

L'ART DE LA NÉCROMANCIE

INTRODUCTION

L'*Art de la Nécromancie* est un guide qui va vous permettre de créer des ennemis vraiment terrifiants pour les joueurs de votre campagne *RuneQuest*. Le contenu de ce livre peut être incorporé à tous les univers de jeu qui utilisent les règles de *RuneQuest*, de *Glorantha* à *Lankhmar* en passant par *Elric de Melniboné* et vos propres univers de jeu.

Avant d'étudier les arts macabres de la Nécromancie plus en profondeur, il est utile de définir certains termes utilisés tout au long du livre.

Les **nécromanciens** sont des jeteurs de sorts capables de créer des créatures morts-vivantes et de lancer des sorts liés à la manipulation de la mort et par nature, de la mort. Si la nécromancie n'est pas mauvaise par essence, peu de ses pratiquants utilisent leur magie à bon escient. Même ceux qui ne font pas appel aux morts pour conquérir ou réduire les vivants en esclavage n'inspirent pas confiance chez leurs voisins.

Les morts-vivants **matériels** ont des corps physiques. Les vampires, les zombies, les squelettes et les lichs sont tous des exemples de morts vivants matériels et de telles créatures peuvent être pourfendues par une épée. Les morts-vivants **immatériels** sont des fantômes, des spectres et des entités immatérielles. La plupart, mais pas la totalité, des créatures immatérielles sont des esprits.

Les morts-vivants **animés** sont des créatures réanimées par un sort ou tout autre effet magique. Si le sort est brisé, elles sont détruites. Elles redeviennent alors des corps sans vie si elles sont matérielles, ou elles se dissipent dans le néant si elles sont immatérielles. Les squelettes et les serviteurs zombies sont des exemples de morts-vivants animés. Les morts-vivants **imprégnés** sont imprégnés des énergies de la non-vie à partir de laquelle ils ont été créés et ne sont pas dépendants d'un sort actif. Les vampires et les goules sont des exemples de morts-vivants imbus.

Les **serviteurs** sont des morts vivants dépourvus de conscience sous les ordres d'un nécromancien ou d'un mort-vivant plus puissant (ceux-là sont appelés **vassaux** et leur maître porte de nom de *seigneur*). Un squelette animé est un serviteur.

Les **nécromates** sont une sorte de serviteurs spécialisés programmés pour remplir un rôle spécifique. Les machines de guerre morts-vivantes ou les abominations composées de morceaux de corps cousus ensemble sont des nécromates. Ces créatures ont toutes une INT de 0 et un POU de 0.

Vassaux et Seigneurs

Une créature mort-vivante est considérée comme la vassale d'une autre créature si :

- * cette créature a créé le mort-vivant en utilisant soit la magie, soit ses propres capacités.
- * cette créature a forcé le mort-vivant à devenir son vassal en utilisant un sort comme *Loyauté Éternelle*.

Les morts-vivants **instinctifs** ne sont pas dépourvus de conscience mais ils agissent presque uniquement par instinct ou tout au plus selon les souvenirs fragmentés de leur vie antérieure. Par exemple, une goule peut être aussi intelligente qu'un être humain vivant mais ses actions sont déterminées par son appétit pour la chair des morts, pas son intellect. Un fantôme existe parce qu'il a un lien avec un objet ou un souvenir de sa vie passée, pas parce qu'il a choisi de rester dans ce monde. Les morts-vivants instinctifs ont en général une INT et un POU inférieurs à ceux des êtres vivants.

Les **Thanatiques** sont des créatures morts-vivantes qui n'ont jamais été vivantes. Ce sont des créatures de non-vie pure, des êtres d'anti-vie. Même si on peut les créer grâce à la magie, la plupart des thanatiques sont les serviteurs des dieux de la Mort.

Les morts-vivants possédant un **libre arbitre** gardent leur intelligence et leur volonté propre bien que le fait de devenir une horreur mort-vivante ait tendance à pervertir l'esprit et à la pousser vers le mal.

LA NATURE DE LA NÉCROMANCIE

La vie et la mort représentent les deux faces d'une même pièce. Le fait de contrôler l'une de ces faces vous donne un grand pouvoir sur l'autre. La nécromancie a des usages divers, certains plus puissants

Les Livres Dont Vous Avez Besoin

Vous aurez besoin du *Livre de Règles de RuneQuest II* afin d'utiliser l'Art de la Nécromancie. Si vous désirez créer des objets enchantés, vous aurez aussi besoin du livre *Armes et Équipements*.

et plus dangereux que d'autres. D'un certain point de vue, réanimer des corps pour en faire des esclaves n'est pas bien différent que d'utiliser des golems ou des élémentaires. Beaucoup de sorts de guérison ont aussi une nature partiellement nécromantique, car ils agissent sur les mourants au lieu des morts. Le nécromancie a d'autres emplois, inoffensifs, comme l'invocation ou la communication avec les morts au cours de cérémonies religieuses ou d'études sur le sujet. De nombreuses civilisations et races sont prêtes à accepter l'art de la nécromancie, à condition que les morts soient honorés et respectés, même si elles objectent à ce que les sorciers fassent parader les morts.

Un autre facteur est le fait que bon nombre des effets des arts nécromantiques sont... désagréables et dangereux, pour le moins qu'on puisse dire. Mêmes les plus bénins des sorts nécromantiques ont tendance à produire des résultats macabres ou des effets secondaires. La majorité des morts-vivants sont en effet affamés de sang, de chair ou de l'énergie vitale des vivants. Après l'apprentissage des tours de base, comme l'animation et l'invocation spirituelle, le chemin du nécromancien prend en effet un tournant bien sombre.

Les expérimentations sur les morts-vivants sont rarement acceptées en société. C'est une chose pour le nécromancien d'appeler l'esprit d'un roi défunt pour lui demander conseil en temps de guerre mais c'est une toute autre chose que de réanimer le roi et de le placer sur son trône en tant que souverain mort-vivant de la nation (le roi est mort... vive le roi mort-vivant !). La contrainte et le contrôle des esprits des morts sont aussi mal acceptés en société et celles qui tolèrent cette nécromancie penchent bien souvent vers une nécarchie (un gouvernement aux mains des morts-vivants).

