



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LE LIVRE DE CHAIR

(La cruauté élevée au rang d'Art)

Le recueil du Mal élémentaire :

Ce livre voit son histoire remonter à des temps immémoriaux. Son histoire est soumise à différentes légendes et rumeurs dans les milieux érudits. Certains affirment qu'il serait le fruit de recherches si ardues pour les mages l'ayant conçu que ces derniers ne l'ont terminé que par delà la mort, sous forme de liche. Ce livre serait ainsi l'œuvre d'une non vie dédiée à la mort, au mal et à la destruction. D'autres laissent entendre qu'il aurait une origine extraplanaire tant son apparence et son apparent libre arbitre sont surprenants. Enfin, nombreux sont ceux qui le considère comme un artefact fruit du travail d'un dieux plus ancien que Myrkul, le dieu défunt des morts. Mais la plupart des sages sont d'accord sur une chose: la vie serait meilleure si ce livre n'avait jamais existé.

De nombreux mages et érudits l'ont eu entre les mains, mais la plupart d'entre eux sont soit morts, soit atteints de folie. D'aucun peut se vanter de l'avoir conservé plus de quelques semaines car, chaque fois, l'ouvrage semble se volatiliser. Mais tous convoitent ce livre sans l'avouer, car malgré les dangers, les secrets qu'il contient et les pouvoirs qu'il accorde à son possesseur sont fascinants. Certains de ses sorts (ceux de plus bas niveaux notamment) se sont répandus dans les milieux les plus cruels des Royaumes, notamment parmi les adeptes maléfiques du Culte du Dragon. Mais la plupart de ses sorts doivent rester rares car seuls les plus puissants archimages ont eut accès à ce livre - et Azouth sait que les mages ne partagent pas facilement leur savoir.

Avertissement au MJs : certains des sorts les plus puissants (comme les différentes version d'Invulnérabilité) de ce grimoire utilisés sans modération peuvent facilement déséquilibrer le jeu, il vaudrait mieux dans ce cas les laisser aux personnages non joueurs terrifiants, comme les lichs.

Le Livre : Apparence extérieure: ce livre très ancien à la couleur douteuse mesure 30 centimètres de haut sur 20 de large, pour 8 d'épaisseur. Il est relié en cuir clair très souple (de près on dirait de la peau humaine). Sans savoir pourquoi, n'importe qui le voyant le trouvera très attirant, sensuel. Tout personnage magicien ou barde voyant le grimoire devra réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -4 (à -8 s'il connaît sa véritable nature) éventuellement ajusté par la Sagesse sous peine d'être complètement obnubilé par l'artefact. Il tentera alors de se le procurer par tous les moyens possibles et ne voudra plus s'en séparer.



Pouvoir spéciaux : le livre peut faire bénéficier son bénéficiaire de plusieurs pouvoirs tant qu'il est en contact avec la peau de ce dernier. Tout d'abord, le possesseur du livre est considéré comme étant de deux niveaux supérieur au sien pour ce qui est du lancer de sorts. De plus, le porteur bénéficie des mêmes immunités que les morts-vivants (face aux charmes notamment) et ne peut être touché que par des armes au moins +1. Enfin, pour mémoriser un sort du Livre de Chair, il doit caresser la couverture de l'ouvrage pendant une heure au lieu de l'apprendre d'une manière conventionnelle; il pourra alors recopier le sort dans son grimoire en réussissant un jet d'apprentissage des sorts.

Défenses : le livre est tout d'abord considéré comme un artefact, il est donc tout simplement indestructible, mis à part une décision commune des dieux majeurs du panthéon, Mystra et Cyric notamment. Le livre est doté de conscience et considère le porteur comme un outil pour répandre le Mal. Il ne s'ouvre que de son plein gré sur des pages de son choix pour influencer le mage. Il peut se téléporter à volonté (comme le sort Téléportation sans erreur de 7ème niveau), en général pour se trouver une nouvelle victime. Il peut lancer un sort de Contagion (comme sort de mage de 4ème niveau, mais le jet de sauvegarde est à -4 et la maladie est très contagieuse, au gré du MD), qu'il utilise souvent pour répandre des maladies. une fois par jour Il peut également corrompre l'âme de son possesseur: à chaque jour d'utilisation, ce dernier devra faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec pour malus le nombre de jours d'utilisation (les élus de Mystra sont immunisés à cet effet); un échec signifie que son alignement se décale aléatoirement vers le Chaotique Mauvais. Parallèlement à ce pouvoir, le mage devient de plus en plus asocial et développe des sentiments mégalomanes quand il utilise le livre.

Contenu : l'intérieur (qui ne se révèle que si le Livre le veut) est composé d'une masse compacte de tissus gras jaunes parsemés de circonvolutions, a un peu l'apparence de la surface du cortex cérébral. Il ne semble pas présenter de formules magiques, mais les lettres elles mêmes semblent vivantes: elles paraissent bouger, murmurent des paroles insensées... Au fil des pages qui se révèlent mystérieusement, on peut voir des gravures représentant des scènes morbides, les procédés de lichéfaction, l'utilisation d'organes humains pour concevoir des objets magiques, ou encore le fabuleux instinct de conservation de l'homme en cas de tortures... N'hésitez pas à faire dans le macabre pour décrire l'abomination que constitue de livre.

Information aux Maîtres de jeu :

Ce livre au contenu impie, cruel et anathème est le mal incarné, il est destiné aux pires sorciers et mages noirs qui soient, les hérésiarques (Cf. les Terres Mythiques). Il est souvent fait avec le corps d'un être humain dont les membres et la peau ont été modelés pour en faire les pages que vous tournez actuellement (cf. sort de « Poupée de chair »), et il est toujours vivant. Tout personnage qui y accède et s'en sert sera inévitablement remarqué. Car s'en servir fait énormément plaisir aux puissances démoniaques qui l'ont délivré. Dès que ces sorts sont utilisés pour le mal, le sorcier/nécromant franchit un pas vers les gouffres infernaux. Cet ouvrage existe en plusieurs exemplaires et sert surtout à faire chuter dans les affres des conséquences de la course à la puissance les personnes qui sont en mal de reconnaissance-pouvoir. Le contenu est illisible sauf le premier sort de niveau 1 « Serment du Sang ».

- Notez que le livre peut avoir plusieurs propriétaires -.

Certains livres de chair ont été faits avec les chairs d'un démon. Dans ce dernier cas, il se peut qu'il acquiert des pouvoirs particuliers, car le démon est toujours conscient et possède toujours ses pouvoirs innés même s'il est prisonnier, intriqué en lui-même.

Notes importantes : Pour résister aux sort ci-dessous, il faut que les cibles réussissent un jet de protection contre la mort magique. Toute les malédictions issues du livre de chair sont puissantes, comme si elles avaient été lancées par un archi-mage de niveau de puissance 20. Par contre, si la victime est baignée dans un flot de lumière bénie, les forces diaboliques en œuvre se retirent et laissent la puissance du sorcier à ce qu'elle devrait être, le niveau du mage.

Nota bene : vous avez un sort ignoble, abject et ou mauvais dont vous avez honte ? Je vous invite à vous en débarrasser, à me l'envoyer ou à l'inventer pour enrichir le Livre de Chair.

Les composantes : Les composantes sont vitales à la bonne incantation d'un sort. Cette ligne se compose d'abréviations détaillant les composantes nécessaires au sort. Lorsque ce dernier requiert des composantes spécifiques, cela est indiqué à la fin de la description. La plupart du temps, on ne se préoccupe guère des composantes, mais elles deviennent importantes lorsqu'elles sont chères ou lorsque l'on n'en a plus.

- V (verbale). Une composante verbale est un texte qu'il faut réciter. Le personnage doit pouvoir parler d'une voix forte. Un sort de silence ou un bâillon empêche de le faire, et donc de lancer le sort désiré. Un personnage assourdi a 20 % de chances de rater ses sorts à composante verbale.
- S (somatique). Une composante somatique prend la forme d'un geste précis de la main ou de toute autre partie du corps. Il faut avoir au moins une main libre pour pouvoir l'accomplir.
- M (matérielle). Une composante matérielle est un objet ou une substance qui est détruit par l'énergie magique en cours d'incantation sauf contre indication. À moins que son coût ne soit indiqué, on considère qu'il est négligeable. Il n'est pas nécessaire de comptabiliser les composantes matérielles à coût modique. On part du principe que le personnage dispose de tout ce dont il a besoin tant qu'il a sa sacoche à composantes.

Niveau 1 :

Douleurs atroces

Portée: 10 m

Composantes: V, S, M

Durée: 1 round / 2 niveaux

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: 1 cible

Jet de sauvegarde: Annule

Lancé sur une cible ayant déjà perdu au moins un tiers de ses points de vie, ce sort rend les blessures de sa victime quasi impossible à supporter tant elles deviennent douloureuses. Cette dernière doit faire un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de n'être plus capable que de se tordre de douleur à terre et de hurler sa douleur. La composante matérielle est une goutte de sang du jeteur.

Perception de la mort

Portée: 7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux

Composantes : V, S

Durée: 10 minutes / niveau

Temps d'incantation: 1

Zone d'Effet : quart de cercle émanant du jeteur de sorts et atteignant les limites de portée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie : non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le jeteur de sorts sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées; 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Cet enchantement révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort.

Serment du Sang

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : Spécial

Temps d'incantation : un rituel lors d'une nouvelle lune

Zone d'effet : Un livre de chair

Jet de sauvegarde : -

Ce sort de bas niveau et néanmoins puissant ne peut être trouvé uniquement que dans le livre de chair et il ne saurait en être autrement. L'explication en est simple. Ce sort sert à lier le livre de chair à son propriétaire. C'est un préalable qui passe par une sorte de pacte qui s'impose par le sang. Le nécromant doit donner son sang au livre qui s'en repaît et découvre aussitôt une petite bouche avide aux crocs acérés.

Les conséquences sont immédiates et seul le Maître de jeu doit être au courant, c'est au joueur d'en faire les frais : le mage est lié à l'ouvrage de telle manière que tous les dommages infligés au livre sont automatiquement infligés par son ou ses propriétaire(s). Par contre le contenu est automatiquement accessible à l'étudiant avec un bonus de +20% à l'apprentissage.

Niveau 2 :

Douleur / Plaisir de la Chair

Portée : toucher

Eléments : V, S, M

Durée : Spécial

Temps d'incantation : un rituel lors d'une nouvelle lune

Zone d'effet : Une créature pour 3 Ndm (Niveau du mage).

Jet de sauvegarde : -

Une fois lancé, ce sort projette des éclairs noirs de jais ou blancs d'albâtre (selon la version du sortilège) sur tout le corps de la victime dont les yeux de révulsent. Ce sort peut soit infliger les pires douleurs soit l'orgasme le plus intense qui soit possible d'avoir. Dans le premier cas, la douleur fait perdre tous les moyens à la victime qui laisse tout choir à terre et qui choit à terre sans défense aucune pour un seul round. Elle restera ensuite groggy pendant 1d4+1 rounds, mais elle pourra se mouvoir bien qu'avec peine. Elle aura 50 % de malus à toutes ses actions. L'autre version tout aussi perverse et de prodiguée un plaisir si intense que vu de l'extérieur, la victime semble souffrir atrocement, bien que ce ne soit pas le cas. Les conséquences sont les mêmes que pour la douleurs les rounds suivants. Mais à ceci prêt que la victime peut devenir accroc à cette injection magique de plaisir. Certains sorciers paient leurs sbires de cette manière.

Mains squelettiques

Portée : 3m + 1 m / Ndm (Niveau du mage).

Eléments : V, S, M

Durée : 4 rounds / Ndm (Niveau du mage).

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : Aucun

Jet de sauvegarde : -

En invoquant ce sort, le nécromant fait apparaître deux mains squelettiques flottant dans les airs et qu'il dirige à sa convenance, par gestes ou par ordre verbaux. Ces mains peuvent faire des gestes simples comme prendre un objet ou tourner une poignée de porte, mais elles ne peuvent ni participer à l'élaboration d'un sort, ni faire des actions demandant une grande dextérité comme crocheter une serrure. Les mains squelettiques peuvent chacune attaquer une fois par round, chaque main pouvant être dirigée sur un adversaire différent. Les mains possèdent le même TACO que le mage et causent 1d3 points de dégâts, Elles peuvent chacune porter 3kg et toutes deux réunies, elles lèveront 10kg. Dans ces limites, il est possible de leur faire manier une arme, avec les pénalités de non compétence applicables au mage. De plus, à l'exception des arbalètes chargées, les dégâts causés ainsi devront être divisés par deux, du fait que les mains ne possèdent que peu de force propre. Les mains peuvent être physiquement attaquées et détruites (elles ont une CA de 5, 4 points de vie et un déplacement de 6, limité à la portée du sort). Les éléments matériels de ce Sort sont quatre os de doigts humains, deux de la main droite et deux de la gauche. Comme pour " mains spectrales ", elles permettent de délivrer des attaques de sorts de toucher. De plus, elles peuvent infliger des dommages que seuls les heucueva peuvent délivrer (-1 en Force et Dextérité - c'est une maladie magique).

Nuée de crânes

Portée : 20 mètres

Matériels: V, S, M

Durée: Instantanée

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: Une créature

Jet de sauvegarde: Spécial

Nuée de crânes envoie une série de crânes spectrales à partir d'un vrai crâne tenu par le magicien, vers un cible. Les crânes translucides évitent tout obstacles, incluant les gens et les escaliers, pour finalement foncer en tourbillonnant vers la victime choisie. Les crânes ne touchent pas toujours la cible, la frôlant à maintes reprises.

La victime peut aussi éviter de ces crânes, en réussissant un jet de protection contre les sorts ajustés avec sa dextérité. Si elle réussit, elle évite la moitié des crânes (arrondi à l'entier inférieur).

