par lacération à un monstre adjacent, sans modificateur.

Notez qu'il n'est possible de libérer qu'une âme par tour. L'amulette des âmes n'a aucun effet sur les morts vivants et les démons.

L'amulette des âmes contient 1D6 âmes emprisonnées au début de la partie.

## SORTS

Le nécromancien commence la partie avec 3 sorts de nécromancie. Procédez comme pour le sorcier, pour l'obtention des sorts.

## ARMES

Un Nécromancien utilise une épée infligeant 1D6 + sa force, blessures.

## ARMURE

Le nécromancien ne peut porté d'armure.

## LE NECROMANCIEN et TRESORS

Le Nécromancien a accès à tous les types de trésor permis au sorcier. Il ne peut utiliser les arc et arbalète, mais peut se servir d'arme à poudre noire. De plus il ne peut manier que des armes à une main.

# II) REGLES AVANCEES

## REGLES ADDITIONNELLES

### EQUIPEMENT :

**Mortis libris** : Le nécromancien utilise un grimoire pour pouvoir lancer les sorts qu'il connaît. A chaque fois qu'il trouve un parchemin de sort il peut l'inscrire dans son grimoire. L'opération réussit sur 3+ et n'est pas modifiable par la chance; en cas d'échec le sort n'est pas inscrit dans le grimoire. Notez qu'en cas d'échec ou de réussite, le parchemin sera toujours rendu inutilisable. De même, inscrire un sort dans un grimoire ne peut se faire que dans un lieu calme et propice, tel un laboratoire ou une chambre d'étude, et ne peut être réalisé dans un donjon en pleine aventure.

Cette règle supprime la règle des échanges de sort du livre des règles avancées. Le nécromancien peut acheter des parchemins pour un coût égal à : niveau du sort x 200. Pour savoir quels les sorts disponibles, lancez 1D6 et tirer au hasard un nombre de carte correspondant au chiffre obtenu.

### SORTS

Le nécromancien peut lancer les sorts du sorcier du jeu de base pour un coût supplémentaire de 1 point. Pour pouvoir être lancé, ces derniers doivent être inscrits dans son mortis libris énoncé dans les règles optionnelles plus hauts. Cependant, il ne peut avoir accès aux sorts de soin.

### EN VILLE

Le nécromancien peut visiter tous les établissements permis au sorcier, sauf la taverne, le temple, et la maison de jeu. Mais pour cela il doit d'abord pouvoir entrer. Lancer un dé 6 lorsque le nécromancien tente d'entrer dans une ville. Sur un résultat de 1 et 2, la garde se méfie de cet individu et lui refuse l'accès...

Si le nécromancien visite la guilde des Sorciers, il doit payer 1D6 X 100 pour une consultation. Lorsqu'il lance 2D6 sur le tableau de la guilde des sorciers, il doit appliquer un malus de -2 à son résultat.

### LES CATACOMBES :

Les Catacombes sont un emplacement, qu'il est possible de trouver que si l'on est Nécromancien ! Elles permettent d'acheter des objets spécifiques aux nécromanciens. Les chances de trouver les catacombes sont de 7 comme suit :

- Village : Non
- Ville : 2D6
- Cité : 3D6

Si le nécromant n'a pu entrer en ville, il lui est possible de trouver les catacombes par des passages détournés. Ses chances sont alors sur 8 au lieu de 7.

Equipement	stock	A	V	Règles spéciales
Amulette des âmes	8	1250	200	Voir carte trésor
Mortis libris	10	2500	500	Remplace la perte éventuelle
Mortis Salutis	9	500	150	Epée infligeant 1D6 + F (+1 contre les morts vivants)
Masque de mort	6	250	50	Remplace la perte éventuelle

### SANCTUAIRE NECRIS

Sur 4+ les catacombes abritent un endroit secret appelé : Sanctuaire Nécris. Le Nécromancien doit dépenser 1D6 x 50 or pour y faire une consultation.

#### Potions Magiques

Le nécromancien peut déclarer qu'il veut acheter des potions magiques. Il ne peut revenir sur sa décision. La valeur totale des potions est de 1D6 X 100 or. Il obtient pour ce prix 1D6 potions sur le tableau ci-dessous. Ainsi si il obtient un 3 il tire 3 fois le dé. Un guerrier peut boire une potion à chaque tour.

Tableau des potions :

1 - Baume de momie : Ajoute +1 à l'endurance (1 tour).

2 - Potion de la goule : Toutes les attaques aux corps à corps infligent +1 blessure (1tour)

3 - Potion de la liche : fait gagner la capacité « résistance magique 5+ » pour un tour complet.