Étant donné que les gens craignent et haïssent l'art de la nécromancie, pourquoi donc le pratiquer ? Pourquoi embrasser la Rune de la Mort et utiliser ses énergies magiques pour créer des zombies et imprégner les chairs des morts avec un semblant de vie ? Après tout, il existe d'autres formes de magie et quoicon que suffisamment de courage, de force et de capacités magiques pour devenir un nécromancien peut, au lieu de cela, apprendre à commander aux éléments, à conjurer des êtres issus d'autres dimensions ou à invoquer les pouvoirs des dieux eux-mêmes. Qu'est-ce que cette voie sombre leur offre que les autres magies n'offrent pas ?

La réponse est simple et immuable : malgré tous les pouvoirs, la gloire et le merveilleux des autres voies magiques, elles n'offrent aucune emprise sur la mort. Un élémentaliste peut faire s'élever des montagnes de l'océan et façonner des cités de cristal indestructible, mais ses chairs sont mortelles et vieilliront. Il finira par mourir malgré ses grands travaux. Un magicien peut créer des merveilles, apporter la paix, la beauté et la joie dans le monde entier mais quand sa barbe devient aussi blanche que la neige, que ses membres grêles deviennent aussi fragiles que des brindilles et que son esprit autrefois vif s'enlise, que peut-il faire ? Un invocateur peut passer un pacte avec des démons ou d'autres entités pour prolonger sa vie mais il est redevable auprès d'eux et existe au bon vouloir de leurs caprices. Un jeteur de sorts divins est dans la même situation,

même s'il ne veut pas se l'avouer du fait de sa foi envers son dieu : le destin de son âme dépend d'une entité extérieure.

Seul un nécromancien peut exercer sa propre volonté sur la vie et la mort. Seul un nécromancien peut recevoir l'immortalité dans un monde indifférent. Et c'est ce leurre, la maîtrise de la mort, qui a entraîné de nombreux sorciers autrefois sages et nobles dans cette sombre voie...

Les Morts Perturbés

Les vivants émettent une lumière radieuse, vive et chaude comme celle des chandelles.

Les morts passent, à travers le voile, dans les royaumes des dieux et dans d'autres endroits inconnus.

Les morts-vivants s'attardent. Pour les morts instinctifs et ceux qui ont un libre arbitre, leur existence même est douloureuse. Ils ne possèdent aucune énergie vivante, seulement la fausse vitalité de chairs en décomposition. Ils ne peuvent pas mourir mais sans un apport constant d'énergie vitale, leur faim devient intenable. Une créature morte-vivante qui ne se sustente pas ne peut pas puiser dans ses réserves comme une créature vivante : elle ne peut ni mourir de faim ni se flétrir mais elle éprouve le sentiment de puiser dans des réserves. Ceci suffit à rendre un esprit fou.

Les créatures les plus puissantes et les plus intelligentes ont la force et les capacités nécessaires à se nourrir comme elles le désirent et leur faim ne les rend pas folles. Mais elles sont aussi perverties, transformées telles des horreurs froides et inhumaines.

Les morts-vivants sont attirés par les nécromanciens. Ceux-ci se tiennent à la frontière de la vie et de la non-vie et leur magie est capable d'augmenter et de renforcer les morts-vivants. La plupart des plans des nécromanciens impliquent des carnages et de nombreuses morts, desquelles les morts-vivants peuvent se nourrir. Les morts-vivants dépourvus d'intelligence servent le nécromancien avec une dévotion pathétique, comme un chien maltraité s'attachant à un maître qui fait montre de la plus petite gentillesse. Les morts-vivants intelligents servent un nécromancien car ils ont en général les mêmes buts.

Les Chasseurs de Morts-vivants

Les morts-vivants sont une plaie, un cancer, un fléau qui dévore tout et qui ne laisse rien sur son passage. Une armée conquérante finira toujours par arrêter sa marche une fois satisfaite et des bandits disparaîtront pour aller dépenser leur butin. Mais la haine et la faim que les morts-vivants éprouvent pour les vivants ne peut être rassasiée. Pire encore, les morts-vivants augmentent en nombre tandis que le nombre des vivants diminue. Les morts-vivants engendrent des morts-vivants. Une seule horreur suceuse de sang peut créer deux, puis quatre, puis des douzaines, des centaines et enfin des milliers de créatures similaires. Le monde entier serait bien vite englouti par une sombre marée si les morts n'étaient pas anéantis aussitôt qu'ils se lèvent. Les chasseurs et les tueurs de morts-vivants sont les lames radieuses qui maintiennent la nuit éternelle à distance.

PERSONNAGES

Le fait de devenir un nécromancien nécessite des années de pratique et de discipline. Même le plus simple des sorts nécromantiques représente un challenge. Un grand nombre de sort demande aussi que le nécromancien ait un lien profond avec les runes. Pourtant, un nécromancien doit bien commencer quelque part. Les professions de départ qui suivent, présentées dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*, sont un bon point de départ pour un nécromancien : Alchimiste, Docteur, Prêtre, Chaman, Rebouteux et Sorcier.

Les professions suivantes sont particulièrement appropriées à une campagne nécromantique.

Chasseur de Morts-vivants : les chasseurs de morts se spécialisent dans la tâche difficile de tuer les morts-vivants. Chaque forme de mort-vivant présente des traits et des dangers uniques. Les zombies doivent être réduits en pièces, les fantômes apaisés, les vampires poignardés avec un pieu et décapités et ainsi de suite. Tuer les morts est un travail de spécialistes et les chasseurs sont parfaits pour ce genre de travail !

Croquemort : les croquemorts préparent les corps des défunts pour l'enterrement ou la destruction, selon les pratiques de leur société. Beaucoup de croquemorts adhèrent aux religions dédiées aux dieux ayant la charge des âmes des morts. Les compétences d'un croquemort sont variées : donner une meilleure apparence aux morts, les revêtir de l'attrail adéquat à la vie après la mort, préserver la chair du corps ou effectuer les cérémonies funéraires.