Chaque projectile cause la perte de 1d4 points de vie. Ce sort n'affecte qu'une seule victime qui doit être vivante, car ce sort affaiblit l'énergie vitale. Les crânes qui ratent la cible ou qui quittent la zone d'effet se dissipent simplement. (ils ne peuvent affecter quelqu'un d'autre)

Le magicien peut lancer le double de crânes qu'il a de niveaux. Pour savoir combien de crânes touchent la cible, utilisez le tableau suivant:

Niveau du jeteur	Nombre de crânes qui touchent
3	D6
4	D8
5	D10
6	D12
7	D6 + D8
8	2D8
9	D8 + D10
10+	D20

L'élément matériel de ce sort est un crâne dans lequel on a incorporé le linceul d'un magicien mort depuis au moins 1 an. Le crâne et le linceul ne sont pas détruits après l'usage du sort, et peuvent être réutilisés

Toucher de la goule

Portée: 0

Composantes: V, S

Durée: 2 round / niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde: Spécial

L'incantation de ce sort change les mains du mage en d'horribles griffes, similaires à celles des goules. Le mage peut alors attaquer avec ses mains pourries, infligeant 1d3 points de dégâts par griffe auxquels on ajoute les éventuels bonus de Force. Les humains et demi-humains (à l'exception des elfes) touchés doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être paralysés pour 3-8 rounds (1d6+2) ou jusqu'à ce qu'un prêtre la fasse cesser à l'aide d'un sort de Délivrance de la paralysie. Notez que le mage peut attaquer avec les deux mains avec les pénalités appropriées. Le mage peut lancer d'autres sorts une fois le sort activé, mais tout autre sort de toucher mettra un terme au Toucher de la goule.

Touché vampirique animal

Portée : contact

Éléments : V, S

Temps d'incantation : 1

Durée : instantanée à 1 heure (voir description)

Zone d'effet : créature vivante touchée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Pour que ce sort prenne effet, le prêtre doit toucher sa cible au corps à corps. En cas de succès, l'énergie négative absorbe l'ensemble de ses points de vie sauf 1 (jusqu'à un maximum de 15 pv). Dans le même temps, le lanceur de sorts gagne autant de points de vie, sans pour autant pouvoir dépasser son maximum.

Niveau 3 :

Avides mains de l'horreur

Portée: 10 m / niveau

Composantes: V, S

Durée: 1 round

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: 1 cible

Jet de sauvegarde: Annule

Ce sort crée un bras par tranche de deux niveaux du jeteur qui sortent du sol et qui tentent d'attraper la cible. Chaque main griffue inflige automatiquement 1d4 points de dégâts (sans jet de sauvegarde). Les mains tentent alors d'emporter la cible, qui a droit à un jet de sauvegarde contre la paralysie avec un malus de -1 par main en tenant compte des ajustements de Dextérité.

Un échec signifie que la victime est emportée sous le sol et commence à suffoquer (elle mourra ainsi au bout de 1d3 heures). Les autres personnages peuvent creuser pour la dégager. Elle sera trouvée à environ 50 cm sous terre, sauve.

Choc d'outre-tombe

Portée : 60 mètres

Matériels: S

Durée: Instantanée

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: Une créature

Jet de sauvegarde: Annule

En pointant le doigt vers une créature qu'il peut apercevoir, le magicien provoque chez lui un violent choc qui le projette au sol avec violence, un peu comme s'il souffrait d'une surprise intense. Le joueur a droit à un jet de protection pour éviter l'effet. S'il l'échoue, il est projeté à 1d4 mètres de sa position. Le choc causé par le sort lui fait tendre les muscles avec violence, ce qui lui occasionne une perte de 1d6 points de vie, plus un autre D6 pour la chute. En cas de réussite, il sursaute quand même, recevant 1d6 dégâts, mais reste debout.

Ce choc est dû en partie par des entités mauvaises qui, conjurés par le sort, entre en contact avec la cible qui reçoit un violent choc nerveux. Celle-ci ne comprend pas ce qui lui arrive, étonnée de se faire violemment projeter au sol aussi dramatiquement par une force invisible.

Dû à la puissance des entités mauvaises et aux problèmes que cela pourrait causer. Un magicien ne peut invoquer ce sort qu'une fois par jour au maximum, et si possible sur une créature différente. Une créature qui a été contactée plus d'une fois la même semaine obtiens un bonus de 2 à son jet de sauvegarde.

Le magicien invoquant ce sort doit être mauvais, les entités ne répondant pas aux appels de magiciens bon ou neutres.

Digestion des pestilences

Portée : 20 mètres

Éléments : V

Durée : un souffle

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Un Mort

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce souffle confère au nécromant deux choses. Il peut aspirer ou expirer une pestilence. S'il aspire, le nécromant est capable de d'absorber une pestilence dont souffre une personne quelconque et de la garder en soit (soif, faim, maladie, malédiction quelconque sauf divine). Pendant que le mage inspire par la bouche, la pestilence prend une forme brumeuse, sombre et granuleuse qui passe dans la bouche du nécromant. Soit il s'en débarrasse définitivement en soufflant vers le ciel (donc cela ne fonction pas en intérieur), soit il souffle vers une personne ou créature qu'il vise expressément. Dans ce dernier cas, si la victime rate son Jdp contre le mort magique, elle est atteinte de la pestilence. Le nécromant peut garder autant que faire ce peut la pestilence. Mais il a une risque de 1% cumulatif / jour d'attraper la pestilence.

Lieur d'os

Portée : Toucher

Durée : Permanente

Zone d'effet: Un squelette

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet de rassembler entre eux les os d'un squelette. Toutes les pièces du squelette doivent être présentes pour que le sort fonctionne. Le mage pose alors ses mains sur les os et ceux-ci se rassemblent pour former un squelette en bonne et due forme. Si ce squelette est ensuite enchanté à l'aide d'une *animation des morts*, il possédera le maximum de points de vie. Ce sort peut être jeté sur des squelettes animés afin de les " soigner " de tous les dégâts qu'ils ont subis auparavant. Utilisé en conjonction avec un sort de *permanence*, ce sort donnera à un squelette le pouvoir de régénérer 1d4 points de vie un round sur deux (les dégâts du feu, de l'acide ou magiques ne pouvant être régénérés). L'élément matériel de ce sort est un mélange d'une pinte de sang du joueur de sort et d'une pinte de sang de trou.

Mignon Ecarlate diabolique

Portée : Toucher

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour / Ndm (Niveau du mage).

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Un Mort

Jet de sauvegarde : Aucun

Enseigné par les démons qui pullulent au Rumdum, ce sort est lancé sur le corps d'un mort. Le sang de ce dernier s'écoule alors de lui même du corps et fini par former ce à quoi le nécromant veut qu'il ressemble. Le mignon est incapable de parler il ne se nourrira que de violence pendant toute la durée de sa vie. CA 9 Pv: comme ceux du corps. Att 1 Dom. 1D8+1. TACO 13. Les armes tranchantes ont leurs dommages divisés par trois du fait de sa composition aqueuse. Les armes contondantes divisés par deux. Les armes d'estoc ne font qu'un point de dégât par dé de dommage. Ce sort n'est présent dans le livre de chair que s'il est fait avec le corps d'un démon.

Piège à crâne

Temps d'incantation : 3

Éléments: V, S, M

Portée: 20 mètres

Durée: Instantanée

Zone d'effet: 9m de rayon

Jet de sauvegarde: Aucun

Après avoir lancé le sort, le magicien lance un crâne dans la zone qu'il veut affecter . Le crâne flotte jusqu'à ce que quelqu'un arrive à 9m du crâne. Aussitôt, le crâne explose et domage toutes les créatures dans un rayon de 9m. Les dégâts engendrés sont de 1d6 par niveau du magicien.

L'élément matériel est un crâne craquelé qui doit être tiré.

Poigne de Killman

Temps d'incantation: 1

Composantes: V, S

Portée: moyenne (30 m + 3 m / niveau)

Cible: 1 humanoïde

Durée: concentration, jusqu'à 1 round / niveau

Jet de sauvegarde: Paralysie, annule

Résistance à la magie: oui

Tendant une main déformée par des griffes crochues, le personnage broie le cœur de sa victime à distance, savourant à l'avance le moment où l'organe fumant apparaîtra dans sa paume. Une force magique se referme sur le cœur (ou quelque autre organe vital) de la cible et commence à l'écraser.

La victime est paralysée et subit 1d12 points de dégâts par round. Pour maintenir le sort, le personnage doit se concentrer à chaque round. Une victime consciente a droit à un nouveau jet contre la paralysie par round pour mettre un terme au sort. Si elle en meurt, son cœur encore fumant apparaît dans la main du personnage.

Toucher de la blême

Portée: 0

Composantes: V, S

Durée: 2 round / niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde: Spécial

L'incantation de ce sort proche du sort de 2ème niveau Toucher de la goule change les mains du mage en d'horribles griffes acérées, similaires à celles des blêmes. Le mage peut alors attaquer avec ces mains pourries, infligeant 1d4 points de dégâts par griffe auxquels on ajoute les éventuels bonus de Force. Les humains et demi-humains touchés doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être paralysés pour 5-10 rounds (1d6+4) ou jusqu'à ce qu'un prêtre la fasse cesser à l'aide d'un sort de Délivrance de la paralysie. Notez que le mage peut attaquer avec les deux mains avec les pénalités appropriées. Le mage peut lancer d'autres sorts une fois le sort activé, mais tout autre sort de toucher mettra un terme au Toucher de la blême.

Toucher macabre

Portée: 0

Composantes: V, S

Durée: 2 round / niveau

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde: Spécial

Ce sort est une version similaire au sort de 2ème niveau Toucher de la goule, excepté que tous les humains et demi-humains (à l'exception, encore, des elfes) tués par le mage pendant la durée du sort ont 50 % de chances de devenir eux-mêmes des goules sous le contrôle du jeteur au bout de 1d6 Tours (à moins que leur dépouille ne soit bénie). Elles ont cependant 30 % de chances de se rebeller contre leur créateur.

Vision d'horreur

Portée : 10 mètres

Matériels: V, S, M

Durée: 1 round \ niveau ou spéciale

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: Créatures dans les 10 mètres

Jet de sauvegarde: Annule

Le sort fait apparaître le magicien comme la chose la plus horrifiante et écœurante possible. (Ex : Le magicien devient aux yeux des victimes un corps en décomposition qui perd ses membres.) La plupart des situations mettent en scène la mort, la décapitation et la déformation.

Ceci étant dit, toutes les créatures dans la zone sont forcés de faire un test d'horreur de Ravenloft. (jet de protection contre la paralysie à +2).

L'élément matériel de ce est un morceau de cadavre que le jeteur doit déchiqueter ou mordre durant l'incantation.

Niveau 4 :

Accroissement des os

Portée : Toucher

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1 round puis reste actif pendant Ndm rounds.

Zone d'effet : une créature.

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort horrible est une malédiction. Il fait s'accroître lentement mais sûrement les os du squelette d'une victime. Le problème, c'est que les chairs ne suivent pas le rythme de croissance des os. La mort survient au bout de n jours (n = score de constitution de la victime) dans les douleurs articulaires terribles.

Dépeceur

Portée: 5 m

Composantes: V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: Annule

Ce sort cruel enlève toute la peau du corps de la cible (à condition qu'elle en ait, bien sûr) si celle-ci échoue à un jet de sauvegarde contre la mort magique. La victime perd alors 20 % de ses points de vie (et parallèlement de son poids), 2 points de Constitution et reçoit un malus de -2 à tous ses jets. Si ce sort réduit une caractéristique à 0, alors la cible est réduite à un état squelettique et meure dans d'atroces souffrances. La peau sera régénérée au bout de 3d6 jours, ou à l'aide de sorts de Soins des blessures graves au minimum. Un sort de Guérison ou de Restauration mettront un terme à ce sort.

La composante matérielle de ce sort est une fine dague en argent ayant déjà été utilisée pour tuer.

Horreur Sinueuse

Portée : 0

Durée : 5-10 rounds

Zone d'effet : Le jeteur du sort

Éléments : S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sortilège transforme chacun des bras du magicien en un serpent sifflant et se tordant qui peut attaquer tout adversaire se trouvant à portée. Chaque tentacule serpentiforme peut attaquer une fois par round, touchant comme un monstre ayant autant de dés de vie que le niveau du mage. Chaque morsure cause 1d3 points de dégâts et la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison à pour ne pas être prise de violentes convulsions et mourir en 1d3 rounds. Le mage ne peut faire appel à ce sort alors qu'il possède quelque chose dans les mains, autour des poignets ou des doigts (anneau, gants...). Une fois sous l'influence de ce sort il ne peut plus rien saisir volontairement avec ses bras, ni jeter de sortilèges incluant un élément somatique. Ce sort ne peut pas être interrompu volontairement par le mage et se maintiendra jusqu'à expiration.. Un sortilège de *charme serpents* pourra pacifier les tentacules durant 5 à 8 rounds si le magicien rate un jet de sauvegarde contre les sorts. Les tentacules cependant ne pourront en aucune façon attaquer le mage.

Mignons de sang

Portée : Toucher

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le nécromant puis une ou des créatures

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort utilise le sang du mage pour créer de petites créature volantes et translucides aussi nombreuses que le mage dépensera de Pv (x2). Ces créatures iront sur la victime choisie et en pomperont le sang sans aucune douleur. C'est une opération qu'il est préférable de faire la nuit, car les mignons sont alors totalement invisibles à l'œil nu. Cependant, les créatures ayant l'infravision verront les mignons briller telles des lucioles à mesure qu'ils se rempliront de sang, grosses comme une petite raisin. Dès que ces créatures sont gorgées de sang, elles retournent vers le nécromant et entrent en lui par la bouche. Le mage récupère le double des Pv qu'il a dépensé pour se revigorer. Le nécromant peut choisir de " vampiriser " autant de créatures différentes qu'il crée de mignons. La ou les victimes perdent 2 Pv par mignon qui les ont vampirisé. Une fois détecté, les mignons peuvent alors être chassés tels des moustiques, mais ils reviendront à la charge. Ils ont 1 Pv et une Ca de 3. Dès qu'ils les lâche, le nécromancien n'a aucun contrôle sur eux. S'il perd un mignon, le nécromant ne peut pas récupérer le point qu'il a dépensé pour sa création.



Niveau 5 :

Animation de goule

Portée: 5 m

Composantes: V, S, M

Durée: Permanent

Temps d'incantation: 3 round

Zone d'effet: Spéciale

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort transforme un cadavre en une forme supérieure de mort-vivant, une goule (voir le Bestiaire Monstrueux page 178). Le cadavre ne doit pas être plus gros que celui d'un ogre, doit être dans un état correct et provenir d'un individu de niveau 5 au minimum. La goule obéira aux ordres de son créateur. Toutefois, les goules étant généralement peu fiables, testez son moral si on lui ordonne d'entreprendre une tâche suicidaire (au gré du MD). La composante matérielle, outre le cadavre, est une pinte de sang frais.