4 - Potion de pourriture : Tout monstre et guerrier adjacent au buveur subit 1D6 blessures (dommages critiques) sans modificateur. Dure 1 tour.

5 - potion de Salamandre : Lorsqu'elle est bue mettez un marquer « régénération » sur votre guerrier. A chaque phase des guerriers lancer un D6. Sur 5+ la potion cesse son effet. Tant qu'elle est active, la potion permet de récupérer 1D3 points de vie par tour.

6 - Essence de mort : Ajoute 1D6 attaques pour un tour. A la fin du combat, lancez 1D6 pour déterminer le nombre de points de vie perdus par la fatigue due à l'effort intense.

#### Puit des Ames

Le puit des âmes est un endroit lugubre d'où monte les murmures et les plaintes des damnés. Le nécromancien peut entamer un rituel visant à échanger les âmes contenues dans son amulette pour en tirer une amélioration de ses caractéristiques. Lancer 1D6 pour déterminer combien d'âmes ont été drainées. Si un 1 est obtenu ajoutez un nouveau dé et ajoutez le au résultat. Procédez de cette manière chaque fois qu'un 1 est obtenu. Puis lancez un nouveau dé et consultez la table suivante :

1 - Vous avez été maudit par les damnés du puit ; vous perdez 1D6 points de vie et 1D6 points de pouvoir de façon permanente sur vos totaux initiaux.

2 - Vous avez été maudit par les damnés du puit ; vous perdez 1 point dans une caractéristique de base (sauf les points de vie et le pouvoir)

3 - Le rituel n'a servi à rien...

4 - Vous gagnez 1D6 points de pouvoir permanent

5 - Vous gagnez 1 point dans l'une de vos caractéristiques de base (sauf les points de vie et le pouvoir)

6 - Vous gagnez 1 points dans l'une de vos caractéristique de base (sauf les points de vie et le pouvoir) et ajoutez 1D6 points de vie de façon permanente à votre total initial

#### Changement de sort

Appliquez la règle de base pour le sorcier si vous utilisez celle-ci.

### ENTRAINEMENT

Le Nécromancien doit impérativement trouver un sanctuaire dans les catacombes dans une ville pour pouvoir monter d'un niveau.

### REGLES OPTIONNELLES

RITUELS : En construction

## III) JEU DE ROLE

ACTION	Mod	TEST
Allumer un feu	+1	Initiative
Assommer un ennemi	0	CC toucher
Attacher ou détacher	0	Force
Attendre ou interrompre	0	Initiative
Bloquer une porte	-1	Force
Bluffer *	+2	Volonté
Bondir	-1	Initiative
Combattre dans le noir	-1	Voir règles
Combattre défensivement	Sp.	Voir règles
Comprendre un langage	+2	Initiative
Construction	0	Initiative, force
Crocheter une serrure	-2	Initiative
Déplacer des objets lourds	0	Force
Désamorcer un piège	-2	Initiative
Désarmer un adversaire	-2	CC
Ecarter	-2	force
Ecouter à une porte	0	Initiative
Escalader un mur	-1	Initiative
Examiner un objet	+1	Initiative
Fabriquer une corde	0	force
Faire un bandage	-1	Initiative
Faire diversion	-1	CT
Faire le mort	+2	Endurance
Fouiller une pièce	+1	Initiative
Identifier un objet	+3	Initiative
Improviser une arme	Sp.	
Interroger	+2	Volonté
Lire	+3	Volonté

Maintenir une porte (O ou F)	-1	Force
Monter sur les épaules	-1	Initiative
Ramper	-2	Initiative
Renverser	0	Force
Sauter	0	Endurance
Se balancer à une corde	-1	Initiative
Se baisser	0	Initiative

Se cacher	0	Initiative
Se mettre à couvert	SP	
Soulever un objet lourd	0	Force
Tir délicat	0	Tir

### TABLE DE PROGRESSION EN NIVEAUX DU NECROMANCIEN

Niv	OR	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Ch	Vo	Power*	Déblocage
1	0	Initié	4	2	5+	3	3	1D6+6	3	1	1D	0	3	1	4+
2	2000	Champion	4	2	5+	3	3	2D6+6	3	1	1D	1	4	2	4+
3	4000	Champion	4	3	5+	3	3	2D6+6	4	1	1D	1	4	3	3+
4	8000	Champion	4	3	4+	3	4	3D6+6	4	1	1D	1	4	4	3+
5	12000	Maître	4	3	4+	3	4	4D6+6	5	2	2D	2	5	5	3+
6	18000	Maître	4	4	4+	3	4	4D6+6	5	2	2D	2	5	6	3+
7	24000	Maître	4	4	3+	4	4	5D6+6	5	2	2D	2	5	7	3+
8	32000	Maître	4	4	3+	4	4	6D6+6	6	3	2D	2	6	8	2+
9	45000	Seigneur	4	4	3+	4	4	6D6+6	6	3	3D	3	6	9	2+
10	50000	Seigneur	4	5	3+	4	4	7D6+6	6	3	3D	3	6	10	2+

\* **Pouvoir** : Nombre de dés 6 lancés pour déterminer la quantité de pouvoir mis en réserve.