Érudit Marginal : les érudits marginaux effectuent des recherches dans une branche scientifique en marge des sciences académiques reconnues. Un érudit marginal dissèque des corps pour apprendre la manière dont ils fonctionnent, emploie des techniques alchimiques pour réanimer des parties du corps ou lit des livres interdits ou profanes. Afin d'éviter d'être découverts, ces érudits doivent être plus prudents et plus discrets que leurs pairs, généralement mieux acceptés en société.

Fossoyeur : la profession de fossoyeur est rarement considérée comme une profession désirable mais elle garantit d'avoir du

travail et elle a une grande importance au sein de la communauté. Cependant, dans certaines villes, les fossoyeurs gardent toujours une pelle sous la main. Il s'agit non seulement de creuser l'ultime lieu de repos d'un mort récent mais aussi de s'occuper des morts-vivants nouvellement réanimés. Rôdant autour des tombes dans un cimetière la nuit, les fossoyeurs sont souvent témoins de choses qu'ils préféreraient confiner au folklore...

Gardien de Tombeau : dans les endroits où la nécromancie et le vol de cadavres sont choses courantes, des gardiens sont placés pour protéger la sacralité (et la richesse enterrée) des morts. Les gardiens de tombeaux sont des gardes spécialisés qui protègent les alentours d'une tombe contre les voleurs et les morts-vivants. Habités à la présence des morts, ils patrouillent les nécropoles et les cimetières sans peur et ils enquêtent aussi sur les présences indésirables et leurs déplacements nocturnes, sur les cadavres inhabituels ou encore sur les cryptes que l'on a profané.

Mort-vivant : le personnage a, malheureusement, été tué avant que la partie ne démarre mais il a été ramené à la vie grâce à la nécromancie. Il possède les compétences et la magie de la profession qu'il exerçait autrefois mais il est techniquement un zombie imprégné doué de libre arbitre. Le personnage est immunisé contre les Blessures Sérieuses et ne peut pas perdre conscience. Il peut toutefois être détruit si ses localisations Tête ou Poitrine subissent une Blessure Grave et s'il échoue à un test d'Endurance. Le personnage ne guérit pas naturellement mais il peut récupérer des Points de Vie grâce à la chirurgie ou la magie.

Nécromancien : un nécromancien est une personne qui communique avec les morts ou qui pratique les arts noirs afin de contrôler la mort et ceux qui sont passés dans l'au-delà. Dans les sociétés où la nécromancie est crainte et interdite, un étudiant en nécromancie risque de finir dans une tombe de manière prématurée...

Pilleur de Tombe : dans beaucoup de sociétés, les morts sont enterrés avec toutes sortes de bijoux : une dame de la noblesse est revêtue d'une délicate robe en soie, ses doigts recouverts de bagues en or, un grand chevalier enterré avec sa célèbre épée ou

Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Magie
Chasseur de Mort-vivant	Au choix	Persévérance +10%, un Style d'Arme approprié à votre culture +10%	Choisir une : Connaissance (au choix), Pister	Choisir parmi : Détection des Esprits et Contrainte Spirituelle OU Connaissance (Théologie Spécifique) et Pacte (Culte ou Dieu) OU Manipulation et Sorcellerie (Grimoire)
Croquemort	Au choix	Influence +10%, Persévérance +10%, Perspicacité +10%	Choisir deux : Art (Funéraires), Artisanat (Embaumeur), Connaissance (Mort), Connaissance (Nécropoles), Éloquence	
Érudit Marginal	Civilisée	Connaissance (Régionale) +5%, Discrétion +5%, Évaluer +5%, Passe-passe +5%, Persévérance +10%	Connaissance (au choix) Choisir une : Connaissance (au choix), Langage (autre), Médecine	
Fossoyeur	Civilisée	Athlétisme +10%, Conduite +10%, Endurance +10%, Perception +10%	Connaissance de la Rue	
Gardien de Tombeau	Barbare, Civilisée, Primitive	Discrétion +10%, Perception +10% Choisir deux Style de Combat appropriés à votre culture, tous deux avec un bonus de +10%	Choisir une : Connaissance (au choix), Pister	
Mort-vivant	Au choix	Comme avant	Comme avant	Comme avant
Nécromancien	Civilisée	Persévérance +10% Choisir une : Influence +10%, Perspicacité +10%, Premiers Soins +10%	Connaissance (au choix)	Choisir parmi : Détection des Esprits et Contrainte Spirituelle OU Connaissance (Théologie Spécifique) et Pacte (Culte ou Dieu) OU Manipulation et Sorcellerie (Grimoire)
Pilleur de Tombe	Civilisée	Discrétion +10%, Évaluer +10%, Persévérance +10%	Choisir deux : Connaissance de la Rue, Déguisement, Mécanismes	
Voleur de Cadavre	Civilisée	Athlétisme +5%, Discrétion +5%, Évaluer +5%, Perception +5%, Persévérance +10%	Connaissance de la Rue, Déguisement	

le cercueil d'un avaré est rempli de pièces d'or. Les morts ont-ils besoin de tant de richesses ? Voler aux morts amène le mauvais œil mais c'est plus facile et (habituellement) plus sûr que de cambrioler les maisons et de voler les vivants.

Voleur de Cadavres : les voleurs de cadavres se spécialisent dans une forme particulière de crime lucratif. Ils enlèvent les défunts

récents à leurs tombes et revendent les cadavres aux médecins et aux érudits qui désirent étudier l'anatomie – un sujet souvent interdit par de nombreuses religions. Du moins, c'est ce que les érudits racontent. Les voleurs de cadavres ne posent pas la question de savoir ce que leurs clients veulent faire des corps ; ils se contentent de prendre l'argent et de garder le silence.

COMPÉTENCES NÉCROMANTIQUES

En plus des compétences magiques avancées habituelles, un nécromancien bénéficie d'une connaissance succincte dans des compétences plus ordinaires.

Artisanat (Embaumeur) : l'embaumement, qui prend des formes variées, est utilisé pour préserver les corps des défunts. Les méthodes comprennent la dessiccation à l'air sec, le décapage avec des fluides préservateurs, l'ébullition dans des herbes antiseptiques, le drainage et le remplacement du sang par de la cire, l'éviscération et la naturalisation avec des épices, etc.

