

Nécromancien

Illustration par Anna Podeworna



"La putréfaction s'est installée... mais les cordes vocales sont intactes. On pourrait encore en tirer quelque chose.

—Yennefer de Vengerberg

Les nécromanciens sont des mages qui se spécialisent dans l'art sombre de la nécromancie. Ils peuvent apprendre toutes sortes de sorts, mais ils ont choisi d'en apprendre plus sur ce genre de magie au lieu de s'intéresser à la politique et à l'alchimie comme le font la plupart des mages.

—Alzur

Exercice de la magie (INT)

Pour devenir un mage nécromancien, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un nécromancien peut réaliser un jet d'**Exercice de la magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le nécromancien apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet d'**Exercice de la magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres.

Trésor de départ

200 couronnes x 2d6

Moyenne

1400

Compétence exclusive

Exercice de la magie

Vigueur

5

Atouts magiques

3 sorts de novice nécromancien
2 sorts de novice
1 rituel de novice
1 envoûtement peu dangereux

Compétences

Duperie

Education

Envoûtement

Psychologie

Intimidation

Résistance à la magie

Rituels

Incantation

Bâton/Lance

Furtivité

5 équipements parmi

100 couronnes de composants

Bandoulière

Fourreau, jarretière

Miroir de poche

Sablier

Journal

Fourreau, manche

Bâton

Stylet

Nécessaire d'écriture

Apprendre des sorts

Les nécromanciens peuvent apprendre toutes sortes de sorts, de rituels et de signes, pas seulement ceux de la nécromancie. Mais si vous voulez jouer en tant que nécromancien, vous devriez probablement vous concentrer sur cela.

Arbre de compétence de Nécromancien

Exercice de la magie (INT)

Pour devenir un mage nécromancien, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un nécromancien peut réaliser un jet d'**Exercice de la magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le nécromancien apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet d'**Exercice de la magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres.

Le Commandant	Le Mage noir	Le Mort-vivant
Soldat mort-vivant	Repos de l'âme	En contact
Soldat mort-vivant vous permet d'interagir avec un tas d'os ou un cadavre et de les soulever, en les imprégnant d'une partie de votre propre force vitale. Vous devez dépenser 5 END et 2d6 PS. Ce Soldat mort-vivant reste debout jusqu'à ce qu'il soit tué, ou autant de tours que votre niveau de Soldat mort-vivant .	Un nécromancien peut dormir une journée entière et soigner autant de dommages nécrotiques que son niveau de Repos de l'âme . Pour chaque jour consécutif de Repos de l'âme , le nécromancien s'épuise à un certain niveau (voir le fanmade : Complications, Afflictions et Remèdes), car son sommeil est rempli de cauchemars et il ne peut pas se reposer. Cet épuisement dure jusqu'à ce qu'il ait une bonne nuit de sommeil.	L'organisme du nécromancien s'habitue aux flux d'énergie au fur et à mesure qu'il use de la magie. Chaque point qu'il possède en En contact lui augmente de +2 son seuil de Vigueur. Lorsqu'il atteint le niveau 10 dans cette compétence, son seuil de Vigueur maximum est alors de 25. Le personnage peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.
Lente décomposition	Bouclier de l'âme	Immuable (VOL)
Lente décomposition vous permet d'envoyer une partie de votre force vitale dans une cible en décomposition pour stopper son processus de décomposition. Vous devez dépenser 2d10 PS pour arrêter ce processus, pendant autant de jours que votre niveau de Lente décomposition .	Un nécromancien peut créer un bouclier pour son âme. Ce bouclier peut absorber autant de points de dommages nécrotiques que son niveau de Bouclier de l'âme . Les points du bouclier se régénèrent chaque jour. S'il reste des points du jour précédent, ils sont perdus.	Un nécromancien est en mesure de réaliser un jet d' Immuable SD 16 chaque fois qu'il devrait être soumis à l'influence du dimeritium. En cas de réussite, le nécromancien ignore ses effets. Il se sentira toujours mal à l'aise et un peu sonné, mais il conservera la moitié de son seuil de Vigueur habituel et pourra lancer des sorts.
Transfert de force vitale	Armure de l'âme	Magie étendue (VOL)
Transfert de force vitale vous permet de soigner un mort-vivant sous votre contrôle grâce à votre toucher. Vous devez dépenser 20 END et 2d10 PS pour guérir autant de points que votre niveau de Transfert de force vitale .	En apprenant les arts sombres de la nécromancie, votre âme devient plus résistante aux dommages nécrotiques. Vous développez autour de votre âme une armure naturelle qui ne s'abîme pas. Les PS de cette armure sont égaux à la moitié de votre niveau d' Armure de l'âme .	Le nécromancien manie une puissance incommensurable à l'aide d'artefacts magiques. Il peut effectuer un jet de Magie étendue SD 16 avant de lancer un sort ou un rituel. En cas de réussite, le nécromancien peut canaliser son sort ou son rituel à travers 2 objets de son choix ayant le mot-clé Focus. Il applique la réduction du coût en Endurance des 2 objets.