Carte du jeu de base

## NECROMANCIEN



Points de vie: 1D6+6  
Mouvement : 4  
Combat : 2  
Tir : 5+  
Force : 3  
Endurance : 3  
Initiative : 3  
Attaques : 1

**Equipement** : Masque de mort et Amulette des âmes  
**Arme** : Epée infligeant 1D6 +3 blessures.  
**Armure** : Aucune  
**Blocage** : le Nécromancien se débloque sur 4+

Réserve d'Âmes

RESERVE  
De POUVOIR

Pouvoir  
Courrant

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Dos de carte

## REGLE SPECIALE

**LIMITATION** : Le sorcier est limité aux mêmes restrictions d'objets, d'arme et d'armure que le sorcier.

**CARTE TRESOR de DONJON**  
**AMULETTE des AMES**

Lorsque le nécromancien tue un ennemi, lancer 1D6 suivant le statut: (Nécromancien 6+, Champion 5+ Héros 4+, Seigneur 3+)  
En cas de réussite, l'âme de la victime est aspirée par l'amulette. A tout moment, mais une fois par tour, le nécromancien peut utiliser une âme contenue dans l'amulette pour :

Augmenter sa réserve de 1 point de magie. Ou redonner 1D6 points de vie à un guerrier adjacent ou lui-même. Ou faire 1D6 blessures par laceration à un monstre adjacent, sans modificateur.

**200 or**

Nécromancien uniquement

**CARTE TRESOR de DONJON**  
**PARCHEMIN NECRIS**

Ce parchemin contient un sort de nécromancie. Lorsqu'il est trouvé, tirer une carte de sort de nécromancie au hasard, remettre la carte dans le paquet.  
Le nécromancien peut tenter de l'inscrire dans son mortis libris, lorsqu'il sera dans une ville ou peut le lancer durant la partie.

**SP or**

Nécromancien uniquement

Une seule utilisation

Carte pour le jeu de rôle

<p><b>Mouvement :</b> <b>Combat :</b> <b>Tir :</b> <b>Force :</b> <b>Endurance :</b> <b>Initiative :</b> <b>Attaques :</b></p> <p><b>Niveau :</b> <b>Déblocage :</b> <b>Chance :</b> <b>Volonté :</b> <b>Age :</b> <b>Taille :</b> <b>Poids :</b></p> <p>Réserve d'Âmes</p>		<p>ARMURE : <input type="checkbox"/></p>	<p>Points de vie de base <input type="checkbox"/></p>
		<p>PROTECTION <input type="checkbox"/></p>	<p>Points de vie Actuels <input type="checkbox"/></p>
<p>RESERVE De POUVOIR</p>		<p>ARMEMENT / DEGATS</p>	
<p>Pouvoir Courant</p>		<p>EQUIPEMENT</p>	
<p>CC Adverse   1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>		<p>HABILETES /COMPETENCES</p>	
<p>To Hit</p>		<p>Moralité :</p>	

## Dos de carte jeu de rôle

<p><b>OBJETS MAGIQUES</b></p>  <p><b>OR :</b>                      <b>En BANQUE :</b></p>	<p><b>Notes :</b></p>
<p><b>AUTRES INFORMATIONS</b> Origines : Villes interdites :  Divers :</p>	<p><b>Limitations :</b> <b>Or :</b> Le nécromancien ne peut porter que 1000 X sa force d'or</p>

## Utilisation

### Carte jeu de rôle :

La carte de votre guerrier version jeu de rôle permet d'y inscrire tous les éléments de votre personnage. Vous pouvez mettre à jour ses caractéristiques au fur et à mesure que celui-ci progresse de niveau en niveau. De la même manière vous pouvez inscrire tout ce que ce dernier possède, afin que lorsque la partie se termine, vous puissiez récupérer les cartes correspondantes avant le début d'une nouvelle aventure. Vous avez également la possibilité de mettre le tout dans un protège plastique pour feuille de classeur, pour être sûr de ne rien oublier.