Cristalliser

Portée : touché

Matériels: V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: un objet

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au magicien d'enfermer un objet inanimé dans une gemme. La gemme doit avoir une valeur 10 fois plus grande que la valeur de l'objet à incorporer, et une valeur 100 fois plus grande que le poids total de l'objet. Par exemple, une épée à 2 mains requerrait une gemme de 750 po (750po=100 x 7.5kg). Ce sort n'affecte qu'un seul objet, bien que celui-ci puisse en contenir d'autres, comme une outre d'eau, un coffre ou un pot. L'objet à l'intérieur de la gemme peut y rester indéfiniment. Le temps ne ravage pas ce qui est caché dans la gemme. Pour libérer l'objet, la gemme doit être brisée. Il est impossible de renverser le sort pour prendre l'objet sans briser la gemme.

Ce sort permet aussi à un magicien d'enfermer un sortilège dans une gemme. Dans ce cas, la gemme doit être d'une valeur de 100po par niveau de sort. On peut enfermer n'importe quel sort dans celle-ci, bien que les seuls qui produiront des effets lorsque la pierre se brisera seront les sorts qui ont une zone d'effet générale (en mètres), qui ne ciblent aucune créature particulière.

Dans les 2 cas, la gemme peut contenir autre chose. On peut cumuler plusieurs sorts ou objets avec cristalliser dans la même pierre tant que la valeur de celle-ci dépassent la valeur de la des objets à l'intérieur (sinon la pierre perd tout ce qu'elle contenait comme sort ou objet). Cet effet peut aussi être cumulé avec le sort emprisonnement de l'âme et réceptacle magique, bien que le résultat puisse être dangereux. (Ex, un homme est emprisonné dans une pierre qui possède aussi un sort boule de feu. Le fait de la briser libère le jeune homme, mais celui-ci périt dans les flammes.) Pour régler ces problèmes, il suffit d'ajouter un sort que la gemme ne peut contenir, ce qui annulera les autres. Encore bien faut-il savoir que la gemme contient le sort...

Drain vampirique

Portée: 0

Composantes: V, S

Durée: Un toucher

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde: Spécial

Ce sort est similaire au sort de 3ème niveau Toucher vampirique, excepté que ce sort permet également de drainer un niveau de sort par tranche de trois niveaux du jeteur (pour un maximum de 5 niveaux au 13ème niveau). Ces sorts sont prélevés en priorité parmi les sorts de plus bas niveau de la victime. Si la cible ne dispose pas d'assez de niveaux de sorts ou est incapable de lancer des sorts, elle devra faire un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de tomber inconsciente pour 1d6 Tours. Notez qu'un sort de Protection contre le mal protège la victime contre le deuxième effet de ce sort. Au bout d'une heure, les points de vie et sorts en excédent sont perdus. Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort.

Ecorcheur pourpre

Portée : Toucher

Durée : Spécial

Zone d'effet Spécial

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde Annule

Ce terrifiant sortilège ne peut affecter que les humains (les nains, elfes, demi-humains et autres humanoïdes étant immunisés à cette magie) dont le niveau n'excède pas celui du jeteur du sort. En prononçant ce sort, le magicien doit toucher sa victime, qui doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts à -2. En cas d'échec, la victime commence immédiatement à saigner par les pores de sa peau, perdant 1d2 points de vie par round jusqu'à la mort. Les bandages et les premiers secours ne peuvent rien contre ce sort, pas plus que les sorts de soins de niveau 3 ou moins. Les sortilèges de délivrance de la malédiction, dissipation de la magie, soins des blessures graves et soins des blessures critiques stoppent l'hémorragie, mais les points de vie perdus ne peuvent être regagnés que par le repos et le temps. Le sort de guérison par contre fait disparaître entièrement les effets de cette magie maléfique. La plus horrible particularité de l'écorcheur pourpre est que ses effets sont contagieux. En effet, toute personne entrant physiquement en contact avec une victime de ce sort doit réussir un jet de sauvegarde à -2 pour éviter d'être affectée à son tour. Fort heureusement, les personnes de niveau supérieur à celui du jeteur du sort, ainsi que ce dernier, sont totalement protégées contre cette malédiction.

Certaines épidémies du passé peuvent être attribuées aux effets de ce sort qui est de ce fait parfois connu sous le nom de " Mort Rouge ". Pour invoquer cette malédiction, le mage doit porter une robe et un masque tous deux faits de soie rouge la plus fine possible, d'une valeur de 1.000 pièces d'or au moins chacun. Ces vêtements ne sont pas détruits par l'incantation et pourront resservir.

Forme squelettique

Portée : 0

Matériels: V, M

Durée: 1 tour \ niveau

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: Le jeteur

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort élimine pour quelques instants la peau et les organes du jeteur. Celui-ci n'a plus besoin de respirer. Il garde son intelligence, ces capacités physiques ainsi que sa parole et sa vue normale. Ce stade ne le gêne pas dans ces mouvements ni le gêne d'aucune façon.

Le jeteur ressemble parfaitement à un squelette bien que ces os soient d'un blanc pur, le différenciant des autres. Dans cette forme, le jeteur obtiens les bénéfices suivants:

- Immunité aux sorts d'immobilisation
- Immunité au froid
- Reçoit la moitié des dégâts par les armes perforantes et tranchantes.

À la fin du sort, les organes du jeteur réapparaissent et ce remettent à fonctionner comme si rien ne s'était passé. Il y a toutefois une chance de 5% que les organes ne se rétablissent pas, laissant le sorcier mourir rapidement.

L'élément matériel de ce sort est la côte d'un squelette sur lequel on a laissé tomber la larme d'une veuve.

Fusion Osseuse

Portée : 10 mètres

Composantes : V, S, M

Durée : Permanent

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 cible

Jet de Sauvegarde : Vigueur

Résistance à la magie : Oui

Voici un des sorts perdus du magicien appelé Xoth. Il a créé ce sort pour être particulièrement cruel contre ceux qui s'opposent à lui. C'est un sort incroyablement douloureux pour la cible, faisant même gémir de douleur les guerriers les plus endurcis. Seul un sort de régénération et de guérison suprême, un souhait limité ou un souhait peuvent rétablir la victime à son état initial. Une dissipation de la magie bloquera le sort, mais ne pourra faire revenir la victime à son état original. L'effet du sort demeura là où il a été stoppé. Le sort combine et fusionne l'ensemble des os de la victime. Les os des bras se joignent et se tordent, les doigts se courbent et se soudent aux bras, écrasant les poumons. Seul le crâne n'est pas affecté.

Lorsque la victime rate son jet de sauvegarde, elle commence à perdre toute audition, sa liberté de mouvement et se paralysera. Les os, articulations et membres fusionnent avec les os voisins. Ceci se produit pendant une période 5 rounds.

- Round 1 : Perte de mouvement de moitié, impossibilité de courir, toute action demandera un jet de volonté à -5. Un jet de volonté à -5 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 2 : Perte de mouvement des 2/3, impossibilité de courir, toute action ou utilisation de compétence demandera un jet de volonté à -10. Un jet de volonté à -10 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 3 : Perte de mouvement des 3/4, impossibilité de courir, toute action ou utilisation de compétence demandera un jet de volonté à -15. Un jet de volonté à -15 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 4 : Perte des mouvements, toute action demandera un jet de volonté à -20. La victime est sourde. Un jet de volonté à -25 est exigé pour lancer un sort. La victime perd 5 points vie.
- Round 5 : Considérez la victime paralysée à partir de maintenant. Les os de la personne ont maintenant fusionnés. La victime perd 5 points vie.

Lien de l'âme

Portée : Au touché

Composantes : V, S, M

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 10 minutes

Zone d'effet : 1 cible

Jet de Sauvegarde : Non

Résistance à la magie : Non

À travers l'usage de ce sort le jeteur lie les âmes d'une créature morte récemment et intelligente pour la ramener dans son corps (1 jour par niveau de jeteur). Ce corps peut alors être animé avec un sort d'animation des morts. Il en résulte un mort vivant de type zombi avec sa mémoire intacte et ses compétences (c.à.d. classe et niveau) qu'il possédait vivant.

Ce zombi est complètement lié à la volonté du jeteur de sort mais est aussi capable de prendre ses propres décisions. Un tel zombi ne guérit pas normalement et s'il est détruit, il l'est de façon permanente sans espoir de résurrection. Le jeteur ne peut ramener à la vie de créature de plus haut niveau que lui-même.

- Un sort de résurrection est nécessaire sur le destinataire pour renvoyer une création possédée par un lien de l'âme à la vie naturelle. Le destinataire doit être sous forme de zombi quand cela se passe. Note : Ce ne peut-être qu'un sort de PNJ.

Saut de la conscience

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1

Portée : 10 m / niveau

Zone d'effet : 1 Créature

Durée : Spéciale

Jet de Sauvegarde : Spéciale

Ce sort complète le sort « Métempsychose (AD&D1) » ou « Réceptacle magique (AD&D2) » (Magic jar en Anglais pour AD&D2) et est employé pour permettre à un magicien de transférer sa conscience dans un cadavre spécialement préparés à cet effet et même dans des morts vivants non intelligents.

Les cadavres ou corps peuvent être des morts vivants sans conscience et doivent être préparés par un rituel spécial (10 minutes environ) avant qu'ils ne puissent être utilisés. Une fois le sort accompli, il faut 1 round pour transférer sa conscience d'un corps à un autre ou pour récupérer sa conscience avant que le corps ne soit détruit.

Il est possible de jeter un sort verbal et somatique par ce corps comme si c'étaient le sien propre. Si un clerc essaye de tourner un cadavre habité, il est repoussé avec les dés de vie du possesseur. S'il est tourné il est obligatoirement éjecté de ce corps (de manière permanente) et étourdi pour 1 round, il peut alors habiter une autre forme, qui prend un 2eme round.

Si le magicien est protégé contre le renvoi vers un corps ou n'en a aucun il retourne dans son contenant ou dans son corps. Les corps habités ont autant de points de vie que le magicien.

Le jet de protection (et donc la durée de possession) est comme le sort métempsychose et est modifié en comparant l'intelligence et la sagesse combinées du magicien et de la victime (on ne compare que l'intelligence pour des créatures non humaines et non humanoïdes.) :

Différence (magicien – victime)	Ajustement du jet de protection	Fréquence des jets de protection
-9 et moins	+4	Tous les rounds
de -8 à -6	+3	Tous les rounds
de -5 à -3	+2	Tous les rounds
de -2 à 0	+1	Tous les rounds
de 1 à 4	0	Tous les rounds
de 5 à 8	-1	Tous les tours
de 9 à 12	-2	Tous les jours
13 et plus	-3	Toutes les semaines

Une différence négative signifie que le magicien a un score plus faible que sa victime, ce qui fait que cette dernière obtient un bonus sur son jet de protection. La composante matérielle est le réceptacle lui-même. Une créature possédée a le droit à un nouveau jet de protection à la fréquence indiquée dans le tableau ci-dessus pour voir si elle peut supplanter l'esprit du possesseur. Si la créature possédée reprend le contrôle de son esprit, le magicien est piégé jusqu'à ce qu'il puisse à son tour reprendre l'ascendant.

Ombre assassine

Portée : 10 m / Ndm (Niveau du mage)

Éléments : V, S

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : Une créature

Jet de sauvegarde : Annule

L'ombre que projette une créature devient autonome grâce et qui possède toutes les caractéristiques d'une ombre sauf les Pv et les DV qui sont égaux à ceux de la victime. Ce sort ne s'arrête pas tant que l'un des deux est toujours vivant.

Composant : une goutte du sang de la victime ou un cheveu.



Poupée de chair

Portée : Toucher

Eléments : M,S,V

Durée : jusqu'à dissipation

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Un Mort

Jet de sauvegarde : Annule mais 1d4 de dommages tout de même

Ce sort se livre sous la férule du mage qui en est le chef d'orchestre à une sculpture sur la victime désignée pendant une minute de tourments. La victime est incapable de bouger mais son corps est devenu malléable au point de pouvoir être façonné selon le bon vouloir du nécromancien. Elle peut diminuer en taille (jamais augmenter). Certains mages utilisent ce sort pour fabriquer des ouvrages de magies vivants, aux yeux exorbités ou des outils, meubles pour la vie de tous les jours. Bien souvent ce sort sert à assouvir une vengeance personnelle. C'est une façon monstrueuse de donner l'immortalité à une personne que l'on veut tromper tout en respectant un pacte. La victime ainsi transformée en chaise est incapable de communiquer si le nécromancien lui retire sa bouche, ses yeux voire même toute autre partie articulée du corps. La victime souffre d'être désarticulée et reste toujours consciente, sans plus aucun repos d'aucune sorte tant que durera son calvaire.

Pacte de sang

Portée : toucher

Eléments : V,M,S

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1 heure.

Zone d'effet : Plusieurs créatures signataires.

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort contraint les différents signataires d'un pacte signé avec leur sang à respecter leurs engagements. Si l'un ou plusieurs des signataires n'agit pas (à la lettre) dans le sens littéral recommandé sur le parchemin, le contrevenant fait l'objet d'une perte régulière mais drastique d'un point de vie par jour. Ce point de vie n'est pas récupérable. Le pacte ne peut être brisé par aucune magie. Brûler le parchemin est la seule façon de se libérer d'un pacte de sang.

Puiser dans les forces de la mort

Portée : toucher

Matériels: V

Durée: 1 tour \ niveau

Temps d'incantation: 2 rounds

Zone d'effet: Le jeteur

Jet de sauvegarde: Aucun

Le sort permet au jeteur de puiser dans l'énergie encore présente dans le corps frais d'un humanoïde. Celui-ci doit être mort il y a pas plus d'un tour par niveau du magicien. Le magicien doit avoir participé, de près ou de loin à la mort de l'être.

Il doit ensuite le toucher et prononcer les paroles damnées. L'énergie vitale de celui-ci est automatiquement transférée dans le corps du magicien, bannissant à tout jamais le corps de la victime. Celui-ci s'effrite et devient pâle. Il n'est plus possible de ressusciter quelqu'un qui a été atteint par le sort.