Dommmages nécrotiques

Les dommages nécrotiques fonctionnent différemment des autres types de dommages, ils laissent des "cicatrices" sur l'âme. Chaque fois que vous subissez un dommage nécrotique, vous devez le noter. Vous ne pouvez guérir les PS que vous avez perdus qu'avec le temps, mais les dommages sur votre âme sont indélébiles, et c'est quelque chose dont les nécromanciens devraient avoir conscience. Il existe 10 seuils, chacun comportant 10 étapes. 9 d'entre eux sont des conséquences néfastes, tandis que le dernier est positif. Si vous soignez les dommages nécrotiques en utilisant le rituel "Soin de l'âme" et que cela vous fait reculer d'une étape, vous perdez la conséquence. La colonne des dommages fait référence aux dommages accumulés.

Le mage renégat

Damage	Effet
10	Parfois, vous avez anormalement froid, sans raison (jusqu'au seuil suivant)
20	Vous faites des cauchemars, où l'effusion de sang et la mort vous submerge
30	Vous trouvez quelques mèches de cheveux blancs, mais rien de trop voyant
40	Parfois, vous avez l'impression d'être suivi (jusqu'au prochain seuil)
50	Le goût des aliments et des boissons n'est plus le même
60	La nuit, vous entendez des voix dans votre esprit, sans pouvoir les comprendre
70	Vous commencez à trouver que la société est insensée
80	Vous commencez à trouver que la vie a peu de sens
90	Vous commencez à entrevoir à quel point vous pourriez devenir puissant
100	Vous vous sentez plus fort et plus résistant (+1 Courage)

Modificateurs

Ces modificateurs doivent être utilisés de la même manière que les modificateurs raciaux, par exemple, en permettant qu'une statistique ou une compétence soit supérieure à 10.

Le mage sombre

Damage	Effet
110	Vous ressentez parfois une douleur dentaire désagréable
120	Les cauchemars commencent à s'aggraver (1% de chance d'être épuisé* le lendemain)
130	Vos cheveux commencent à devenir blancs
140	Vous vous réveillez avec de vilaines cicatrices sur le dos (-1 Séduction)
150	La nourriture peut être insupportable certains jours (1% de nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
160	Les voix peuvent apparaître pendant la journée maintenant, mais vous ne comprenez toujours pas
170	Quel intérêt d'être gentil ? -1 en Charisme
180	Vous commencez à être moins sensible à la mort et au carnage
190	Votre pouvoir s'accroît et vous aimez cette puissance
200	Vous sentez votre magie se renforcer (+1 incantation, rituel et envoûtement)

Atteindre un nouveau seuil

Lorsque vous atteignez la dernière étape (en gras), vous passez automatiquement au seuil suivant.