### Carte de localisation et d'inventaire :

Dans une partie de jeu de rôle il est parfois délicat de déterminer ce que le Guerrier peut réellement faire, voire ce qu'il tient et où sont placés ses différents équipements. Cette fiche tient à jour l'inventaire de votre personnage et localise ses équipements. Cette fiche est variable suivant le type de guerrier pour déterminer ce qu'il peut porter et transporter. Il vous suffit de noter et poser la carte correspondante dans la case adéquate. Il faut tenir compte que même pour un

jeu, un personnage qui transporte 10 épées et 5 armures n'est pas très réaliste... Notez que si votre guerrier ne peut le faire il peut confier un objet à un autre membre du groupe. Vous pouvez également jouer sur les remplacements possibles comme dans le cas du ranger 1 arme dans le sac et 2 casques. Si vous ne pouvez transporter tout les trésors et équipements trouvés, il est aussi possible de revenir plus tard, ou d'utiliser vos montures.

### Règles « maison »

**Donjon visité :** Si les guerriers retournent dans un donjon déjà exploré, et que durant la phase de pouvoir un 1est obtenu, relancez le dé, l'événement ne se produit que sur 5+.

**Surencombrement :** Si un guerrier transporte plus que ce qui lui est permis, il se déplace à demi vitesse et applique un malus de -1 à tous ses jets de dés (toucher, dégâts, chance, test action etc.)