Le sort terminé, le magicien est parcouru d'une énergie nouvelle qui envahit son être. Il obtient 1d6pv par 2 niveaux qu'il possède pour un maximum de 6d6. Les points de vie peuvent dépasser le total de points de vie du mage, mais ceux-ci restent temporaires. En plus, le jeteur obtient un bonus de 2 à tous ces jets de sauvegarde et à son toucher, indépendamment de l'arme utilisée.

Malheureusement le sort ne donne pas que bénéfiques. Le magicien, obtenant de nouvelles énergies, ne pense qu'à lui pendant que le sort fait effet, devient plus cruel et plus bête. Il saute plus vite aux

conclusions et tente maintenant de régler ses problèmes par l'intimidation et la violence, ce qui pourrait l'amener à ça perte.

À la fin du sort l'effet se renverse. Le magicien sent une faiblesse intense au plus profond de son être. Alors que l'énergie du défunt est expulsée, le jeteur doit réussir un jet de choc métabolique sous peine de tomber inconscient durant une période égale au temps qu'il à bénéficié des effets du sort (il se réveillera avec 1 point de vie). Durant ce temps il est extrêmement vulnérable et peut être tué facilement par une personne hostile, par exemple.

(Heureusement, le magicien sait instinctivement quand l'énergie quittera complètement son corps, un tour à l'avance. Il peut alors se cacher dans un endroit sur.)

Il est possible de puiser l'énergie dans plusieurs victimes, les bénéfiques devenant cumulatifs. Pour chaque âme volée au dessus de 1, le magicien pers 5% sur son choc métabolique.

Vol Du Fluide Vital

Portée : Spéciale

Éléments : V,M,S

Durée : 1 à 3 heures

Temps d'incantation : 1 heure par tentative (3 tentatives maximum / créature)

Zone d'effet : Une créature

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sortilège a été créé par les mages de l'Ordre Noir dans les entrailles suintantes de Sombre Flèche. Il permet de soustraire l'essence vitale d'une créature et de sublimer cette énergie en un liquide luminescent, appelée " Licoeur ". Ce fluide doit être concentré dans une flasque transparente et hermétique. Ensuite, le nécromancien peut en faire ce qu'il souhaite, mais voyons tout d'abord le processus. La créature doit être neutralisée, consciente ou pas, volontaire ou non, peu importe, ensuite, on applique sur sa tête une couronne faite de platine (1Kg) magiquement reliée à la flasque par un cordon enchanté fait de l'intestin d'un troll nouveau né. C'est par ce conduit que le fluide vital s'écoulera. De l'utilisation de ce fluide : selon la nature de la créature ainsi vampirisée, le fluide sera plus ou moins énergétique (les créatures féeriques sont les plus énergétiques qui soient).

Apport en énergie des créatures*

Créatures	Apport
<i>Homme, orc, goblin, kobold, Hobgoblin</i>	1
<i>Troll, Nain, Demi-elfe</i>	2
<i>Mage, chaman, sorcière, gnome</i>	3
<i>Elfe, Jeune vierge</i>	4
<i>Lutin, farfadet, pixie. Petite créature sylvestre et féerique</i>	5
<i>Fée, Licorne, créature féerique puissante. Sorcier ou mage niv 8 mini.</i>	6
<i>" Secret bien gardé ", Dragon(s) ?</i>	7

Effet de l'absorption « licoeur » selon la dose ingérée

1 point : Guérir les séquelles d'une maladie grave (Peste bubonique, folie, lèpre, etc.).

2 points : Guérir de 10 points de dommages ou d'une maladie quelconque. (sauf Lycanthropie qui est une malédiction).

3 points : Fait rajeunir le nécromancien d'une année.

4 points : Fait rajeunir de deux années ou guérison totale des maux physiques. Au choix !

5 points : Repousse du ou des membres perdus ou capacité de régénérer 1 Pv par minute pendant un jour entier.

6 points : Capacité de régénérer 2 Pv par minute pendant un jour entier ou rajeunissement de trente années si bue d'une seul tenant ou de 1d30 année(s) si bue par petites gorgées.

7 points: Effets inconnus, les nécromanciens de Sombre Flèche ont pris soin de cacher le composant requis pour avoir cette puissante licœur.

Les licœurs ne peuvent pas être mélangées pour ajouter mutuellement leurs valeurs, elles perdraient tout de suite leurs propriétés magiques.

Le transfert de la force vitale d'une créature dure une heure, sauf si la créature résiste (Réussite Jdp contre Mort Magique). Dans ce cas, le nécromancien peut récidiver deux fois. Si la victime résiste encore après trois heures de combat désespéré, elle ne pourra plus jamais être inquiétée par le sorcier qui a jeté ce sort (Quoi que ...).

Zone Mortelle Mineure

Portée : Soi

Eléments : V, S, M

Durée : 1 Mn / Ndm (Niveau du mage).

Temps d'incantation : 1 Mn

Zone d'effet : 15 m de rayon

Jet de sauvegarde : Spécial

Le nécromant crée une zone immobile tout autour de lui où l'essence vitale des êtres vivants est absorbée vers le plan négatif par le sol. La végétation dépérira à vue d'œil et toute créature qui se trouvera dans la zone perdra - si rate le Jdp vs Mort magique - le Ndm / 2 Pv, en cas de réussite du Jdp, il divisera la perte par deux. Quoi qu'il en soit, que le Jdp soit réussi ou non, ce sort est parfaitement désagréable à toutes les créatures présentes dans l'aire au point de faire perdre 20 % de chance de réussite (-4) à toutes les actions tentées. Ce sort à été élaboré dans les méandres suintants de Sombre-Flèche.

Niveau 6 :

Bulle Amniotique

Portée : Spéciale

Eléments : V,S,M

Durée : 1 jour

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : une personne

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort crée une bulle de liquide amniotique en apesanteur où il est possible de " survivre " indéfiniment. La bulle est contrôlée par le mage grâce à un sort de lévitation. Les sorts ne peuvent plus être lancés de l'intérieur. La bulle ne peut se déplacer autrement que sur la verticale. Cette chose sert digère les tissus et détruit la volonté de la créature qui y est prisonnière pour ne laisser que le système nerveux dans sa globalité (Jdp Annule). Une fois que la victime est prisonnière de la bulle amniotique, elle ne peut plus physiquement s'en échapper. Tous les mois la créature perd un point de constitution du fait de la dissolution de ses tissus ainsi qu'un point de Sagesse. Lorsque la Sagesse atteint 5, la volonté de la victime est totalement annihilée. Ce sort a été volé par Sombre Lune à un Elfe Noir nommé Darskin qui l'utilisait pour piller les cerveaux des mages et à faire travailler de concert les cerveaux de plusieurs d'entre eux sur les problèmes diverses qui le préoccupe. A notre époque cela pourrait être comparé à un ordinateur très sophistiqué. Le mage est obligé de lancer le sort tous les jours s'il ne veut pas avoir d'ennuis.

Enchevêtrement des corps

Portée : 15 m

Éléments : Spécial

Durée : permanente

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 2 créatures de " taille raisonnable " jusque G

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort ignoble à fait se confondre dans les craquements d'os deux corps en un ou s'échanger les morceaux de corps d'un corps à l'autre de deux victimes (toutes deux doivent avoir raté leur Jdp contre le " vie " magique). Le résultat est totalement aléatoire et viable. La transformation est horrible à voir, puisque les corps se déchirent et s'entremêlent l'un dans l'autre et que tous les organes sont visibles pendant le processus. Si durant le processus de transformation tout est arrêté par une " dissipation de la magie réussie ", les victimes sont perdues et meurent très vite, à tout jamais intriquées l'une dans l'autre. Dès que le processus est terminé, une dissipation de la magie n'aura plus d'effet, seul un souhait pourra faire quelque chose. Une souhait mineur rendra leur corps aux victimes, mais ce, jusqu'au prochain lever de lune tandis que le souhait majeur libérera les victimes l'une de l'autre. Lancé sur une seule personne, ce sort abject permet également de mélanger une créature en elle-même. Le sortilège place alors les différentes parties du corps de manière aléatoire et viable (Beurk).

Esprit des os

Portée : 50 m

Éléments : Spécial

Durée : 1 tour / Ndm (Niveau du mage).

Temps d'incantation : 1 mn

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : Spécial

Lorsque ce sortilège est lancé dans une zone où gisent des ossements en nombre, il invoque l'Esprit des os. Cet esprit est décrit selon les nécromants comme le fantôme des restes organiques. Cet esprit s'incarne dans les os épars et reconstitue une créature faite de cet agrégat. C'est désormais une créature mort vivante possédant autant de DV que le mage (les DV sont tirés avec 1d10- Ca 6 – Att 2 1d8+3/1d8+3 – le +3 est un bonus magique) et bénéficie des immunités des morts vivants.

Fièvre de sang

Portée : Toucher

Éléments : M,S,V

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : une créature humanoïde

Jet de sauvegarde : Annule

Comment peut-on imaginer une mort plus atroce que celle que fait subir ce sort. La victime, si elle ne résiste pas au sortilège, se vide lentement mais sûrement de son sang qui suinte et s'échappe de tous ses pores. Dès qu'elle voudra parler, elle vomira du sang (gargouillements) et par épisodes, perdra des plaques entières par les orifices naturels de son corps (nez, yeux et bouche pour les parties supérieures) et ce, jusqu'à la mort. Le supplice, est tout aussi d'ordre psychologique que physique. La victime agonisera pendant un temps qui dépendra de la cruauté du mage et des Pv de la victime ; le nécromant choisi l'unité de temps (6 secondes, 1 minute, 10 minutes, 1 heure, 1 jour). Pour chaque tranche de 10 Pv, la victime mettra autant d'unité de temps à souffrir. Exemple : Pan-Fistule-Le-noir décide de châtier durement un de ses disciples (à 22 Pv) pour un échec cuisant, il choisi alors une unité de temps d'une heure. Le disciple se lamentera pendant trois heures, pendant lesquelles, il vivra un cauchemar inimaginable. Le seul point positif à ce sort c'est que le nécromancien peut stopper dès qu'il le souhaite la malédiction. On raconte que ce sortilège a été octroyer par les puissances obscures lors d'un pacte.

Intrication des chairs

Portée : Spéciale

Éléments : V, S, M

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : Spéciale

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort permet de créer des créatures avec les morceaux du corps d'autres créatures. C'est par ce procédé hérétique que certains nécromants ont créé les chimères et autres monstruosité du bestiaire. Le nécromant assemble tout d'abord les morceaux, puis les soudent s'il réussit un jet contre les sorts. Pour donner vie à sa créature, le nécromant doit cependant voler celle d'une autre créature (De même taille) ou utiliser de la Licoeur (Cf. le sort 'Vol du fluide Vital'). Le temps requis pour fabriquer le monstre dépend strictement du type de monstre.

Type Durée :

Bulette : 3 mois

Chimère : 1 mois

Cockatrice : 2 mois

Manticore : 4 mois

Golem de chair : impossible par ce procédé.

Mignon Ecarlate démoniaque

Portée : Toucher

Éléments : M,S,V

Durée : 1 tour / Ndm (Niveau du mage).

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Un Mort

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est identique à Mignon écarlate diabolique du niveau trois. Néanmoins cette version plus puissante a été confectionnée par un prince démon fort connu, le sort de niveau trois n'étant qu'une version faite pour récompenser ses sujets. Ce mignon est un tueur particulièrement dangereux. D'une rapidité hors norme, le nécromant perçoit tout ce que perçoit le mignon sauf la douleur. CA -2 Pv: comme ceux du corps. Att 2 Dommages 2d8+2 TACO 7.

Vieillessement

Portée: 30 m

Composantes: V, S

Durée: Permanent

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: ½

Ce terrible sort permet au jeteur de maudire sa cible, qui vieillira instantanément de 10-40 ans, un jet de sauvegarde contre la Mort permettant de réduire le vieillissement de moitié. Notez que ce sort peut très bien tuer la cible, même si elle réussit son jet de sauvegarde, si elle dépasse son espérance de vie. Seul un sort de Souhait mineur, Souhait ou Restauration permettront à la cible de se délivrer des années ainsi acquises, à condition qu'il soit lancé une semaine maximum après le Vieillessement.

Niveau 7 :

Animation de blême

Portée: 5 m

Composantes: V, S, M

Durée: Permanent

Temps d'incantation: 1 rd

Zone d'effet: Spéciale

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort transforme un cadavre en une forme supérieure de mort-vivant, une blême (voir le Bestiaire Monstrueux page 178). Le cadavre ne doit pas être plus gros que celui d'un ogre, doit être dans un état correct et provenir d'un individu de niveau 7 au minimum. La blême obéira aux ordres de son créateur. Toutefois, les blêmes étant généralement peu fiables, testez son moral si on lui ordonne d'entreprendre une tâche suicidaire (au gré du MD). La composante matérielle, outre le cadavre, est une pinte de sang frais.

Blob amorphe

Portée : Toucher

Durée : Spécial

Zone d'effet : Un globe de cristal

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation :1

Jet de sauvegarde : Aucun



Pour invoquer ce sort, le magicien doit au préalable fabriquer un globe de cristal creux rempli d'un fluide gélatineux. La préparation de ce globe et de son contenu demande 1 à 4 semaines de travail. Elle requiert également l'assistance d'un alchimiste expérimenté et l'accès à un laboratoire d'alchimie disposant d'un appareillage spécifique dont le coût est au minimum de 5.000 pièces d'or. Le globe lui-même doit être du cristal le plus pur et faire environ 30 cm de diamètre. Il faut aussi réunir les ingrédients pour concocter le fluide, à savoir une pinte du sang du jeteur de sort, 3 pintes de gelée ocre et une d'acide prélevé sur un pudding noir. Une fois le fluide préparé par l'alchimiste et versé dans le globe, le magicien doit activer magiquement la sphère à l'aide d'un sort de poigne électrique. Ceci fait, le globe pourra être employé à n'importe quel moment, à moins qu'il ne soit brisé, auquel cas le fluide qu'il contient est perdu.

Jeter le sort de blob amorphe transforme le fluide contenu dans le globe en une dangereuse forme de vie amibienne, libérée dès que le globe est brisé. Il est possible pour cela de jeter le globe comme n'importe quel projectile sur un adversaire, mais le mage doit être très prudent car il ne possède aucun contrôle sur sa création.