Déguisement : cette compétence peut être utilisée pour déguiser les créatures morts-vivantes et donner l'impression qu'elles sont encore en vie.

Ingénierie : l'Ingénierie est utile pour la construction de nécromates non-humanoïdes ou ceux ayant une TAL supérieure ou égale à 21.

Médecine : la Médecine comprend la connaissance de l'anatomie humaine. Elle est de ce fait est vitale aux nécromanciens. Elle est utilisée dans la construction de nécromates humanoïdes ou dans la réanimation de squelettes ou de cadavres reconstitués à partir de diverses parties du corps.

Connaissance (Alchimie) : cette compétence peut être utilisée dans la production de fluides d'animation ou de conservation.

Persévérance : la Persévérance est une compétence très importante si les règles de la Peur ou de la Folie sont employées.

Connaissance de la Rue : la Compétence Connaissance de la Rue est pratique pour ceux qui pratiquent leur art noir dans les cités. Si la culture permet l'étude de l'anatomie, ou si le sacrifice rituel est un fait courant, la Connaissance de la Rue peut être utilisée pour localiser les moyens de ravitaillement en cadavres. Il est toujours vital de savoir à l'avance si une foule en colère munie de torches a décidé de frapper à votre porte.

Déguiser les MORTS

Condition du Mort-vivant

Mort récente	
Moins d'un mois	
Pourri	
Putride	
Squelettique	
Cadavre d'une personne âgée ou malade	

Modificateur au Test de Déguisement

+0%
-10%
-20%
-40%
-80%
+20%



© 1997

MAGIE DIVINE

La nécromancie divine est associée principalement avec les Cultes de la Mort : ceux qui honorent les morts (et qui se spécialisent dans les sorts nécromantiques permettant d'entrer en contact ou d'aider les esprits) et ceux qui utilisent les morts comme des subalternes (des cultes malveillants en général). Certains sorts en relation avec les esprits sont donnés aux cultes qui combattent les morts-vivants mais la plupart des sorts contre les morts-vivants sont présentés à la suite des sorts de nécromancie divine.

LES SORTS NÉCROMANTIQUES

Les sorts présentés dans cette section sont conçus pour être utilisés par les membres des cultes de la mort et les nécromanciens malveillants.

Ancre Spirituelle

Durée Spécial, Rang Acolyte, Résistance (Persévérance)

Par droit divin, le jeteur de sort fait entrer un esprit dans un objet par la force. Des chaînes de lumière noire surgissent de l'objet pour s'enrouler autour de l'esprit.

L'Ancre Spirituelle peut être utilisée de deux manières : pour ancrer l'esprit à un objet ou pour l'ancrer à un corps.

S'il est utilisé pour ancrer l'esprit à un objet, ce dernier doit effectuer un test de Persévérance au moment où le sort est lancé. Si le test échoue, l'esprit est ancré à l'objet. L'esprit ne peut pas s'éloigner à plus de 10 mètres de l'objet auquel il est ancré et ne peut ni le toucher ni l'endommager, pas même en possédant un être vivant. L'esprit peut effectuer un autre test de Persévérance au bout d'un nombre de jours égal au POU du jeteur de sort. Si le sort réussit, l'esprit est libre ; s'il échoue, l'esprit est ancré d'une manière permanente à l'objet.

S'il est utilisé pour lier un esprit à un corps, l'esprit anime le corps tel un zombie résistant. Si le zombie est détruit, l'esprit est libéré. Le zombie résultant ressemble à un corps animé ordinaire mais les vestiges de l'esprit se superposent à lui.

Animer Mort-vivant

Permanent, Rang Acolyte, Toucher

Ce sort crée un zombie ou un squelette ordinaire à partir d'un corps adéquat. La créature réanimée persiste pendant un nombre de jours égal au nombre total de POU dédié dans le Pacte passé avec le dieu qui a accordé le sort. La créature peut être rendue inerte par son créateur sur un simple commandement ou rester continuellement active jusqu'à ce que le sort Animer Mort-vivant soit à nouveau lancé pour soutenir son animation.

Si la créature est utilisée de manière sporadique, elle doit être animée pendant une période minimum d'une heure. Chaque heure compte dans la durée totale de l'animation.



Les morts-vivants animés obéissent aveuglément et sans poser de question aux commandements et aux ordres de leur créateur.

Appeler la Mort

Durée 1d6 tours, Rang Seigneur/Prêtre Runique, À Distance

Ce sort invoque un esprit de la Mort contre une cible (voir page 75 pour plus de détails sur les Esprits de la Mort). Seul le jeteur de sort et la cible peuvent apercevoir et interagir avec l'esprit de la Mort.

Ce sort peut être utilisé de deux manières. Si la Mort d'une créature vivante est invoquée, alors la Mort attaque immédiatement la créature. Elle continuera à l'attaquer jusqu'à ce que la cible meure ou que le sort se termine.

D'un autre côté, si le sort est lancé dans les trois tours précédant la mort d'une créature, le jeteur de sort peut invoquer la Mort qui est sur le point de s'emparer de l'âme de la cible. S'il peut vaincre la Mort avant que le sort se termine, la cible revient à la vie.

Briser les Morts

Instantané, Rang Acolyte, Résistance (Persévérance), À Distance

La mort n'est pas une barrière pour les dieux. La Magie Divine peut traverser la voile et causer une terrible agonie aux esprits infortunés.

Ce sort fonctionne uniquement sur les esprits. Si le jeteur de sort possède un objet ayant appartenu à la personne décédée (un fragment du corps, un objet personnel et ainsi de suite) alors la portée du sort devient illimitée. Si le jeteur de sort ne possède pas un tel lien, la portée du sort est égale, en mètres, à son POU x 5.

Si le test de Persévérance pour résister au sort est un échec, l'esprit subit une terrible agonie. Il subit 1d6 points de dommages et un malus d'1d6 x 10% à toutes ses actions pendant un jour après le lancer du sort. Bien que ce sort puisse être utilisé comme une arme contre les fantômes et les autres esprits, on l'utilise plus couramment pour torturer les esprits de l'au-delà qui ont offensé le prêtre.