**Transport des montures :** Une monture peut transporter 3 fois ce que votre personnage peut normalement transporter.

ACTIONS	TETE	DOS																																																																																																																								
<p>Bonus</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ACTION</th> <th>Mod</th> <th>TEST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Allumer un feu</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Assommer un ennemi</td><td>0</td><td>CC toucher</td></tr> <tr><td>Attacher ou détacher</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Attendre ou interrompre</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Bloquer une porte</td><td>-1</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Bluffer *</td><td>+2</td><td>Volonté</td></tr> <tr><td>Bondir</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Combattre dans le noir</td><td>-1</td><td>Voir règles</td></tr> <tr><td>Combattre défensivement</td><td>Sp.</td><td>Voir règles</td></tr> <tr><td>Comprendre un langage</td><td>+2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Construction</td><td>0</td><td>Initiative, force</td></tr> <tr><td>Crocheter une serrure</td><td>-2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Déplacer des objets lourds</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Désamorcer un piège</td><td>-2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Désarmer un adversaire</td><td>-2</td><td>CC</td></tr> <tr><td>Ecarter</td><td>-2</td><td>force</td></tr> <tr><td>Ecouter à une porte</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Escalader un mur</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Examiner un objet</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Fabriquer une corde</td><td>0</td><td>force</td></tr> <tr><td>Faire un bandage</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Faire diversion</td><td>-1</td><td>CT</td></tr> <tr><td>Faire le mort</td><td>+2</td><td>Endurance</td></tr> <tr><td>Fouiller une pièce</td><td>+1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Identifier un objet</td><td>+3</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Improviser une arme</td><td>Sp.</td><td></td></tr> <tr><td>Interroger</td><td>+2</td><td>Volonté</td></tr> <tr><td>Lire</td><td>+3</td><td>Volonté</td></tr> <tr><td>Maintenir une porte (O ou F)</td><td>-1</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Monter sur les épaules</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Ramper</td><td>-2</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Renverser</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Sauter</td><td>0</td><td>Endurance</td></tr> <tr><td>Se balancer à une corde</td><td>-1</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se baisser</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se cacher</td><td>0</td><td>Initiative</td></tr> <tr><td>Se mettre à couvert</td><td>SP</td><td></td></tr> <tr><td>Soulever un objet lourd</td><td>0</td><td>Force</td></tr> <tr><td>Tir délicat</td><td>0</td><td>Tir</td></tr> </tbody> </table>	ACTION	Mod	TEST	Allumer un feu	+1	Initiative	Assommer un ennemi	0	CC toucher	Attacher ou détacher	0	Force	Attendre ou interrompre	0	Initiative	Bloquer une porte	-1	Force	Bluffer *	+2	Volonté	Bondir	-1	Initiative	Combattre dans le noir	-1	Voir règles	Combattre défensivement	Sp.	Voir règles	Comprendre un langage	+2	Initiative	Construction	0	Initiative, force	Crocheter une serrure	-2	Initiative	Déplacer des objets lourds	0	Force	Désamorcer un piège	-2	Initiative	Désarmer un adversaire	-2	CC	Ecarter	-2	force	Ecouter à une porte	0	Initiative	Escalader un mur	-1	Initiative	Examiner un objet	+1	Initiative	Fabriquer une corde	0	force	Faire un bandage	-1	Initiative	Faire diversion	-1	CT	Faire le mort	+2	Endurance	Fouiller une pièce	+1	Initiative	Identifier un objet	+3	Initiative	Improviser une arme	Sp.		Interroger	+2	Volonté	Lire	+3	Volonté	Maintenir une porte (O ou F)	-1	Force	Monter sur les épaules	-1	Initiative	Ramper	-2	Initiative	Renverser	0	Force	Sauter	0	Endurance	Se balancer à une corde	-1	Initiative	Se baisser	0	Initiative	Se cacher	0	Initiative	Se mettre à couvert	SP		Soulever un objet lourd	0	Force	Tir délicat	0	Tir	<p>Casque : non</p> <p>Collier : 2</p> <p>Couronne, diadème, bandeau: 1</p>	<p>Arme : 0</p> <p>Autres : 0</p> <p>Cape ou fourrure: 1</p>
ACTION	Mod	TEST																																																																																																																								
Allumer un feu	+1	Initiative																																																																																																																								
Assommer un ennemi	0	CC toucher																																																																																																																								
Attacher ou détacher	0	Force																																																																																																																								
Attendre ou interrompre	0	Initiative																																																																																																																								
Bloquer une porte	-1	Force																																																																																																																								
Bluffer *	+2	Volonté																																																																																																																								
Bondir	-1	Initiative																																																																																																																								
Combattre dans le noir	-1	Voir règles																																																																																																																								
Combattre défensivement	Sp.	Voir règles																																																																																																																								
Comprendre un langage	+2	Initiative																																																																																																																								
Construction	0	Initiative, force																																																																																																																								
Crocheter une serrure	-2	Initiative																																																																																																																								
Déplacer des objets lourds	0	Force																																																																																																																								
Désamorcer un piège	-2	Initiative																																																																																																																								
Désarmer un adversaire	-2	CC																																																																																																																								
Ecarter	-2	force																																																																																																																								
Ecouter à une porte	0	Initiative																																																																																																																								
Escalader un mur	-1	Initiative																																																																																																																								
Examiner un objet	+1	Initiative																																																																																																																								
Fabriquer une corde	0	force																																																																																																																								
Faire un bandage	-1	Initiative																																																																																																																								
Faire diversion	-1	CT																																																																																																																								
Faire le mort	+2	Endurance																																																																																																																								
Fouiller une pièce	+1	Initiative																																																																																																																								
Identifier un objet	+3	Initiative																																																																																																																								
Improviser une arme	Sp.																																																																																																																									
Interroger	+2	Volonté																																																																																																																								
Lire	+3	Volonté																																																																																																																								
Maintenir une porte (O ou F)	-1	Force																																																																																																																								
Monter sur les épaules	-1	Initiative																																																																																																																								
Ramper	-2	Initiative																																																																																																																								
Renverser	0	Force																																																																																																																								
Sauter	0	Endurance																																																																																																																								
Se balancer à une corde	-1	Initiative																																																																																																																								
Se baisser	0	Initiative																																																																																																																								
Se cacher	0	Initiative																																																																																																																								
Se mettre à couvert	SP																																																																																																																									
Soulever un objet lourd	0	Force																																																																																																																								
Tir délicat	0	Tir																																																																																																																								
	<p><b>TORSE</b></p> <p>Armure : non</p> <p>Habit/robe : 1</p> <p>Broche : 1</p> <p>Etui armes de lancée : 1</p> <p>Type :</p> <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>											<p><b>SAC A DOS</b></p> <p>Armes : 2</p> <p>Armure : (1)</p> <p>Objets d'équipement divers : 6</p> <p>Potions : 15</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>Rations :</p> <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table> <p>Autres : 3</p> <p>Baguettes, bâton : 4</p> <p>Anneaux bagues colliers : 6</p>																																																																																																														
<p><b>MAIN DROITE</b></p> <p>Arme : 1</p> <p>Gant : 1</p> <p>Bracelet : 1</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p>	<p><b>BAS DU CORPS</b></p> <p>Ceinture : 1</p> <p>Paire de Bottes : 1</p> <p>Arme à poudre noire :</p> <p>Munitions :</p> <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>																<p><b>MAIN GAUCHE</b></p> <p>Bâton, arme secondaire : 1 (ou lanterne)</p> <p>Gant : 1 (paire)</p> <p>Bracelet/protège poignet : 1 (paire)</p> <p>Anneaux, bagues : 1</p>																																																																																																									

**1****VISION  
NOCTURNE**

Ce sort permet au sorcier de voir dans le noir, comme si il était éclairé par une torche.