Le véritable nécromancien

Domage	Effet
210	Vous perdez la dent douloureuse
220	Les cauchemars s'aggravent (5% de chance d'être épuisé* le lendemain)
230	Vos cheveux sont presque tous blancs
240	Les cicatrices sur votre dos s'étendent maintenant partout sur votre torse (-1 Séduction)
250	Vous perdez de plus en plus le goût (5% de chances d'avoir des nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
260	Parfois, vous avez l'impression de presque comprendre les voix dans votre tête
270	Vous vous sentez parfois plus faible physiquement (-1 Corps)
280	Vous vous sentez plus souvent malade (10% de chances en plus de tomber malade*)
290	Jusqu'à quelle puissance puis-je accéder ?
300	Vous vous que votre mémoire fonctionne à plein régime (+2 Éducation)

Fatigue et maladie

Pour les effets marqués d'un
*, utilisez le homebrew
Complications, Afflictions
& Remèdes

Le Croque-mort

Domage	Effet
310	Une autre dent commence à faire mal
320	Les cauchemars s'aggravent (10% de chances d'être épuisé* le lendemain)
330	Vos cheveux sont complètement blancs
340	Les cicatrices sont maintenant sur vos bras (-1 Séduction, Charisme, Persuasion, Commandement)
350	Vous perdez de plus en plus le goût (10% de chances d'avoir des nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
360	Vous perdez du poids (-1 Corps et Endurance)
370	Vous vous sentez de plus en plus distant des gens (-1 EMP)
380	Vous vous sentez plus souvent malade (15% de chances en plus de tomber malade*)
390	Vous êtes presque accro à votre pouvoir et préférez utiliser la nécromancie
400	Parfois, vous comprenez les voix. Elles vous aident (+2 Déduction)

Le mage diabolique

Domage	Effet
420	Vous perdez quelques dents (-1 incantation, rituel, envoûtement et joute verbale)
440	Les cauchemars s'aggravent (15% de chances d'être épuisé* le lendemain)
460	Vos cheveux commencent à tomber
480	Les cicatrices sont maintenant sur votre cou (-1 Séduction, Charisme, Persuasion, Commandement)
500	Vous perdez de plus en plus le goût (15% de chances d'avoir des nausées pendant 2 heures après avoir mangé)
520	Vous vous sentez physiquement plus faible (-1 Corps)
540	Vous vous sentez de plus en plus distant des gens (-1 EMP)
560	Vous vous sentez plus souvent malade (20% de chances en plus de tomber malade*)
580	Votre peau devient plus pâle (vous êtes maintenant toléré par tous ceux avec qui vous étiez neutre)
600	Les voix peuvent vous parler et vous pouvez répondre (+1 INT)

Le mage dément

Domage	Effet
620	Vos yeux deviennent légèrement opaques
640	Les cauchemars s'aggravent (20% de chances d'être épuisé* le lendemain)
660	Vous êtes presque chauve
680	Les cicatrices sont maintenant sur votre visage (vous êtes maintenant craint par tous ceux avec qui vous étiez toléré)
700	Vous perdez de plus en plus le goût (20% de chances d'avoir des nausées pendant 3 heures après avoir mangé)
720	Vous perdez encore plus de poids (-1 CORPS)
740	La vie des gens ne signifie plus rien pour vous (-1 EMP)
760	Votre peau est cadavérique
780	Votre corps est plus faible (chaque critique contre vous fonctionne comme si une arme équilibrée vous blesse)
800	Le chaos court à travers votre corps**

**+2 à toutes les compétences magiques et vous êtes immunisé aux maladies

Mécaniques et effets

Certains des effets décrits n'influencent que l'apparence de votre PJ, sans que les règles et mécaniques ne viennent interférer. En écrivant ceci, je prends en considération le fait que l'interprétation est un facteur majeur dans le jeu et que perdre une dent, par exemple, n'est pas quelque chose qui arriverait de nulle part et peut être assez effrayant pour un PJ.

Le Roi/Reine sanglant.e

Domage	Effet
820	L'iris de vos yeux devient laiteux
840	Les cauchemars s'aggravent (25% de chances d'être épuisé* le lendemain)
860	Vous êtes entièrement chauve
880	Vous perdez de plus en plus le goût (25% de chances d'avoir des nausées pendant 3 heures après avoir mangé)
900	Vous êtes maladivement maigre (-1 CORPS)
920	Tuer est presque amusant (-1 EMP)
940	Vous avez parfois le souffle court
960	Vous perdez la capacité de faire un coup (-1 REF)
980	Parfois les voix dans votre tête deviennent fortes (vous pouvez avoir des hallucinations, à la discrétion du GM)
1000	Vous corps se renforce (+1 CORPS, +2 VOL)