Cadavre Éternel

Durée Permanent, Rang Acolyte, Toucher.

Ce sort permet au jeteur de sort de protéger un corps contre la décomposition naturelle et la pourriture et de le garder ainsi dans son état physique actuel. Le sort protège le corps contre les formes naturelles de décomposition (le temps, la température, les vers) mais n'empêche pas le corps d'être endommagé par des forces extérieures. Si le sort est dissipé, le corps commencera à se décomposer à un rythme normal. S'il est utilisé sur un corps animé, comme un zombie ou un vampire, celui-ci arrête aussi de pourrir.

Commander Mort-vivant

Durée Spécial, Rang Acolyte, Résistance (Persévérance), À Distance

Si le sort réussit, la cible devient la vassale du jeteur de sort. Il peut être utilisé *uniquement* sur les morts-vivants animés et dure pendant un nombre de jours égal au total du POU dédié dans le Pacte effectué afin que le dieu accorde le sort.

Condamner à la Non-vie

Permanent, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Résistance (Persévérance), À Distance

Si le test de persévérance est un échec, la malédiction s'empare de la victime. Si la victime meurt sous l'influence de la malédiction, elle deviendra une créature morte-vivante, généralement un grand zombie, 1d3 jours après sa mort.

Conseil de Mort

Durée Spécial, Rang Initié, Toucher

Afin de lancer le sort, le nécromancien doit avoir sous la main une partie du corps ou une autre relique de la personne morte. Quand il est lancé, le jeteur de sort gagne une compétence ayant appartenu à la personne défunte, à un niveau de compétence égal à celui du défunt quand il était encore en vie. Le jeteur de sort garde la compétence suffisamment longtemps pour effectuer une tâche. Par exemple, avec la compétence Connaissance, le nécromancien peut répondre à une simple question. Avec une compétence de Combat, le nécromancien obtient une compétence augmentée le temps d'une bataille. Avec une compétence Artisanat, celle-ci dure suffisamment longtemps pour compléter une tâche.

Ce sort peut aussi être utilisé pour poser des questions aux morts.

Chaque fois que le nécromancien effectue un test de compétence avec la compétence augmentée, il a 5% de chance d'attirer l'esprit à lui. Celui-ci peut apparaître sous la forme d'un fantôme et tenter de le posséder.

Couronne de Non-vie

Durée 1 Heure, Rang Acolyte, Toucher

Une aura ténébreuse entoure la cible et lui donne la vitalité horrifique des morts-vivants.

Sous les effets de ce sort, la cible gagne les bonus suivants :

- Immunité contre la Fatigue.
- +10% aux tests d'Endurance.
- +1 PA à toutes les localisations.
- Vision dans le Noir.
- L'intensité de toutes les sources lumineuses situées à cinq mètres de la cible est réduite d'un rang.

Dépérissement

Permanent, Rang Seigneur/Prêtre Runique, À Distance, Résistance (Endurance)

Le jeteur de sort lève une main et semble drainer la vie des parties du corps de la cible.

Le sort Dépérissement vise une seule localisation du corps de la cible et provoque son vieillissement et sont flétrissement. Le jeteur de sort doit lancer les dés sur la table des localisations afin de déterminer la localisation affligée. L'effet du sort varie en fonction de la localisation atteinte.

1-3 - Jambe : les Points de Vie maximum de la jambe sont diminués de moitié. Le Mouvement de la cible est réduit de 50%.

4-6 - Bras : les Points de Vie maximum du bras sont diminués de moitié. La cible subit un malus de -50% aux attaques effectuées avec ce bras.

7-9 - Ventre : les Points de Vie maximum du ventre sont diminués de moitié. La cible est désormais impuissante si elle est mâle ou stérile si elle est femelle.

10-12 - Poitrine : les Points de Vie maximum de la poitrine sont diminués de moitié. La cible subit un malus de -20% à ses tests d'Endurance.

13-15 - Tête : les Points de Vie maximum de la tête sont diminués de moitié. La Perception de la cible est réduite de 50%. Si sa Perception tombe en dessous de 0%, la cible devient aveugle.

16-18 - Aile : les Points de Vie maximum de l'aile sont diminués de moitié. La créature ne peut plus voler.

19-20 - Queue : les Points de Vie maximum de la queue sont diminués de moitié et toutes les attaques effectuées avec la queue subissent un malus de -50%.

Les effets néfastes du sort durent jusqu'à ce que le sort soit annulé, retiré ou que le jeteur de sort soit tué.

Expulser Fantôme

Durée 7 Heures, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Toucher.

Quand le sort est lancé, la cible du sort expulse son esprit. Le sort fonctionne de la même manière que le sort Détection des Esprits au rang Chaman (voir *Livre de Règles de RuneQuest*, à la page 138), mais avec deux exceptions.

Premièrement, l'esprit désincarné peut posséder autrui, comme un esprit ordinaire. Toutefois, l'esprit doit retourner dans son corps avant que le sort arrive à terme sous peine de perdre un point de POU par minute en dehors de sa forme mortelle.

Deuxièmement, l'esprit peut posséder des corps. Les corps animés de cette façon possèdent les caractéristiques des

zombies ordinaires mais utilisent l'INT, le POU, le CHA et les compétences de l'esprit.

Gardiens Cadavériques

Instantané, Rang Seigneur/Prêtre runique, À Distance

Ce sort fait surgir deux Gardiens de Tombeaux du sol (voir page 75), tout près du jeteur de sort. Les gardiens obéissent à ses ordres et se battent pour lui. Les gardiens durent pendant un nombre de tours égal au POU du jeteur de sort avant de redevenir poussière.

Gémissements des Damnés

Durée 5, Rang Initié, Toucher

Ce sort permet à la cible de parler aux morts-vivants dépourvus de conscience (zombies, squelettes et ainsi de suite). Bien que le sort ne lui donne pas instantanément la capacité de commander ou de contrôler ces créatures, il lui permet de communiquer normalement avec elles et probablement d'utiliser sa compétence Influence pour les faire obéir. Les morts-vivants sans conscience n'ont aucune raison de mentir ou de retenir des informations car elles n'ont aucune idée de ce qu'elles disent mais elles n'ont pas non plus besoin d'arrêter leurs attaques pour répondre aux questions de la cible !