Cible : Le sorcier.  
Durée : 1 Tour

**SPECIALE****2****IMMOBILISATION**

*Des mains squelettiques sortent de terre et ensèrent les membres inférieurs de la victime.*

Sur un résultat de 4+, la cible de ce sort ne peut plus se déplacer durant 1 tour. Noter cependant qu'elle peut combattre normalement.

Cible : Un monstre.  
Durée : 1 tour

Sans effet sur les morts vivants

**DEFENSE****3****ENVELOPPE  
FANTOMATIQUE**

L'enveloppe fantomatique entoure le sorcier d'une protection mystique qui lui permet de réduire les dégâts reçus de 2 points. Cette déduction s'applique également aux blessures qui ignorent l'endurance et l'armure.

Cible : Le sorcier.  
Durée : 1 tour

Sans effet sur les morts vivants

**DEFENSE****3****VENT DE  
MURMURES**

Le vent de murmures emplit la pièce toute entière, inspirant l'hésitation dans les esprits de ceux qui y sont présent. Tous les guerriers et les monstres présents dans cette section de donjon ont un malus de -1 pour toucher au tir et au corps à corps.

Cible : Une salle de donjon.  
Durée : 1 tour

**DEFENSE****4+****INVOCATION de  
ZOMBIES**

Le sorcier peut relever les corps des créatures mortes. Il peut lever 1 zombie / 2 niveaux. Il ne peut relever qu'un nombre de créatures tuées lors d'une rencontre dans la section de donjon où est lancé le sort. Si aucune créature n'a été tuée, le sort est sans effet.

Cible : créatures mortes.  
Durée : Reste actif en dépensant 1 point de pouvoir / tour, ou que le sorcier soit tué

**SPECIALE****4****VENT de MORT**

Ce sort crée un vent glacial pénétrant jusqu'aux os. Tous les guerriers et les monstres présents dans la même section de donjon que le sorcier lançant ce sort, ont - 1 attaque jusqu'à la prochaine phase des guerriers

Cible : une salle de donjon.

Sans effet sur les morts vivants

**ATTAQUE**

**5****FORME SPECTRALE**

Le sorcier devient flou et inconsistant. Les monstres ont un malus de -2 pour le toucher au tir et au corps à corps

Cible : le sorcier.  
Durée : 1 Tour

**DEFENSE****5****MANGEUR d'AMES**

Le sorcier tente d'absorber l'esprit d'une créature présente dans la même section de donjon que lui. Lancer 1D6, si la valeur est supérieure à la force de la créature, elle subit 2D6 blessures sans modificateur. Quelque soit la valeur de la force de la créature, un 6 est toujours un échec.

Cible : une créature.  
Durée : instantanée.

**ATTAQUE****6****ETREINTE MORTELLE**

Le nécromancien attaque une créature présente dans la même section de donjon que lui. Lancer 1D6 + la force de la cible, et 1D6 + le niveau du sorcier : Si le sorcier obtient le meilleur score, la cible perd 2 points de force de façon permanente.

Cible : une créature.  
Durée : permanent, ou jusqu'à ce que le nécromancien soit tué.

*Sans effet sur les morts vivants*

**ATTAQUE****6****MAINS de POUSSIÈRE**

Le sorcier doit attaquer une créature qui lui est adjacente. Lancer 1D6 + sa force, lancer 2D6 + la force du sorcier. Si le résultat obtenu est en faveur (plus grand) pour le sorcier, il inflige 2 X niveau du sorcier, blessures sans modificateur. En cas contraire, lancer 1D6, sur 5+, c'est le sorcier qui subit les dégâts

Cible : une créature.  
Durée : instantanée.

**ATTAQUE****6+****INVOCATION SQUELETTES**

*Le sorcier lance des fragments d'os sur le sol, des guerriers squelettes prennent forme peu à peu et attaquent les ennemis du sorcier.*

Le sorcier peut animer 1squelette / 2 niveaux.

Cible : spéciale.  
Durée : Reste actif en dépensant 1 point de pouvoir / tour, ou que le sorcier soit tué

**SPECIALE****7****FRENESIE MACABRE**

Toutes les créatures morts-vivantes présentes dans la même section de donjon que le sorcier double leurs attaques pour ce tour.