Le blob ressemble à une gelée ocre et possède les caractéristiques suivantes: CA 6, déplacement 6, 3 dés de vie pour 24 points de vie, 1 attaque pour 3d4 points de dégâts, alignement neutre. Le monstre doit se nourrir pour grossir, et il grossit extrêmement vite. Au départ, le blob mesure 30 cm de rayon, mais à chaque fois qu'il tue une victime, il l'absorbe ensuite, gagnant 1 point de vie par dé de vie de sa victime. À chaque fois qu'il gagne ainsi 8 points de vie, le blob gagne 1 dé de vie (comptant pour ses capacités de combat), +1 aux dégâts qu'il inflige, et il grossit de l'équivalent de sa taille initiale. Si le blob subit les effets d'une poigne électrique (comme un sort d'éclair), il grossira de la même manière à raison de 1 point de vie par dé de dégât du sort en question.

Il ne faut qu'un round au monstre pour absorber une victime, mais durant ce temps le blob ne peut rien faire d'autre. Tous les effets de l'accroissement en taille sont permanents et ne possèdent aucune limite connue. Par ailleurs le blob régénère 1 point de vie par round, mais cette capacité ne fonctionne que si le monstre est en vie. La créature peut se glisser à travers les plus petits interstices, et elle secrète un acide qui dissipe le bois (5 cm par round) et même le métal (1 cm par round). Le froid magique ne cause aucun dommage au blob, mais le ralentit comme le sort de lenteur durant 2 à 8 rounds. Le feu affecte le monstre

normalement. Bien entendu les sorts influençant l'esprit sont sans effet sur cette créature totalement dépourvue d'intelligence. Ajoutons cependant que le nombre de Dv du monstre est limité à 30 !

Drain de vie

Portée: 5 m / niveau

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: Spécial

Ce sort est similaire au sort de 3ème niveau Toucher vampirique sur de nombreux points. Toutefois, le jeteur n'a pas besoin de toucher sa cible. Ce sort permet également de drainer un niveau de sort par tranche de trois niveaux du jeteur. Ces sorts sont prélevés en priorité parmi les sorts de plus bas niveau de la victime. Si la cible ne dispose pas d'assez de niveaux de sorts ou est incapable de lancer des sorts, elle devra faire un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de tomber inconsciente pour 1d6 Tours. Notez qu'un sort de Protection contre le mal protège la victime contre le deuxième effet de ce sort. Au bout d'une heure, les points de vie et sorts en excédent sont perdus. Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort.

Invulnérabilité mineure

Portée: Toucher

Composantes: V, S

Durée: 1 round / 3 niveaux

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: 1 cible

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort génère un champ de force protecteur originaire du plan négatif pour protéger la cible (qui doit être consentante). Le portail vers le plan négatif est formé à partir de l'énergie vitale de la cible qui perd la moitié de ses points de vie totaux (ce qui peut la tuer). Ces points de dégâts sont irrémédiablement pris sur les points de vie réels de la cible (pas sur les points de vie temporaires générés par des sorts comme Aide) et ne peuvent être récupérés que naturellement.

Pendant la durée du sort, la cible ne peut plus être blessée ou affectée par un sort, quel qu'il soit : l'invulnérabilité est totale. Le seul moyen de contrer ce sort est de lancer une Dissipation de la Magie (mais le lanceur doit être d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé l'Invulnérabilité) ou un sort au moins aussi puissant que Souhait mineur. Notez que la durée de ce sort ne peut être modifiée, un sort de Permanence, par exemple, sera donc sans effets.

Zone Mortelle Majeure

Portée : Personnelle

Éléments : V, S, M

Durée : 1 Round / Ndm (Niveau du mage).

Temps d'incantation : 1 Mn

Zone d'effet : 20 m de rayon

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort est la version plus puissante de Zone mortelle Mineure de niveau 5. Il donne au nécromant la capacité de bénéficier du 10ème des Pv perdus par les créatures.

Niveau 8 :

Cœur de pierre

Portée: 0

Composantes : V, S, M

Durée: 3 jours

Temps d'incantation: 1 heure de prière

Zone d'Effet : Le prêtre

Jet de sauvegarde: Aucun

Le cœur du clerc est remplacé par un cœur de pierre. Il ne craint pas les attaques qui peuvent le couper ou le transpercer, il ne perd donc pas de sang ! Un seul point de dégât par les armes de type T ou P avec le bonus de l'arme (uniquement), 1/2 dégât des armes C. Les membres coupés se ressoudent s'ils sont en place pendant 1 tour. Les sorts de blessure donnent des dégâts minimums à chaque fois. Le prêtre est immunisé à la fatigue normale ou magique, et +4 à la sauvegarde contre la pétrification. Craint les éléments, la désintégration. Pas de récupération des points de vie en se reposant, sorts de soins ou potion = efficacité mini. Guérison ou souhait mineur = 1pv / niveau du joueur. Souhait = tous pv - 1d4. Ce sort peut être annulé par une disjonction de Mordenkain ou une transformation de la pierre en chair.

Matériel : Un cœur sculpté dans une pierre de qualité (+5000 Po), le cœur ne disparaît pas à la fin du sort.

Invulnérabilité

Portée: Toucher

Composantes: V, S

Durée: 1 round / 2 niveaux

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: 1 cible

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort génère un champ de force protecteur originaire du plan négatif pour protéger la cible (qui doit être consentante). Le portail vers le plan négatif est formé à partir de l'énergie vitale de la cible qui perd le tiers de ses points de vie totaux (ce qui peut la tuer). Ces points de dégâts sont irrémédiablement pris sur les points de vie réels de la cible (pas sur les points de vie temporaires générés par des sorts comme Aide) et ne peuvent être récupérés que naturellement.

Pendant la durée du sort, la cible ne peut plus être blessée ou affectée par un sort, quel qu'il soit : l'invulnérabilité est totale. Le seul moyen de contrer ce sort est de lancer une Dissipation de la Magie (mais le lanceur doit être d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé l'Invulnérabilité) ou un sort au moins aussi puissant que Souhait mineur. Notez que la durée de ce sort ne peut être modifiée, un sort de Permanence, par exemple, sera donc sans effets.

Pacte mortel

Temps d'incantation : 10 minutes

Composantes: V, S, M

Portée: contact

Cible: créature vivante et consentante touchée

Durée: permanente jusqu'à déclenchement

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Avec les dernières paroles du sort, le personnage assure la pérennité du serment du disciple et assure l'intervention de son dieu si le pire doit arriver à son nouveau serviteur. Ce sort permet à la cible de conclure un accord exécutoire avec le dieu du personnage afin que celui-ci la rappelle d'entre les morts si elle est tuée. Au moment où ce sort est lancé, le sujet perd définitivement 2 points de Constitution. En échange, s'il meurt, une résurrection suprême lui est aussitôt jetée. Il ne regagne cependant pas les 2 points de Constitution en revenant de l'au-delà.

Si le sort est dissipé avant que le sujet ne meure, il n'en regagne pas pour autant les 2 points de Constitution perdus. Un miracle ou souhait permet de recouvrer la Constitution perdue, mais seulement une fois le pacte mortel activé ou dissipé.

Composante matérielle: un diamant d'une valeur d'au moins 1 000 po.

Niveau 9 :

Arrêt du vieillissement

Portée: 0

Composantes: V, S, M

Durée: Spéciale

Temps d'incantation: 1 heure

Zone d'effet: Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort stoppe de manière permanente le vieillissement naturel du mage. Le poids des années ne l'affectera plus et son corps gardera sa vigueur pour la durée du sort. Ainsi, on continue de comptabiliser l'âge réel du jeteur, mais son corps ne vieillira plus, il aura toujours l'apparence qu'il avait au lancé du sort : il bénéficiera donc des bonus de Sagesse et d'Intelligence dû à l'âge, mais pas des malus en Force, Dextérité et Constitution. Ce sort dure jusqu'à ce qu'un effet magique (Souhait, Fantôme, etc.) face vieillir le jeteur, ce qui dissipera le sort et rétablira le vieillissement naturel du mage, sans autres conséquences.

La composante matérielle de ce sort est le crâne d'une liche ayant été réduit en poussière.

Colère de Myrkul

Portée : 0

Matériels: V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 1 heure

Zone d'effet: Monde

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort est le rituel de la mort extrême. Il engendre le chaos total dans le monde entier. Les morts se réveillent, ravageant les contrées et pillant les voyageurs, le soleil fait place à la nuit éternelle et le mal ainsi que la peur n'ait à l'intérieur du cœur de tous.

Ce sort requiert un rituel extrêmement complexe et minutieux comprenant de longues étapes.

Il doit être exécuté à l'extérieur durant une nuit sans lune.

Premièrement, le magicien doit réunir des parties de toutes les races humanoïdes qu'il veut faire souffrir.

Si le fragment d'une créature n'est pas présente, les forces du mal ne pourront rien contre elles.(ces parties peuvent être des cheveux, un œil, le cœur, tout ce qui pourrait appartenir à l'humanoïde qu'on veut affecter.)

Ensuite, le magicien met tous les ingrédients dans un bol puis enferme le tout dans une petite gemme grâce au sort Cristalliser. Un autre magicien lance alors le sort réceptacle magique sur la pierre et s'y engouffre.(il doit être d'un alignement exclusivement mauvais).

Après, le magicien utilise le sort duplicata et copie la pierre. L'esprit de l'autre magicien n'est que dans une des deux.

Il doit ensuite trouver une victime potentielle pour le sacrifice humain(qui ne se désignera pas vraiment par elle-même.)Après qu'un sort de ténèbres soit lancé dans les yeux de la victime, celle-ci doit être immolée pour que sa chair entière disparaisse mais pas suffisamment pour que ces os tombent en poussière. Avant que cela arrive, le feu doit être éteint. Ensuite le magicien place chaque pierre dans les orbites du squelette.

La phase suivante est de lancer le sort de 8e niveau Défoliant. La végétation aux alentours mourra et se flétrira, préparant le terrain pour la bête à venir.

Le cadavre est enfin prêt à être animé. Le sort animation des morts terminé, L'esprit de la personne sacrifiée parcourra la pièce, volant l'énergie vitale de tous ceux qui ont participé au sort (ils mourront atrocement: leur peau devenant pâle et ridée, leurs os tordus par la douleur) L'esprit reviendra à son corps respectif et celui-ci obtiendra autant de dés de vie que de personnes tués. Réveillé, il sera alors pris d'une colère immense et incontrôlable. Les pierres sur ces yeux se transformeront en faisceaux lumineux et ses os deviendront noirs et luisants.. Chacune des créatures qu'il tuera(il devra en posséder une partie dans le bol dans ces yeux) lui donnera un dé de vie (8pv) supplémentaire. Lorsqu'il atteint 7 dés de vie, le chaos est commencé...

Heureusement, ce sortilège, malgré les efforts intensifs des membres de la guilde, ne pourra pas être lancé, puisque l'ancien maître était le seul à pouvoir le lancer, et qu'il est impossible de ressusciter quelqu'un qui est mort depuis 2500 ans et plus. Le sort n'est décrit ici que pour que les joueurs en découvrent le rituel, et le danger qui aurait pu planer au dessus de leur tête.

Combattant squelette

Portée: Toucher

Composantes: V, S, M

Durée: Permanent

Temps d'incantation: 8 h

Zone d'effet: 1 squelette et 1 serre-tête

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au jeteur d'enchanter un squelette d'un ancien guerrier (niveau 10 minimum) pour le transformer en combattant squelette (voir le Bestiaire Monstrueux page 44 pour plus de détails). Pendant le rituel d'incantation, le mage doit se parer du serre-tête (valeur minimum : 5000 po) sur lequel il aura précédemment lancé le sort Enchantement d'un Objet ; il devra ensuite lancer le sort de Combattant squelette. A ce moment, le combattant squelette se lèvera et sera alors sous contrôle actif du jeteur, qui se retrouve incapable de jeter des sorts. Ce dernier, devra alors mettre le combattant en sûreté (pour ne pas courir le risque d'être attaqué par le combattant) pour lancer le sort Permanence sur le serre-tête, sans quoi, le combattant tombera en poussière au bout de 1d6 tours. Le nombre de dés de vie exact du combattant squelette dépend de l'ancien niveau de guerrier du squelette utilisé.

Dérobade temporelle

Portée : 0

Durée :1 mois / niveau

Zone d'effet: Le jeteur du sort

Éléments : V, S, M

Temps d'incantation :1 round

Jet de sauvegarde : Aucun

C'est de ce sort que le Livre des Horreurs tire son nom original de Cryptichronos. Il permet au magicien d'échapper de manière durable aux effets du temps et il constitue une méthode fiable, quoique dangereuse, pour atteindre le statut d'immortel.

L'élément matériel de ce sort est une mixture faite d'une potion de longévité mélangée à une pinte de sang de vampire que le magicien doit absorber en prononçant le sortilège (notez ici l'absence de tête de liche comme prescrit pour le sort de même niveau Arrêt du vieillissement). Une fois ceci fait, le magicien ne vieillit plus naturellement, et il est totalement immunisé aux effets magiques modifiant le cours du temps, comme le vieillissement causé par le sort de hâte ou les effets du sort d'arrêt du temps. Par ailleurs, il gagne le pouvoir de régénérer un point de vie par tour. Cette régénération ne permet cependant pas de revenir de la mort. La dérobade temporelle n'est dissipée que par le sort de souhait, la disjonction de Mordenkainen ou par une magie équivalente.

Ce sort n'est pas sans risque car il affecte à long terme la personnalité et la physiologie du mage. Pour chaque mois passé sous l'influence du sort, il y a 25% de chances que le magicien subisse l'un des effets secondaires suivants (jeter 1d4):

- **Changement d'alignement** : Peu à peu, le mage devient possédé par le mal puis par le chaos. À chaque fois que cet effet est tiré, l'alignement du mage se décale d'un cran du bien vers le mal, puis de la loi vers le chaos. Si le mage est chaotique mauvais, cet effet est ignoré.

- **Gout du sang** : La première fois que cet effet est tiré, le mage devient carnivore et refusera de manger toute nourriture végétale. Au second tirage, il se mettra à manger uniquement de la viande crue. Au stade suivant, il cherchera à se nourrir si possible de sang. Enfin, à la quatrième fois que ce jet est tiré, le mage se nourrira exclusivement de sang frais prélevé sur des créatures de sa race.