Guérison Nécrotique

Instantané, Rang Initié, Résistance (Évasion), À Distance

Cette magie guérit les blessures et les plaies mais la chair reste morte.

Le sort restaure 1 Point de Vie par point d'Ampleur à toutes les localisations de la cible. Toutefois, si le sort guérit plus de Points de Vie à une localisation qu'elle ne compte elle-même de PV (par exemple, un sort d'Ampleur 4 guérissant une localisation qui ne comprend que 3 Points de Vie), alors cette localisation devient nécrotique et ne peut pas bénéficier de la guérison naturelle ou des sorts de guérison.

Horde du Cimetière

Permanent, Rang Acolyte, À Distance

Ce sort fait surgir un certain nombre de serviteurs morts-vivants de leurs tombes pour servir de soldats sous les ordres du jeteur de sort jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Afin de lancer le sort, le jeteur de sort doit se trouver dans la zone où il a l'intention d'animer les morts et subit 1 point de dommage à deux localisations minimum (le sang requis pour le sort). Lancer le sort prend 10 minutes et, au besoin, il faut 30 minutes aux cadavres pour se frayer un chemin hors de leur tombe. Le sort crée 1D2 squelettes ou zombies ordinaires sous les ordres du jeteur de sort par point d'Ampleur du sort. Du fait qu'une certaine énergie magique est nécessaire pour garder un corps animé autonome, le POU dédié au sort n'est récupéré qu'après la destruction des morts-vivants invoqués.



Lame Coupeuse d'Esprit

Durée 10, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Toucher

Le jeteur de sort bénit une épée ou une autre arme et la rend plus efficace contre les ennemis ordinaires et surnaturels.

L'arme enchantée avec ce sort peut blesser le corps et l'esprit. Si la cible d'une attaque est un être vivant, alors la cible subit non seulement les dommages normaux de l'arme, mais aussi une perte temporaire de POU d'un montant égal aux dommages. Le POU perdu est restauré à raison d'un point par jour. Si son POU tombe à zéro, le personnage meurt. Si la cible de l'attaque est un esprit, l'arme peut blesser l'esprit et inflige une perte de Points de Magie normalement.

Un personnage tué par une arme enchantée par le sort Lame Coupeuse d'Esprit ne peut pas être ressuscité par des sorts normaux.

Maître de la Lumière Blanche

Durée 2d6 tours, Rang Seigneur/Prêtre Runique

Le jeteur de sort entonne le sort puis sa bouche s'agrandit et ses yeux émettent une lumière blanche surnaturelle au fur et à mesure qu'il devient un conduit vivant pour les morts.

Quand le sort est lancé, le jeteur de sort devient un conduit pour le monde spirituel. Chaque tour pendant toute la durée du sort, 1d6-2 esprits émergent de la bouche et des narines du jeteur de sort. Celui-ci subit un malus de 10% par esprit à tous les tests de compétence qu'il effectue pendant un tour. Chaque esprit s'envole pour aller habiter un corps qui se trouve à portée, créant ainsi un zombie infusé. S'il n'y a aucun corps à portée, l'esprit s'attarde pendant un nombre d'heures égal à son POU avant de disparaître.

Chaque tour durant lequel un esprit surgit, le jeteur de sort subit 1 point de dommage à la tête, à la poitrine ou au ventre (lancez 1d6 : 1-2 = Ventre, 3-5 = Poitrine, 6 = Tête). Le jeteur de sort devient fatigué quand le sort se termine.

Les zombies créés par ce sort deviennent les vassaux du nécromancien. Dans de rares cas, des esprits suffisamment forts pour devenir des morts-vivants avec un libre arbitre peuvent passer au travers du conduit.

Malédiction de la Nécropole

Permanent, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Toucher

La Malédiction de la Nécropole n'est utilisée normalement que dans les cités où tous les habitants ont offensé les dieux de la mort. Afin de lancer le sort, le nécromancien doit tracer un symbole sur le sol qui entoure la cité entière puis toucher les murs de la cité. Il doit alors soit verser son sang, d'un montant de 10 Points de Vie (si les dieux autorisent l'utilisation de ce

sort), soit arracher son propre cœur (s'il lance la Malédiction dans une cité qui ne le mérite pas).

Quand le sort est lancé, les morts au sein de la cité sortent de terre. Les morts récemment enterrés deviennent des zombies et les vieux os deviennent des squelettes. Si les cadavres enterrés se sont décomposés, ils émergent sous la forme de fantômes ou d'autres morts-vivants non-matériels. Les morts continuent de surgir du sol même après avoir été tué à nouveau : un zombie peut être réduit en pièces dans les rues de la nécropole mais il émergera une fois de plus sous la forme d'un spectre quelques heures plus tard. Un mort-vivant émerge en moyenne au bout d'1d6 heures, donc six heures après que le sort ait été lancé, chaque corps enterré dans les quartiers de la cité émergera de sa tombe.

Le seul moyen de dissiper la malédiction est une intervention divine pour la cité en entier.

Malédiction du Pourrissement

Permanent, Rang Initié, Résistance (Endurance), À Distance

Un nuage lumineux de couleur verdâtre entoure les mains du jeteur de sort et bondit vers la cible. La chair se décompose et les plantes flétrissent quand elles sont les victimes du pouvoir nécrotique de la non-vie !

Le sort peut être lancé de deux manières : sur une zone ou sur une personne.

S'il est lancé sur une zone, il affecte celle-ci ou un certain nombre d'animaux de troupeau égal au POU du jeteur de sort. La zone ou les animaux sont affligés par la Malédiction du Pourrissement : les vaches produisent du lait caillé et donnent naissance à des veaux difformes, les champs flétrissent ou pourrissent quand on les récolte et ainsi de suite. La terre ou les animaux deviennent inutilisables.