Cible : Morts-vivants seulement.  
Durée : ce tour

**ATTAQUE**

**8****PRESERVATION**

Ce sort permet de maintenir l'état du corps d'un guerrier ou d'un monstre sans que celui-ci ne se décompose. Il neutralise les effets actifs tels les poisons ou maladies afin de permettre d'effectuer des soins adaptés, plus tard.

Cible : une créature morte.

**SOINS****8+****RESURGENCE**

Ce sort permet de créer un puissant lien vers les forces de la négation. Lancer 1D6 ; Sur 3+ un spectre servira le sorcier pour combattre ses ennemis. Si le sorcier dépense 2 points de plus, sur 4+ un champion spectre apparaîtra.

Si le sorcier dépense 4 points de plus, sur 4+, un seigneur spectre apparaîtra.

Cible : néant.

**SPECIALE****10****POUVOIR  
D'OUTRE-TOMBE**

Lorsque ce sort est lancé, sur un résultat de 5+, si le sorcier est un champion, 4+ si il est maître, 3+ si c'est un seigneur, relancer 1D6. Le chiffre obtenu donne le nombre de points à répartir dans les caractéristiques du profil de base de son choix.

Cible : Le sorcier.

Durée : 1 Tour

**SPECIALE**



## SUPPLEMENT pour NECROMANCIEN

Par HARENDAL.h

Ce supplément contient :

- les neuf livres de NAGASH
- 1 objet magique spécifique à cette classe

### LES NEUF LIVRES DE NAGASH

Les neuf livres de NAGASH renferment les secrets les plus sombres sur la magie maléfique, découverts et perfectionnés par le plus grand des Nécromanciens de tous les temps.

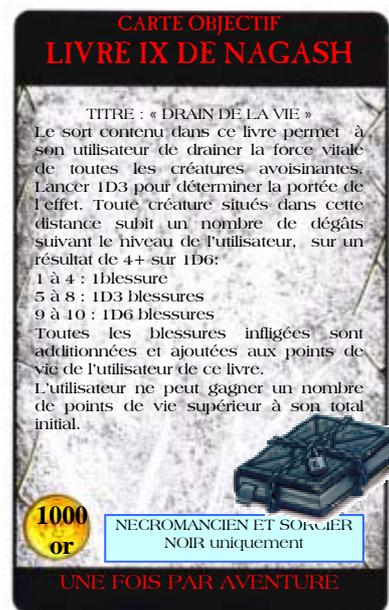
Si les neuf livres sont réunis, le Nécromancien ou le sorcier noir, peut entamer un Rituel spécial lui permettant d'attirer le pouvoir des livres sur lui.

Les neuf livres doivent être mis dans l'ordre les uns sur les autres. Le Rituel dure 9 Jours et coûte 9000 po en ingrédients divers. A la fin du rituel lancer 1D6 (sans aucun modificateur)

- 1- Le bénéficiaire est transformé en fantôme par les pouvoirs maléfiques des livres maudits.
- 2- le bénéficiaire perd 1D6 points de magie à son total de base.
- 3- le bénéficiaire gagne 1D6 points de magie à son total de base.
- 4- le bénéficiaire gagne 1 pouvoir de livre utilisable de façon innée, tirer 1 livre au hasard pour déterminer le pouvoir obtenu.
- 5- le bénéficiaire gagne 2 pouvoirs de livre utilisables de façon innée, tirer 2 livres au hasard pour déterminer les pouvoirs obtenus. En plus des pouvoirs, il ajoute 1D6 points de magie à son total de base.
- 6- le bénéficiaire gagne 3 pouvoirs de livre utilisables de façon innée, tirer 3 livres au hasard pour déterminer les pouvoirs obtenus. En plus des pouvoirs, il ajoute 2D6 points de magie à son total de base.

A la fin du rituel les livres disparaissent

Chaque livre est protégé contre la destruction sous toutes ses formes. Chaque tentative expose à une malédiction celui qui tente de les détruire...



**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE I DE NAGASH**

TITRE : « MALEDICTION  
OBSURE »

L'utilisateur de ce livre peut une fois par aventure faire appel au pouvoir maudit du livre. Le nombre de monstres affectés par la malédiction dépend du niveau du lanceur

1 : 1 monstre  
2 à 4 : 2 monstres  
5 à 8 : 3 monstres  
9 à 10 : 4 monstres

Les monstres désignés comme cible ne peuvent se déplacer ce tour et subissent une pénalité de -1 à tous leurs jets pour toucher.



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE II DE NAGASH**

TITRE : « L'ENERGIE NEGATIVE »

Le sort contenu dans ce livre permet à son utilisateur de libérer une puissante décharge d'énergie négative. La décharge inflige des blessures à un monstre unique situé dans la même section de donjon que l'utilisateur du livre. Les blessures subies dépendent du niveau de l'utilisateur.