Le Cauchemar

Domage	Effet
1030	Vos yeux sont complètement blancs (vous êtes maintenant craint et haï par tous ceux avec qui vous étiez neutre)
1060	Les cauchemars s'aggravent (33% de chances d'être épuisé* le lendemain)
1090	Vous avez l'impression que votre corps est plus froid que la normale
1120	Vous ne ressentez aucun goût (33% de chances d'avoir des nausées pendant 6 heures après avoir mangé)
1150	Vous sentez que vous étiez plus fort autrefois (-2 CORPS)
1180	Vous ne ressentez aucune émotions pour les gens (-1 EMP)
1210	Vos essoufflements sont plus fréquents
1240	Vous êtes plus lent (-1 DEX)
1270	Vous n'avez plus d'odorat
1300	Vous contrôlez désormais parfaitement votre esprit et vous sentez votre corps plus fort***

***(+1 VOL, immunisé contre les hallucinations et les illusions ; vous n'avez ni besoin de manger ni dormir).

****Vous êtes considéré comme accro aux objets magiques puissants et aux moyens de vous rendre plus puissant, comme les génies et les sources ; vous ne pouvez plus être soigné

Dernier palier

Lorsque vous atteignez 2000 points de dégâts nécrotiques accumulés, vous parvenez au dernier seuil.

En franchissant le seuil des morts-vivants, vous devenez délirant, ivre de pouvoir et accro au jeu de la vie et de la mort (d'autrui bien sur), ainsi que paranoïa à l'égard de toutes celles et ceux qui vous entourent.

Cet immense pouvoir s'accompagne d'une folie incontrôlable, et votre personnage pourrait être retiré du jeu par le MJ.

Pourriture Morbide

Le terme Pourriture Morbide est réservé aux classes de mage, de source ou d'un démonologue. Un sorcier devient un Chuchoteur Morbide, tandis qu'un non-utilisateur de magie devient un Chevalier Morbide.

Le Corps

Domage	Effet
1330	Vos yeux ne vous sont plus d'aucune utilité, votre vision est maintenant magique
1360	Votre corps est aussi froid qu'un cadavre
1390	La nourriture est toxique (50% de chances d'avoir des nausées pendant 6 heures après avoir mangé)
1420	Vous sentez que vous étiez plus fort autrefois (-2 CORPS)
1450	Vos essoufflements sont encore plus fréquents et vous avez parfois l'impression d'oublier de respirer
1480	Votre cœur bat beaucoup plus lentement
1510	Vos sentiments sont proches du néant (-1 EMP)
1540	Vous êtes obsédé par le pouvoir****
1570	Le feu est plus dangereux qu'avant (vous êtes maintenant vulnérable aux dommages causés par le feu)
1600	Vous corps est presque mort et vous marchez par pure magie nécrotique +

+ Vous êtes maintenant immunisé contre le saignement, le poison, la cécité, l'intoxication, les nausées, la suffocation et vous avez une vision nocturne supérieure ; +2 CORPS

Le Mort-Vivant

Domage	Effet
1640	Votre peau commence à s'effriter (vous perdez toute armure naturelle)
1680	Ceux qui suivent la mort vous suivent (vous êtes suivis et attaqués par les nécrophages)
1720	Vous êtes terrifiant, en particulier pour les enfants et les chats
1760	Vous attirez les spectres et les rats
1800	Vous êtes entouré par la mort et les mouches++
1840	Vous voulez en savoir plus sur la vie et la mort et faites des expériences sur des cadavres et des créatures mortelles
1880	Vous méprisez les vivants
1920	Vous êtes presque un squelette vivant maintenant
1960	Vous êtes certain que tout le monde autour de vous veut vous tuer
2000	Vous avez le contrôle total de votre force vitale+++

++ Vous sentez le corps en décomposition et chaque coup physique que vous portez a 25% de chances de contaminer par une maladie

+++ Vous gagnez la capacité Immortel, la régénération et la vulnérabilité "Ivre de pouvoir". Vous êtes maintenant considéré comme une Pourriture Morbide - voir encadré.