S'il est lancé sur une personne, le jeteur de sort doit projeter le sort sur une des localisations blessées de la cible. Si le sort réussit, la localisation ne peut plus bénéficier d'une guérison magique ou naturelle. Au lieu de cela, les blessures s'infectent et pourrissent. La cible perd 1 Point de Vie à cette localisation par jour jusqu'à ce qu'elle meure, que le sort soit retiré ou que la compétence Médecine soit utilisée pour amputer la localisation maudite (empêchant ainsi la perte de Points de Vie mais réduisant d'une manière permanente les Points de Vie de la localisation au total en cours).

Malédiction Mortelle

Instantané, Rang Seigneur/Prêtre Runique, À Distance, Résistance (Endurance)

La cible du sort doit effectuer un test d'Endurance quand le sort est lancé. Le test d'Endurance est modifié par certaines conditions, comme indiqué dans le tableau Modificateur de la Malédiction Mortelle.

Modificateur de la Malédiction Mortelle

Condition	Modificateur
Le POU du joueur de sort est supérieur à celui de la cible	-10%
Le POU du joueur de Sort est inférieur à celui de la cible	+10%
Le joueur de sort a une connexion avec la cible (une mèche de cheveux, une fiole de sang, un objet personnel)	-20%
La cible est située dans une zone Sanctifiée par le dieu du joueur de sort	-40%

Les effets du sort dépendent du résultat du test d'Endurance.

Effets de la Malédiction Mortelle

Test d'Endurance de la Cible	Effet
Le test d'Endurance de la cible est un échec absolu	La cible meurt.
Le test d'Endurance de la cible est un échec	La cible subit un nombre de dommages à la poitrine égal au POU total dédié au Pacte du joueur de sort.
Le test d'Endurance de la cible est un succès	La cible subit 1D8 points de dommages à la poitrine car elle s'efforce de respirer tandis que son cœur bat la chamade.
Le test d'Endurance de la cible est une réussite critique	Aucun effet.

Momification

Permanent, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Toucher

Ce sort crée une momie (voir page 56). Avant de lancer le sort, le corps doit être préparé pour l'embaumement. Les organes sont retirés et placés dans des jarres spéciales, le corps est desséché et disséqué avec des sels avant d'être préservé avec des épices puis enroulé dans les bandelettes. Cette préparation nécessite un test de Médecine et plusieurs jours de travail. Une fois la préparation terminée, le corps est prêt à être réanimé sous la forme d'une momie.

L'âme du corps est placée au sein de la momie pour en faire un mort-vivant animé doté d'un libre arbitre. Les jarres contenant les organes sont un élément essentiel au sort : si ces jarres funéraires sont brisées, la momie est détruite. La momie est aussi vulnérable au feu. Ces créatures ont une grande force et gardent une partie de leur intelligence et de leurs compétences antérieures. Elles peuvent parfois utiliser des sorts mais leur faible POU les force à dépendre d'autres sources de Points de Magie, comme les sacrifices.

Mort Paisible

Durée Spécial, Rang Initié, À Distance

En entonnant des prières apaisantes pour soulager et consoler, le joueur de sort calme une créature morte-vivante ou un esprit agité. Le corps du mort-vivant s'affaisse et la lueur affamée dans ses yeux disparaît.

Quand le sort est lancé, la faim et la haine du mort-vivant envers les vivants disparaissent. Il ne désire rien d'autre que de retourner dans l'ombre. Le sort soumet la créature pendant une brève période. Un zombie ou un squelette peuvent être soumis pendant une journée mais une créature plus puissante comme un vampire peut effectuer une pause d'une minute ou deux seulement. Si quelqu'un effectue une action hostile envers le mort-vivant sous l'influence du sort, ce dernier est brisé.

Mort Paisible est principalement utilisé durant l'exorcisme d'esprits.

Offrande de Vie

Permanent, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Toucher

Quand il entonne une prière destinée aux dieux de la mort, le corps du joueur de sort est entouré par une aura de lumière noire. Si il touche un adorateur, il offre l'âme de l'infortuné aux dieux.

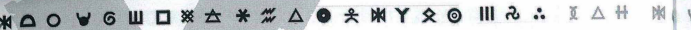
L'Offrande de Vie ne peut être lancée que sur une cible volontaire, le joueur de sort pouvant même le lancer sur lui-même s'il le désire. La cible du sort Offrande de Vie meurt instantanément et est transportée dans le royaume des dieux de la mort pour être jugée. Si la victime est considérée digne d'être ressuscitée, elle est renvoyée dans le monde mortel sous la forme d'une créature mort-vivante, la forme étant proportionnelle à sa valeur. Une offrande pathétique sera transformée en zombie, un grand prêtre sera transformé en vampire, en momie ou en spectre.

Ossuaire

Instantané, Rang Acolyte, À Distance, Résistance (Évasion)

Quand ce sort est lancé, une tombe s'ouvre sous les pieds d'une cible par point d'Ampleur. Cette tombe a une profondeur d'1D3 mètres et est suffisamment grande pour une personne (si les cibles sont proches l'une de l'autre, alors la tombe s'agrandit pour devenir un ossuaire). Si la cible n'arrive pas à bondir sur le côté en effectuant un test d'Évasion, elle est enterrée vivante. Les tombes se referment immédiatement après leur ouverture, emprisonnant ainsi les victimes qui s'y trouvent.

Les victimes enterrées vivantes se mettent à étouffer (voir Asphyxie à la page 54 du *Livre de Règles de RuneQuest II*) et subissent un point de dommage par tour quand elles échouent à leur test d'Endurance. Un personnage peut essayer de se libérer de la tombe en creusant la terre meuble. Cette action nécessite un



test d'Athlétisme ou de Force Brute Très Difficile (-60%) pour creuser un mètre de terre en 1D4 tours.

Parodie de Vie

Concentration, Rang Initié, À Distance

Pendant toute la durée du sort, toutes les créatures mortes-vivantes situées autour du jeteur de sort dans un rayon égal, en mètres, à son POU, prennent l'apparence de créatures vivantes. Les créatures retrouvent l'apparence qu'elles avaient quand elles étaient encore en vie. Le sort ne fonctionne pas sur des créatures constituées des parties de plusieurs corps. L'illusion est presque parfaite mais les créatures ainsi déguisées ont un teint blafard et sont maladroites. L'illusion ne cache pas leur puanteur.