- **Répulsion à la lumière** : Au premier stade, le mage se mettra à éviter le soleil et s'en protégera si possible pour voyager. Au second tirage de cet effet, toute vision directe du soleil sera insupportable au mage, comme c'est le cas pour les gobelins (mêmes pénalités). Au troisième stade, le mage ne pourra plus supporter la lumière du jour ni la lumière artificielle trop vive, tout comme les elfes noirs. En raison de cet effet secondaire, la peau du mage deviendra de plus en plus pâle au cours des mois, pour prendre finalement une couleur cadavérique, blanchâtre et presque translucide.

- **Folie dominatrice** : Cet effet secondaire se décompose en cinq stades progressifs qui rendront le mage de plus en plus imbu de lui-même, insensible et dédaigneux des autres. Au terme de sa folie le mage sera persuadé d'être le seul être au monde méritant de vivre. Malgré cela, le mage gardera cependant l'essentiel de son intelligence et restera un adversaire redoutable.

Pendant la durée du sort, il est impossible de guérir ces effets secondaires, et il y a 3% de chance par mois passé pour que le mage devienne un vampire s'il est tué de manière violente. Au terme de la durée du sort, une guérison pourra annuler les effets secondaires, à l'exception du changement d'alignement qui nécessite un souhait ou un sincère repentir du mage. Cependant, dès qu'il est atteint de la folie dominatrice (même au premier stade), le mage tentera par tous les moyens d'invoquer une nouvelle déroboade temporelle au terme de la durée du sort.

Les effets de la déroboade temporelle peuvent être rendus permanents. Pour cela le mage doit utiliser en plus un sort de permanence et un souhait, et il perdra définitivement un point de Constitution et un point de Force.

Echange d'âmes

Portée: 10 m

Composantes: V, S

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 9

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: Annule

Quand ce puissant enchantement est lancé, le mage tente d'extirper l'âme de la créature visée de son corps afin d'échanger leurs enveloppe corporelles respectives. Si la cible du sort n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde contre la mort pour en éviter les effets. Si l'échange a lieu, le mage et la victime ont le corps de l'autre. Ils possèdent tous les attributs physiques de l'autre et gardent leurs attributs intellectuels et leurs connaissances (Intelligence, Sagesse, Classe, Niveau) ; ils perdent chacun 1 point en Constitution et leurs points de vie, bien qu'inchangés, doivent être calculés en fonction de leurs nouveaux scores de constitution.



Invulnérabilité majeure

Portée: Toucher

Composantes: V, S

Durée: 1 round / niveau

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'effet: 1 cible

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort génère un champ de force protecteur originaire du plan négatif pour protéger la cible (qui doit être consentante). Le portail vers le plan négatif est formé à partir de l'énergie vitale de la cible qui perd le quart de ses points de vie totaux (ce qui peut la tuer). Ces points de dégâts sont irrémédiablement pris sur les points de vie réels de la cible (pas sur les points de vie temporaires générés par des sorts comme Aide) et ne peuvent être récupérés que naturellement.

Pendant la durée du sort, la cible ne peut plus être blessée ou affectée par un sort, quel qu'il soit : l'invulnérabilité est totale. Le seul moyen de contrer ce sort est de lancer une Dissipation de la Magie (mais le lanceur doit être d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé l'Invulnérabilité) ou un sort au moins aussi puissant que Souhait mineur. Notez que la durée de ce sort ne peut être modifiée, un sort de Permanence, par exemple, sera donc sans effets.

Zone Mortelle Démoniaque

Portée : Soi

Éléments : V, S, M

Durée : 1 Round / Ndm (Niveau du mage).

Temps d'incantation : 1 Mn

Zone d'effet : 20 m de rayon

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort est la version ultime du sort Zone mortelle Majeure de niveau 7. Mais dans cette variante, le nécromant fait presque devenir tangible le plan négatif sur son plan. La zone tue instantanément toutes les créatures de moins de 5 Dv. Le bénéfice en force vitale est de 1 Pv pour 5 Pv absorbés. Qui plus est, si le nécromant le désire, cette zone peut servir de porte dimensionnelle dont il est le seul bénéficiaire possible plus une personne par Ndm (Niveau du mage)..

Par : Gilles Demonte, Duranthal

Ajout : Syrinity (ajout de 8 sorts) et Mirkulhug : Hugo Nadeau (ajout de 8 sorts)

Version 4.0 - *Collection ignominieuse de sortilèges. Pour Ad&d*

Illustration de couverture :

Page de couverture : Syrinity



Le Nécromancien :

Le nécromancien est un homme mauvais qui traite avec la mort et les morts-vivants - l'intelligence doit être d'au moins 12. Un bonus de 10% de points d'expérience est accordée pour une intelligence de 16 ou +. Bien que n'étant pas une sous-classe cléricale, les niveaux de points d'expérience, dés de vie, jets de sauvegarde et de colonnes d'attaque sont les mêmes que pour les clercs. Les nécromanciens peuvent utiliser les objets magiques disponibles pour toutes les classes (comme les anneaux et les potions) et toutes les armes magiques à l'exception des épées. Ils peuvent utiliser n'importe quelle arme non magique, et tout type d'armure et de bouclier.

Le nécromancien vit en solitaire. Il préfère s'entourer des morts (et des morts-vivants), pas de vivants. Il subordonne rarement, préférant diriger son propre «royaume des morts». Il peut, toutefois, employer (ou plutôt, forcer dans la servitude) des agents dévoués à la destruction comme les orques, les gnolls, et les trolls. Même les animaux sentent la dévotion du nécromancien à la mort et à la dissolution, et l'évitent.

Le nécromancien évite la lumière du soleil et les espaces ouverts (sauf les nuits sans lune). Il est un citadin secret, furtif, et reclus - tous les peuples sédentaires – voue une méfiance et répugne le nécromancien et tout ce qu'il représente. Un nécromancien de faible niveau réside habituellement dans une ville afin d'avoir accès aux « matériaux nécessaires » à son travail. Les tentatives visant à maintenir le secret est entravée par la nature répugnante de travail du nécromancien. En effet, pour chaque montée de niveau, il perd un point de charisme, jusqu'à ce qu'il atteigne le fond (zéro). Cela permet de représenter la méfiance croissante au vue de ses connaissances et de la réaction générale des gens comme il devient imprégné par la mort. Lorsqu'il est découvert, il doit fuir (à moins qu'il ne puisse vaincre la ville suscité) et commencer son existence solitaire.

Un puissant nécromancien est souvent l'objet d'une quête de personnages extrêmement bons comme les paladins, rôdeurs et les religieux de haut niveau.

Les nécromanciens peuvent communiquer avec les morts-vivants, amical ou pas, et peuvent devenir amical face aux morts-vivants tout comme les clercs mauvais, en utilisant le Vade Retro. Cependant, un résultat « D » signifie que les morts-vivants sont indéfiniment sous le contrôle du nécromancien. Sinon, pour gagner le contrôle « permanent » des autres morts-vivants, le nécromancien doit se présenter aux morts-vivants, et consulté une nouvelle fois la table des Vade Retro des clercs. Si le résultat indique que les morts-vivants sont touchés, de 1 à 12 sont indéfiniment contrôlé par le nécromancien. Si un 1 est obtenu, les morts-vivants attaquent immédiatement le nécromancien. Le contrôle dur jusqu'à un clerc « bon » tourne les morts-vivants en question, ou que les morts-vivants se déplacent à plus de 6m50 x le niveau du nécromancien de lui, ou de sa ligne de mire. Toutefois, les morts-vivants sans volonté, comme des squelettes et les zombies peuvent être laissés dans un endroit avec l'ordre d'attaquer tout ce qui apparaît etc.... Le contrôle peut également être rompu par un sort de dissipation du mal, ou un résultat "D" d'un prêtre « bon » ou « mauvais » sur la table des Vade Retro. Toutefois, les morts-vivants contrôlé par un nécromancien qui est présent sont plus difficiles à tourner / dissoudre que des morts-vivants ordinaire. Il faudra soustraire 1 au tirage du d20 d'un clerc par trois niveaux du nécromancien (fractions perdu).

Le nombre maximum de morts-vivants qu'un nécromancien peut contrôler à la fois est égale à dix fois son niveau, en dés de vie. Vampires morts-vivants et les êtres supérieurs ne peuvent être contrôlés.

Un nécromancien est à l'abri de pouvoirs spéciaux (comme la paralysie) des morts-vivants de niveau (DV) inférieur au sien, c'est à dire un nécromancien troisième niveau ne peut pas être paralysé par des goules, un cinquième niveau ne peut pas être drainé par des nécrophages, et ainsi de suite. Les nécromanciens ne sont pas affectés par la peur de la mort. Par conséquent, ils gagnent +1 contre la peur pouvant tuer (au bon

vouloir du maître de jeu). De plus, comme ils explorent les royaumes de la mort, ils gagnent +2 vs mort magique.

Les blessures d'un nécromancien ne guérissent pas naturellement, ni par les sorts de guérison ou des potions, mais peuvent être guérie rituellement par sacrifice d'un être humain ou demi-humain, permettant de gagner la moitié des points de vie de la victime. Le rituel nécessite un équipement spécial, comme brasero, bougies, et un couteau rituellement purifié, et prend une heure pour être effectué. (Notez que la capacité de grade 5 « Drainage de vie » permet à un nécromancien de drainer les points de vie de l'adversaire, et de se les transférer).

Un nécromancien doit faire un sacrifice périodiquement à son dieu (de la mort). S'il omet de le faire fidèlement, il perd toutes les capacités de lancer de sort jusqu'à ce qu'il renouvelle un calendrier satisfaisant de sacrifices (et doit réparer les sacrifices manqués).

Niveau	Fréquence moyenne	Intervalle maximal entre les sacrifices	Créature minimum requise	minimum sacrifice spécial nécessaire une fois par an
1	4 semaines	6 semaines	Chien, chat, cheval, ou créature d'intelligence similaire	Humain
2	4 semaines	6 semaines	Chien, chat, cheval, ou créature d'intelligence similaire	Humain
3	4 semaines	5 semaines	Femelle - Chien, chat, cheval, ou créature d'intelligence similaire	Femme humaine
4	4 semaines	5 semaines	Femelle - Chien, chat, cheval, ou créature d'intelligence similaire	Femme humaine
5	3 semaines	5 semaines	Classe géante (orque, goblin, etc.)	Vierge humaine
6	3 semaines	5 semaines	Femelle - Classe géante (orque, goblin, etc.)	Vierge humaine
7	15 jours (2 semaines)	4 semaines	Femelle - Classe géante (orque, goblin, etc.)	Vierge humaine
8	15 jours	4 semaines	Femelle - Classe géante (orque, goblin, etc.)	Vierge humaine
9	15 jours	3 semaines	Humain	Femme humaine enceinte de son 1 ^{er} enfant
10 +	15 jours	3 semaines	Humain	Femme humaine enceinte de son 1 ^{er} enfant

Par exemple, un nécromancien septième niveau doit sacrifier au moins 26 fois par an, avec pas plus de 4 semaines entre les sacrifices. Il doit sacrifier une femelle orque, goblin, hobgoblin, kobold ou toute autre catégorie similaire, ou bien un humain, à chaque fois. Une fois par an, il doit sacrifier une vierge humaine, en plus d'autres sacrifices.

A mesure qu'il progresse dans l'art de la nécromancie, il ressemble de plus en plus à un morts-vivant plutôt qu'à un vivant. Au deuxième niveau, il gagne infravision, mais sa vue normale se détériore lentement jusqu'à ce que, au dixième niveau, sa vue normale soit celle d'un éclairage de pleine lune. Il a tendance à se fier à son infravision. Dans le même temps, il peut mieux voir que les autres êtres humains dans d'autres plans qui touchent Le Prime, en particulier le Négatif. Le nécromancien peut également voir les objets

invisibles et a 5% plus 1% par niveau, en plus de la possibilité dérivé du tableau de la page 60 de la GdM. Au dixième niveau, le nécromancien peut créer un Temple de la Mort. Il ne peut posséder qu'un seul temple de telle sorte que, lorsque l'un est détruit, il peut créer l'autre. Le Temple de la Mort doit être construit d'ossements humains - le plus sera le mieux (et plus) - liés par un mélange de sang humain et de différents épaississants.

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

*Le 15ème est le niveau maximal.

La construction coûte 10 heures de travail - en utilisant des esclaves vivants, car les morts-vivants ont une dextérité insuffisante - et 10 pièces d'or pour 3 m3 de murs, plafond, plancher et de soutien. (Les parois osseuses doit être d'au moins 30 cm d'épaisseur, plafond et plancher de 15 cm d'épaisseur). Tous les 3 m3 nécessitent les os de 50 êtres humains et demi-humains et du sang de cinq ans. Sépultures et tombes sont susceptibles d'être la principale source d'os dans ces chiffres. Le Temple est résistant aux dommages causés par la magie, et c'est une structure solide – la traiter comme le plus dur type de pierre.

Tandis que dans son temple le pouvoir d'un nécromancien est augmenté. Les jets de sauvegardes contre ses pouvoirs sont à-2, ou-1 si la cible n'est pas dans le temple. Le nécromancien régénère des dégâts au taux d'un point de coup par tour. Finalement, il peut susciter des squelettes des murs du temple, jusqu'à un par 3 mètres cubes d'os du temple par jour. Les squelettes suivre sa volonté implicite - il n'a pas à parler ou à se concentrer pour les amener à agir comme il le désire. Ceux-ci sont traités comme des squelettes normaux. Les squelettes ne peuvent pas apparaître en même temps à moins de cinq mètres les uns des autres. Ils ne peuvent jamais quitter le temple.

Exemple : un temple de 6 mètres, 3 mètres de haut, avec des murs épais de 30 cm et les planchers et les plafonds de 15 cm d'épaisseur, soit 365 m3 d'os - les os de 6000 personnes. Le nécromancien peut susciter 120 squelettes par jour du temple.

Quand il est tué un nécromancien au-dessus du premier niveau, (à moins que son corps ne soit parfaitement préservé), ne peut revenir que comme un type de morts-vivants d'un même nombre de dés de vie, (plus bas quand aucun n'est égal; il ne peut être ramené à la vie que si le « Rappel à la vie » ou « Résurrection » est lancé moins d'une minute par niveau du nécromancien après la mort). Les morts-vivants

ne gagnent pas d'expérience ou de niveaux. Même la destruction du corps n'empêchera pas cette apparition hideuse. Le mort-vivant apparaît à la tombe ou le dernier lieu de repos du nécromancien, une semaine après la mort, à la minute près. Les nécromanciens du neuvième au quatorzième niveau reviennent comme des vampires; ceux de quinzième niveau reviennent comme lichés.