1 à 4 : 2D6 blessures  
5 à 8 : 3D6 (+1 par niveau) blessures  
9 à 10 : 4D6 (+2 par niveau) blessures



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE III DE NAGASH**

TITRE : « MAIN DE POUSSIERE »

L'utilisateur lance 1D6 et ajoute sa force +le bonus de son niveau éventuel et désigne un monstre présent dans la même section de donjon que lui. Le monstre fait de même.

Bonus de niveau  
1 : 0  
2 à 4 : +1  
5 à 8 : +2  
9 à 10 : +3

Si le monstre perd il est transformé en spectre et combat au côté du sorcier jusqu'à la fin du combat, avant de disparaître. Si le monstre gagne l'utilisateur perd 1 point de vie et de pouvoir de façon permanente.

Sans effet sur les morts vivants, les démons et les créatures de grandes tailles ou causant la terreur.

L'utilisateur ne gagne aucun or pour la transformation du monstre en spectre.



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE IV DE NAGASH**

TITRE : « FORME SPECTRALE »

L'utilisateur de ce livre peut une fois par aventure faire appel au pouvoir maudit du livre sur lui-même. Il prend une forme fantomatique qui ne peut-être touché par les monstres avec une pénalité de -1 s'ils possèdent une arme magique.

L'utilisateur peut se déplacer de 2D6 en plus de son mouvement de base, durant un nombre de tour suivant son niveau :

1 à 4 : 1 tour  
5 à 8 : 2 tours  
9 à 10 : 3 tours

Si l'utilisateur du livre attaque, le sortilège prend fin. De même si un monstre réussit à lui infliger des blessures. Ces dernières n'auront aucun effet, elles mettent juste fin au sort.



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE V DE NAGASH**

TITRE : « DANCE MACABRE »

L'utilisateur de ce livre peut une fois par aventure faire appel au pouvoir maudit du livre et gagner un nombre d'attaques supplémentaires en fonction de son niveau.

1 : 1 Attaque  
2 à 4 : 2 Attaques  
5 à 8 : 3 Attaques  
9 à 10 : 4 Attaques



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE VI DE NAGASH**

TITRE : « VIEILLISSEMENT »

L'utilisateur fait appel au pouvoir du livre et fait vieillir un nombre de monstres en fonction de son niveau sur le résultat de 6 sur 1D6.

1 : 1 monstre  
2 à 4 : 2 monstres  
5 à 8 : 3 monstres  
9 à 10 : 4 monstres

Sans effet sur les morts vivants, les démons et les créatures de grandes tailles ou causant la terreur.

L'utilisateur ne gagne aucun or pour les monstres tués ainsi.



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE VII DE NAGASH**

TITRE : « ANIMATION DES MORTS »

L'utilisateur fait appel au pouvoir du livre pour animer un nombre de morts en fonction de son niveau.

1 : 1 Squelette  
2 à 4 : 2 Squelettes  
5 à 8 : 3 Squelettes  
9 à 10 : 4 Squelettes

Les squelettes ne font pas gagner d'or pour les monstres qu'ils tuent. Ils restent jusqu'à la fin du combat, à moins d'être tués avant !



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

**CARTE OBJECTIF**  
**LIVRE VIII DE NAGASH**

TITRE : « SECRET DE LA NON VIE »

L'utilisateur fait appel au pouvoir du livre pour ouvrir une faille sur le plan de la négation, et transformer un monstre mort sur 4+ sur 1D6 en fonction de son niveau

1 : Gardien des tombes  
2 à 4 : Fantôme  
5 à 8 : Revenant  
9 à 10 : seigneur revenant

Le monstre mort vivant ne fait pas gagner d'or pour les monstres qu'il tue. Il reste jusqu'à la fin du combat, à moins d'être tué avant !



**1000**  
**or**

NECROMANCIEN ET SORCIER  
NOIR uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE

CARTE TRESOR RELIQUE  
**CRANE COMMANDEUR**

Cet objet est un artefact des temps anciens qui permet à un nécromancien de prendre le contrôle des morts vivants.

Lancer 1D6 et ajouter la volonté du Nécromancien.

Lancer 1D6 et ajouter l'endurance, pour chaque monstre mort vivant.

Les monstres dont les scores sont inférieurs à celui du nécromancien restent sous son emprise jusqu'à la fin du donjon. A moins d'être tués avant



**2000**  
**or**

Nécromancien uniquement

UNE FOIS PAR AVENTURE