Un nécromancien peut "maudire" son tueur au moment de sa mort (en supposant qu'il ait une chance de le dire), identique au sort « malédiction » du clerc, mais pas automatiquement révoquant. Le niveau de la malédiction est déterminé par le niveau du nécromancien fois quatre. Tout sort de « Délivrance de la malédiction » (ou « Dissipation du mal ») fonctionne contre la malédiction à la façon d'un « Dissipation de la magie » fait sur la magie. Chaque clerc ou magicien lançant « Délivrance de la malédiction » (ou « Dissipation du mal ») peut essayer une seule fois; s'il échoue la première fois, il échouera à chaque fois contre ce fléau, s'il prend la peine de retenter.

- Au niveau quinze, (le niveau maximal pouvant être atteint), un nécromancien a atteint sa dégradation totale (d'un point de vue ordinaire) ou le nec plus ultra (à partir de son propre point de vue). Il peut apprendre / découvrir les sorts qui créent une liche d'un être humain, et s'il est tué, il « revient » comme une liche à tout moment à partir du moment où il meurt et jusqu'à une semaine plus tard, comme il le désire. Il peut également utiliser ces rituels pour permettre à un Magicien ou un Clerc (au moins douzième niveau de clerc ou magicien) de devenir une liche. Le non-nécromancien devient une liche immédiatement - il est « tué » dans le cadre des rituels. Bien sûr, il est extrêmement difficile d'organiser une telle évolution, étant donné la méfiance fréquente chez les personnages maléfiques.

Grade 1	Grade 2	Grade 3	Grade 4	Grade 5
Animation des morts	Contrôle d'ombres	Animation d'animaux morts	Devenir non corporelle	Ange d'ombre de la mort
Création d'obscurité	Animation des morts améliorée	Création d'un crâne gardien	Construction de serviteur	Drainage de points de vie
Mauvais œil	Création de goules	Contrôle d'ombres améliorés	Création d'une cloche de nécromancie	Création de Frankenstein
Feindre la mort	Création de blêmes	Fabrication de nécrophages	Drainage de vie	Terreur ineffable
Bruit des tombes	Détection de la vie	Fabrication de momies	Invoyer un mort des plans extérieurs	Protection contre les morts-vivants
Parler avec les morts	Invocation de goules et blêmes	Paralyse	Invocation de momies	Mur contre les morts-vivants
Parler avec les animaux morts	Invocation de nécrophages	Possession	Zombie	Échange d'âme
Invocation de squelettes et zombies	Sagesse de la mort	Voir / Savoir le passé	Armée zombie	Mur d'os
Localisation de sépulture	Gardien	Invocation d'âme en peine	Résistance au vade retro	Vie sombre
Ouverture de sépulture		Animation des morts supérieure		
		Force impie de damnation éternelle		
		Régénérer les morts-vivants		
		Séparation de soi		
		Trace		

Une fois apprise, la capacité n'est pas oubliée (sauf si le nécromancien devient amnésique ou similaire) et ne doit pas être réapprise à la manière d'un magicien qui doit mémoriser grâce à ses livres de sorts. Une capacité ne peut pas être modifiée ou remplacée, mais peut être choisie plus d'une fois. Sauf indication contraire, la capacité est utile seulement une fois par jour. Certaines capacités doivent avoir une autre capacité sélectionnée à un niveau d'expérience plus tôt avant qu'il ne soit possible de choisir la capacité en question. Par exemple, « Animation des morts » doit être sélectionnée avant « Animation des morts améliorée ». Un nécromancien peut profiter de l'occasion pour apprendre une capacité de qualité plus élevée à la place d'apprendre les plus bas. Par exemple, un nécromancien troisième niveau pourrait avoir une capacité de qualité quatre au lieu de trois de qualité un et un de qualité deux. Plus tard, il peut mettre la capacité de retour à sa place, en effet - dans l'exemple, quand il a atteint le quatrième niveau, il pourrait choisir une capacité de qualité deux et quatre de qualité un, et au cinquième niveau choisir deux autres capacités, une de qualité deux et une de qualité trois, ce qui lui donne quatre de un ; deux de deux et une de trois.

Capacité de Grade 1 :

Animation des morts : Permet l'animation et le contrôle de 1-6 corps de type humains morts, qui deviennent des zombies. La mort ne doit pas être de plus d'une semaine, plus un jour par niveau d'expérience du nécromancien. (Si la chair a été dépouillée de l'os, les victimes deviennent des squelettes plutôt que des zombies). Pas plus de six fois le niveau du nécromancien de zombies et squelettes animés de cette manière peuvent exister en même temps.

Création d'obscurité : Équivalent au sort de magicien « Ténèbres sur 5 mètres de rayon »

Mauvais œil : Les yeux du nécromancien agissent comme ceux d'un vampire, sauf que l'effet est de bloquer au lieu de charmer, et ne dure que pendant que le nécromancien regarde dans les yeux de la victime. Une sauvegarde vs sort est applicable. Seules les personnes vulnérables aux charmes peuvent être affectées.

Feindre la mort : Identique à la capacité du moine, utilisable n'importe quel nombre de fois par jour.

Bruit des tombes : Similaire au sort « rumeur illusoire », sauf que les seuls bruits appropriés à l'idée romantique d'un cimetière peuvent être produits, cris, pleurs, sanglots, halètements, gémissements, des malédictions, des gémissements, cliquetis des chaînes, coups de poing, etc. En outre, les sons peuvent être configurés pour être déclenchés par l'approche de tout être humain vivant (ou demi-humain) dans les 3 mètres de l'emplacement du sort. Les bruits peuvent être effectués uniquement entre le crépuscule et l'aube.

Parler avec les morts : Identique au sort de clerc « Communication avec les morts (Nécromancie) ».

Parler avec les animaux morts : Comme parler avec les morts, mais permet seulement la parole avec des animaux morts, pas d'humains, de monstres ou d'animaux géants.

Invocation de squelettes et zombies : (Cette description s'applique à toutes les capacités d'invocations de morts-vivants). Le nécromancien peut invoquer une douzaine de morts-vivants de ce type ou de types inférieurs dans une portée égale à 10 mètres fois son niveau d'expérience, jusqu'à un maximum de 1 Km. Les morts-vivants se déplacent immédiatement et le plus rapidement possible vers le nécromancien. Si aucun morts-vivants du type spécifié ne sont à portée, ou moins d'une douzaine, des morts-vivants de niveau inférieur répondront à l'invocation. Un nécromancien peut tenter l'invocation de plusieurs morts-vivants, avec différentes capacités d'invocation, à un moment donné. Si les morts-vivants en question sont contrôlés par quelqu'un, réduire de moitié le niveau d'invocation du nécromancien, le diviser par le niveau du contrôleur, convertir en pourcentage, et le tirer un pourcentage afin de déterminer si l'appel annule le contrôle.

La durée maximale de l'appel est de un tour plus un par niveau du nécromancien. Il n'est pas nécessaire pour le nécromancien de rester concentrer sur l'appel une fois que celui-ci est fait; il peut arrêter l'appel à tout moment. Les morts-vivants invoqués peuvent de cette manière être contrôlés en utilisant la table de contrôle des morts-vivants, mais ils réagissent comme des morts-vivants normalement rencontrés quand ils arrivent dans la vue du nécromancien.

Localisation de sépulture : Identique au sort de magicien "localisation d'objet", sauf qu'il va localiser n'importe quelle sépulture dont la portée est de 18 mètres + 3m par niveau du nécromancien et, à condition que le nom du défunt ou le rite en vertu de laquelle les cérémonies funéraires ont été menées soit connu.

Ouverture de sépulture : Grâce à cette capacité un nécromancien peut ouvrir une tombe, crypte ou un sarcophage boulonné, barré ou autrement fixée. Cette capacité ne peut pas neutraliser la fermeture magiques plus puissants qu'un « Verrou du magicien », ni désarmer les pièges magiques ou mécaniques qui pourraient être activés par l'ouverture du tombeau. Cette capacité ne peut être utilisée pour sécuriser l'accès à des lieux de sépulture.

Capacité de grade 2 :

Contrôle d'ombres : Cette capacité n'est pas comme la capacité de contrôle des morts-vivants normale d'un nécromancien, parce que les ombres contrôlées peuvent être envoyés hors de la vue de celui-ci, et revenir plus tard rapporter ce qu'ils ont appris. La distance maximale de l'ombre est de 6 mètres fois le niveau du nécromancien. La possibilité de contrôle de base est de 10%, + 10% pour chaque niveau supplémentaire après avoir choisi cette capacité. Par exemple, s'il a choisi cette capacité au troisième niveau, alors au niveau six sa chance serait de 40%. Le nombre maximum d'ombres qui peuvent être commandés en une seule fois est égal au nombre de niveaux du nécromancien depuis qu'il possède la capacité (par exemple, troisième - sixième est de quatre ombres).

Animation des morts améliorée : La capacité « Animer les morts » est nécessaire. Le nécromancien est capable d'animer de 1 à 6 humain (pas de demi-humain), les morts animé ont la moitié de leurs points de vie qu'ils avaient avant leur mort (arrondi à l'inférieur), ils attaquent avec le niveau qu'ils étaient de leur vivant, mais sans bonus de force et de dextérité ou de pénalités. Ils ne peuvent pas porter d'armure, mais sont considérés comme des 8 dés de vie quel que soit le type qu'ils avaient de leur vivant. Ils attaquent avec le type d'arme qu'ils connaissaient et sont considérés comme des goules sur la table des Vade Retro. La durée est de 24 heures, les victimes ne peuvent pas être mortes depuis plus d'une semaine, et les corps ne doivent pas être trop éloignés les uns des autres.

Création de goules : Crée une goule à partir d'un cadavre humain. La procédure nécessite une semaine sans autre activité, et l'homme doit être formellement sacrifié dans une messe noire au milieu de la semaine. Le nécromancien peut prendre le contrôle de la goule nouvellement créé en utilisant la procédure normale de contrôle des morts-vivants, mais autrement, la goule réagit comme un mort-vivant indépendant normal.

Création de blêmes : Identique à la création de goules, mais c'est une blême qui est créée. La capacité « Création de goules » est nécessaire.

Détection de la vie : Trois fois par jour, pour une durée d'un tour, le nécromancien peut ressentir toutes les créatures intelligentes de vie à sang chaud dans une distance de 45 mètres autour de lui, il apprend la direction seulement.

Invocation de goules et blêmes : Semblable à la capacité de grade 1 « Invocation de squelettes et de zombies », sauf que des goules et des blêmes sont invoqués. Invocation de squelettes et de zombies est nécessaire.

Invocation de nécrophages : Semblable à la capacité de grade 1 « Invocation de squelettes et de zombies », sauf que des nécrophages sont invoqués. Invocation de goules et blêmes est nécessaire.

Sagesse de la mort : Une fois par jour, le nécromancien peut interroger un crâne intact pour savoir ce qui se passe là où son squelette se trouve. La distance maximale entre le crâne et le reste du squelette est de 32 Km par niveau du nécromancien. Le crâne peut rendre compte des circonstances survenant jusqu'à 150 mètres du corps, même si le corps est enterré. Le pouvoir ne peut pas être utilisé si le corps est animé ou si les os sont trop éparpillés.

Gardien : Permet au nécromancien de transformer un crâne humanoïde en alarme, qui peut être mise pour se déclencher selon des conditions très détaillées, comme "une bouche magique". Quand l'alarme est déclenchée, le crâne émet un bruit de gémissement persistant pour un tour ou jusqu'à sa destruction. Si laissé calme le crâne se désagrège quand il cesse de crier (en fait, temps que les conditions du déclenchement de l'alarme est présent, le crâne crie).

Capacité de grade 3 :

Animation d'animaux morts : Le nécromancien peut animer 1 - 6 animaux morts depuis moins d'une semaine, avec les mêmes pouvoirs qu'ils avaient de leurs vivants. Un clerc pourra utiliser son Vade Retro, mais les animaux morts seront considérés comme des morts-vivants ayant leurs DV réduits de moitié par rapports à leurs caractéristiques de leurs vivants. Seulement les animaux (des bêtes que l'on pourrait rencontrer dans notre propre terre) peuvent être animés. Les restrictions de nombres sont identique à la Capacité de grade 1 « Mort Animé »).

Création d'un crâne gardien : si un homme ou un demi-homme est rituellement sacrifié dans l'ancre du nécromancien, la tête de la victime (décapitée) peut être utilisée comme un crâne gardien, après une semaine de traitement. Il ne peut avoir plus que son niveau de crâne gardien à la fois. Un crâne gardien est un crâne nu - la chair en est débarrassé - avec des ailes ombragées. Il vole plutôt lentement (vitesse max 3"), un dé de coup, AC 2, morsures pour 1 - 3 et a l'immunité des morts-vivants habituelle. Il est tourné comme le spectre. Il n'ira jamais à plus de 20 mètres de l'emplacement du rituel dans lequel il a été créé. Autrement, il suit n'importe quel ordre ou série d'ordres du nécromancien. Une aura de peur de 1 mètre 50 émane de chaque crâne gardien. Quelqu'un dans cette zone manquant sa sauvegarde contre la magie fuit à toute vitesse pendant cinq rounds. Une fois qu'un personnage a réussi sa sauvegarde, il est immunisé de l'aura des crânes en question pendant les 24 heures suivantes.

Contrôle d'ombres améliorés : Contrôle d'ombres est nécessaire. Cela fonctionne exactement comme la capacité « Contrôle d'Ombres », sauf qu'il ya un lien télépathique entre le nécromancien et l'ombre, afin que l'ombre puisse rapporter ce qu'elle voit au nécromancien, et elle peut recevoir des ordres. Bien que le lien soit effectivement utilisé pour transférer des informations, l'ombre luit d'une couleur légèrement rougeâtre.

Fabrication de nécrophages : Comme les capacités de grade 2 de création, mais un nécrophage est créé. Création de blême est nécessaire.

Fabrication de momies : Comme les capacités de grade 2 de création, mais une momie est créé. Création de nécrophages est nécessaire.

Paralysie : Pour deux tours, le nécromancien peut paralyser n'importe quel humanoïde de taille d'homme ou plus petit qu'il touche. Un jet de sauvegarde vs la paralysie est autorisée.

Possession : Une fois par jour, ce pouvoir peut être utilisé contre une personne vulnérable au « charme personne » et qui est à moins de 20 mètres de la vue du nécromancien. Si la victime ne parvient pas à réussir un jet de sauvegarde vs « sorts », son corps est pris en charge par l'esprit du nécromancien, qui laisse son corps derrière lui (comme pour un sort « réceptacle magique »). La victime continue à ressembler à lui-même, mais le nécromancien est capable de parler toutes les langues que la victime connaît. Par conséquent, il peut tenter de s'insinuer, dans un groupe d'amis de la victime. « Détection du mal » ou « de la magie » va enregistrer que quelque chose est mauvais ou magique au travers de la victime, même si bien sûr la victime porte un objet magique, il n'y aura pas de différenciation entre la victime et l'objet. « Détecter charme » va révéler la possession. La durée de possession est déterminée de la même manière que la durée du « charme-personne » est déterminé.

Voir / Savoir le passé : Une fois par jour, le nécromancien peut se concentrer pendant 5 rounds et savoir ce qui s'est passé au cours des dernières 24 heures dans la place (pièce) qu'il occupe.

Invocation d'âmes en peine : Semblable à la capacité de grade 1 « Invocation de squelettes et de zombies », sauf que des âmes en peine sont invoqués.

Animation des morts supérieure : Le nécromancien peut animer une personne par jour, qui n'est pas mort depuis plus d'une semaine. Le corps, qui doit être plus ou moins intact, a les pleins pouvoirs qu'il possédait en étant vivant, y compris les sorts ou la magie en utilisant les capacités qu'il avait au moment de sa mort – par contre, il ne peut pas apprendre ou mémoriser plus de sorts. Les sorts de clerc ne sont pas disponibles. La durée est de 24 heures. Les morts-vivants sont tourné comme des morts-vivants normaux de dés de vie plus ou moins similaires. A sa création, il y a 10% de chances qu'il se mette en marche et attaque le nécromancien, ou 20%, s'il était chaotique bon, 25% si neutre bon, 30% si loyal bon. Animation des morts améliorée est nécessaire.

Force impie de damnation éternelle : Ce rituel peut donner au bénéficiaire une force de 18/00. Un être humain, elfe, nain ou gnome doit être sacrifié un jour de pleine lune à minuit, et le bénéficiaire doit verser le sang sur sa tête et boire celui-ci. Il prend 1 à 20 points de dégâts et a une chance de gagner une force de 18/00 permanente, en fonction de la nature de la victime, homme 50%, femme non vierge, non enceinte 70%, vierge 85%, enceinte 90%. En cas de succès, le destinataire est maudit et devient « loyal mauvais ». Son âme est promise à un archi-démon. Quelqu'un qui subit involontairement le rituel ne peut être sauvé de la mort par la « résurrection / rappel à la vie ». Si une personne charmée est obligé de subir le rituel, il obtient une sauvegarde supplément vs charme.

Régénérer les morts-vivants : Permet au nécromancien de restaurer les points de vie perdus aux morts-vivants sous son contrôle. 1d8 points de vie sont restaurés par 3 niveaux du nécromancien.

Séparation de soi ** : Permet de mettre une partie de soi (identique à un simulacre) dans un objet ou une personne... Pour que l'objet reçoive une partie de soi, il faut que la capacité soit lancée le jour de la naissance du nécromancien puis dans l'heure qui suis, il doit assassiner une personne avec la plus grande cruauté possible et boire une partie du sang de sa victime...

Une fois la victime tuée, le nécromancien doit faire un jet de résistance au chocs critiques, si le jet est réussi, le nécromancien à raté sa tentative de séparation, mais s'évanouit durant 1d6 heures. S'il échoue à son jet, le nécromancien perd 10HP (que seul une restauration peut soigner) et s'évanouit, il ne reviens à lui qu'1d4 jours après, la séparation réussie.

L'objet devient magique et est aligné « CM ».

Temps que l'objet n'est pas détruit, le nécromancien ne peut-être tué.

Trace : Permet au nécromancien de suivre à la trace un mort-vivant (il doit l'avoir vu pendant un tour), puis en utilisant la capacité, le nécromancien crée une ligne rayonnante (visible que du nécromancien) à partir du lieu de la dernière observation et de suivre les mouvements ultérieurs du mort-vivant.

Capacité de grade 4 :

Devenir non corporelle : le corps du nécromancien (et ses attributs) devient non corporel pour six tours. Sa classe d'armure se trouve du fait améliorée de quatre, et il peut être atteint que par des armes magiques. Il peut également se promener à travers les solides, tels que des murs. La lumière du jour – ne sont pas compris les sorts qui sont l'équivalent de la lumière du jour - provoque immédiatement le retour du nécromancien à retrouver sa corporalité.

Construction de serviteur : le nécromancien peut faire des serviteurs avec des parties de cadavre. Ces créatures sont des monstres enchantés, et non des morts-vivants. Les parties doivent venir d'humains : deux bras, deux jambes, un torse et une tête sont nécessaires, pas plus d'une à partir d'un corps donné. Les corps doivent être morts depuis moins d'un jour, ni malade, ni mutilés dans la partie appropriée. Le nombre de corps nécessaire pour la création du serviteur sera calculé avec 3d4. Si la tête était celle d'un lanceur de sorts (à l'exception des clerics), le serviteur pourra jeter des sorts, mais jamais au-dessus du premier niveau. Le serviteur gagne autant de points d'expérience que son maître quand il l'accompagne (mais cette expérience est un plus, pas quelque chose de pris à d'autres dans le groupe), et les niveaux gagnés sont sur la table des guerriers (ou lanceur de sort si la tête est de ce type). En raison de la diversité des pièces utilisées, le serviteur semble souvent déformé. Il ne sera jamais pris pour un être humain normal en plein jour.

Création d'une cloche de nécromancie : Le nécromancien peut créer une cloche, une seule par personne (humain, demi-elfe, gnome, ou nain seulement). Quant-il sonne la cloche, l'esprit de la personne décédée apparaît, et il peut poser cinq questions (oui / non) comme une le sort « Speak with dead ». Il ne peut jamais faire une autre cloche pour cette personne, et elle ne peut être utilisée qu'une seule fois. La cloche coûte une semaine de travail plus 1000 pièces d'or par niveau de la personne convoquée. Elle peut être faite que si le nécromancien a une partie du corps ou une possession souvent utilisée ou portée par la personne décédée.

Drainage de vie : Pour deux tours le nécromancien peut drainer un niveau d'expérience de n'importe quelle taille d'homme ou d'humanoïde plus petit qu'il touche. Un jet de sauvegarde vs sorts est autorisé. Une victime réduite au-dessous du niveau zéro est morte - il ne devient pas mort-vivant. La perte est définitive sauf avec une restauration.

Invoquer un mort des plans extérieurs : Une fois par jour, le nécromancien peut convoquer quelqu'un qu'il connaissait personnellement, qui est maintenant mort, avec tous ses pouvoirs normaux et ses équipements, hormis les objets magiques, pour le servir pendant une heure. Si la personne convoquée est d'un niveau plus élevé que le nécromancien, ou d'un alignement différent, il y a une chance qu'il l'attaque au lieu de le servir : 10% par niveau au-dessus, 25% si neutre, 50% si bon, 25% si mauvais mais de nature opposée (loi vs chaos). Si la personne invoquée a été tué par le nécromancien, réduire ce risque de 20%. Si un nécromancien convoque la même personne très souvent, le dieu de celle-ci peut intervenir, le plus souvent simplement pour empêcher qu'il soit désormais invoqué.

Invocation de momies : Semblable à la capacité de grade 1 « Invocation de squelettes et de zombies », sauf que des momies sont invoquées.

Zombie : Une fois par jour, le nécromancien peut tenter de mettre un terme quelqu'un (qui doit être vulnérables à la personne de charme) qui se trouve dans les 15 mètres. Si la cible ne réussit pas une

sauvegarde vs sort, il devient un automate sans volonté, sous le contrôle du nécromancien, et c'est permanence. La victime conserve ses pleins pouvoirs, et est capable d'utiliser des objets magiques (d'alignement mauvais, mais aucunement bon) ou des éléments non alignés. Il est tourné comme un mort-vivant de semblable DV, si le résultat est « Dissoudre », la capacité de zombie est rompue. Il est également rompu si la victime meurt et est « Ressuscité » ou subit un sort de « Dissipation du mal ». (Pour déterminer si la dissipation du mal fonctionne, on détermine la réussite de la même manière que si on essayait de dissiper quelconque enchantements). « Exorciser » peut également rompre le charme. « Dissipation de la magie » n'a aucun effet. La victime a des yeux sans expressions et une élocution lente, il y a évidemment quelque chose de mauvais en lui. La capacité Mauvais œil est nécessaire.

Armée zombie : Le nécromancien peut animer de 1 à 1000 corps morts depuis moins d'une semaine, l'animation dure 24 heures. Seuls les corps de type humain peuvent être animés. Animation des morts est une nécessité.

Résistance au vade retro : Lorsqu'il est utilisé sur un mort-vivant étant contrôlé, il confère à son bénéficiaire un jet de sauvegarde vs les sorts afin de résister au Vade retro fait par clerc, paladin ou un nécromancien, et où un tel Vade retro aboutirait normalement à la destruction, l'individu protégé ne sera pas détruit à moins que le clerc, paladin ou nécromancien ne soit d'au moins 4 niveaux plus haut.

Capacité de grade 5 :

Ange d'ombre de la mort : Le nécromancien invoque un ange de la mort, lui enjoignant de tuer une créature à moins de 10 mètres du nécromancien au moment où l'assignation est faite. L'ange apparaît immédiatement. Si la victime rate son jet de sauvegarde vs mort, dès qu'il verra l'ange de la mort il meurt dans les cinq minutes. Sinon, il n'y a pas d'effet - personne d'autre ne voit l'ange.

Drainage de points de vie : Les points de vie représentent la fatigue ainsi que d'autres facteurs, et en réalité le nécromancien draine l'endurance de la victime pour lui-même. Lorsque le nécromancien attaque un adversaire humain, demi-humain, ou un humain de grande taille (pas de taille petite ou large) avec un jet de toucher réussit de cinq ou plus que nécessaire, les points de vie perdus par la victime sont gagnés par le nécromancien. Le nécromancien ne peut pas s'élever au-dessus de son maximum de points de vie normale, mais les points drainés peuvent guérir les lésions. Seule la restauration peut renouveler les points de vie de la victime - sinon, ils sont définitivement perdus.

Création de Frankenstein : Le nécromancien peut créer un monstre équivalent à un golem de chair. Les pièces doivent être obtenues auprès de corps morts depuis moins d'une semaine et ni malade, ni mutilé. Un total de 50 pièces est nécessaire. Lancer un jet de pourcentage pour déterminer combien de pièces peuvent être obtenus à partir d'un corps particulier : 01 - deux; 02 - 05 - une; 06-00 - zéro. La créature, une fois assemblée, doit être animée durant une nuit d'orage. L'examen des corps pour les pièces dure toute une journée. Si la créature rencontre une autre création de Frankenstein (pas un golem de chair normale) tous les deux seront pris d'un accès de folie furieuse et s'attaquent jusqu'à ce que l'un des deux soit détruit. Autrement, la créature suit tous les ordres donnés par son créateur, mais est tout à fait stupide. Construction de serviteur est nécessaire.

Terreur ineffable : Le nécromancien projette en permanence une atmosphère de peur dans un rayon de 16 mètres, qu'il peut "arrêter" à volonté. Son aspect est si terrible que ceux à l'intérieur du cercle et qui peuvent le voir doivent réussir un jet de sauvegarde vs sort ou fuir pour un tour. Seules les créatures vulnérables au charme personne sont touchés. Toutes créatures dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde vs sort tous les cinq.

Invocation de spectres : Semblable à la capacité de qualité 1 « Invocation de squelettes et de zombies », sauf que des spectres sont invoqués.

Protection contre les morts-vivants : Produit une protection semblable à celle conférée par la protection contre le mal, ce qui empêche le contact corporel par les morts-vivants de tout type.

Mur contre les morts-vivants : Crée un mur de force qui ne peut être franchi par aucun type de mort vivant, même si elle n'a aucun effet sur toute autre créature. Le tracé de la barrière est tracé avec de l'os en poudre.

Échange d'âme : Principalement utilisé pour une forme de sacrifice rituel, cette capacité a l'effet d'échanger la conscience de deux créatures, généralement un homme et un serpent. Les deux victimes doivent effectuer un jet de sauvegarde contre peur ou devenir folles (avec la conscience du serpent). Les victimes sont normalement tuées un peu plus tard, mais si ceci est empêché les effets peuvent être annulés par « Délivrance de la malédiction ».

Mur d'os : L'utilisation de cette capacité crée un mur de fragments osseux pointus emmêlés, aiguisés et est autrement semblable au 6ème niveau de druide « Mur d'épines ». Le feu magique prendra 4 tours pour dégager le mur, mais ne créera pas un mur de feu. Il y a une probabilité de 5 % par niveau du nécromancien que les os seront infectieux. Le composant matériel est un petit morceau d'os.

Vie sombre : Cette capacité permet au nécromancien ou un autre destinataire d'entrer en vie sombre, un état semblable à celui créé par un sort de « Feign death ». Bien que la température du corps baisse et que la respiration et le battement de cœur cessent, la créature peut agir autrement normalement à tous les égards. Alors que dans la vie sombre, les sorts de mort et les rayons n'ont pas d'effet, le froid fait la moitié ou pas de dommages, mais un sort « Hast (rapidité) » fait 1d6 points de dégâts et une potion de vitesse jusqu'à 12D6 selon la quantité consommée. En sortant de vie sombre, un jet de système choc est nécessaire pour survivre à l'épreuve.

Commentaire final : Même si un personnage joueur nécromancien est possible, il est évidemment avant tout un personnage non-joueur. N'importe quel DM utilisant la classe pour ses joueurs doit faire respecter les contraintes particulières en ce qui concerne l'association avec d'autres êtres vivants, c'est pourquoi un nécromancien est si dur à utiliser pour un joueur.

* Modification, à la base, le Nécromancien n'a aucun sorts de Clerc...

** Capacité créée par X. Huré

White Dwarf N° 35 & 36 - Une classe de personnage pour AD&D –Lew Pulsipher
Traduction et modification non officiel de Xavier Huré