Pouvoir de la Mort

Durée Une Bataille, Rang Initié, Toucher

Le jeteur de sort touche une créature morte-vivante pour l'imprégner du pouvoir de la mort, la transformant ainsi en une redoutable machine de guerre.

La cible morte-vivante gagne les bonus suivants pendant toute la durée du sort :

- +1 Point de Vie par point d'Ampleur à toutes les localisations
- +1 PA par tranche de 3 points d'Ampleur à toutes les localisations.
- +2 point de FOR par point d'Ampleur

Prière Fantôme

Concentration, Rang Seigneur/Prêtre Runique, À Distance (Spécial)

Pendant toute la durée du sort, toutes les créatures mortes-vivantes situées autour du jeteur de sort dans un rayon égal, en mètres, à son POU deviennent des esprits. Les créatures mortes-vivantes qui sont déjà des esprits ne sont pas affectées.

Restaurer Corps

Instantané, Rang Initié, Progressif, Toucher

Avec un simple sort, le jeteur de sort referme les blessures et répare les dommages subis par le corps. Les plaies se referment dans un bruit de succion et les os craquent et se replacent d'eux-mêmes.

Chaque Point d'Ampleur du sort restaure 1d3 points de dommages à une créature morte-vivante, en commençant par la localisation touchée puis en continuant à partir de là.

Résurrection Maladive

Concentration Spécial, Rang Acolyte, Toucher

Ce sort semble identique au sort Résurrection (voir le *Livre de Règles de RuneQuest*, à la page 125). Cependant, au lieu de

ramener la cible entièrement à la vie, il la ramène à l'état de mort-vivant. Ceci n'est pas immédiatement visible car la Résurrection Maladive semble au départ donner au personnage tous les signes d'une bonne santé. Avec le temps, l'état véritable du personnage devient apparent.

- Au bout d'une semaine, le personnage compte comme un mort-vivant dans le cadre des sorts et de leurs effets.
- Au bout d'un mois, le taux de guérison naturelle du personnage et les effets des sorts de guérison lancés sur lui sont réduits de 50%.
- Au bout de deux mois, le personnage ne guérit plus naturellement.
- Au bout de trois mois, le personnage commence à se décomposer.

Vénération des Morts

Instantané, Rang Initié, À Distance

En offrant une prière aux morts, le jeteur de sort renforce l'esprit dans l'au-delà.

Ce sort fonctionne uniquement sur les esprits. Si le jeteur de sort possède un objet personnel ayant appartenu à la personne décédée (un fragment du corps, un objet personnel et ainsi de suite) alors la portée du sort devient illimitée. Si le jeteur de sort ne possède pas un tel lien, la portée du sort est égale, en mètres, à son POU x 5

L'esprit est guéri d'un Point de Vie par point d'Ampleur. Son POU augmente de l'Ampleur du sort pendant un jour par point d'Ampleur. Un esprit ne peut pas bénéficier de plus d'un sort Vénération des Morts à la fois.

Vision de Mort

Instantané, Rang Initié, Toucher

Ce sort permet au jeteur de sort de voir exactement les événements qui vont entraîner la mort, du point de vue du cadavre. Ceci peut ou non être utile en fonction de la nature de la mort (une gorge tranchée par un assaillant situé derrière lui, aveuglement et coup de poignard, etc.). Cependant, à travers les yeux du cadavre, le nécromancien aperçoit la scène en détails. Chaque fois que le sort est lancé, le jeteur de sort est témoin de ce qui semble être sa propre mort (à travers les yeux du mort), une scène qui peut provoquer un choc. Le nécromancien doit réussir un test d'Endurance après la vision sous peine de subir un niveau de Fatigue.

Voir à travers le Corps

Concentration, Rang Initié, À Distance (Spécial)

Grâce à ce sort, le nécromancien transfère temporairement sa vision dans un zombie ou un squelette. Si la créature est vassale, alors le sort a une portée égale, en kilomètres, à son POU x 5 ; sinon, il a une portée égale à son POU x 5 mètres. Le jeteur



L'arme bénie par le sort gagne un bonus de +20% à ses attaques et inflige +2 points de dommages contre les morts-vivants.

Bouclier Spirituel

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Un halo chatoyant d'énergie divine vacille autour de la tête de la victime.

Ce sort protège contre la possession par les esprits. La première tentative de possession d'un esprit envers la cible échoue automatiquement, comme si la cible avait triomphé de l'esprit dans un test d'opposition de Persévérance.

Brouille la Magie

Durée 1d6 Tours, Rang Acolyte, À Distance

Le jeteur de sort murmure un sort bref et une écume chaotique d'énergie surgit de ses mains et bondit vers une créature mort-vivante. Celle-ci commence à se contorsionner et à faire de violentes convulsions.

Brouille la Magie ne fonctionne que sur les morts-vivants animés : les morts-vivants qui sont créés et maintenus par un sort continu. La magie émanant de la créature est dérangée par le sort. Le mort-vivant est impuissant, incapable de bouger,

de sort ne peut ni contrôler ni influencer le zombie sans un autre sort. Il ne peut pas être affecté par des sorts ou des effets fonctionnant à travers la vision quand il observe à travers les yeux du zombie, comme par exemple l'attaque de regard d'une Gorgone. Des personnes qui regardent le zombie tant que le sort est actif peuvent être capables de reconnaître les yeux du jeteur de sort dans le visage du mort-vivant.

d'attaquer ou de parer, pendant toute la durée du sort.

AUTRES SORTS DE MAGIE DIVINE

Les sorts dans cette section se concentrent autour de la protection contre les mort-vivants ainsi que leur destruction.

Arme Éclatante

Durée 15, Rang Acolyte, À Distance

Le prêtre touche une lame qui se met soudain à briller d'un éclat froid et blanc.

Courage

Concentration, Rang Acolyte, À Distance

Le prêtre entonne une prière d'une voix claire et forte pour donner du courage à ses alliés.

Tous les membres appartenant au même culte ou à la même religion que le prêtre gagnent un bonus de +10% à leurs tests de Persévérance pour résister aux effets basés sur la peur.

Décomposition Accélérée

Instantané, Rang Initié, Résistance (Endurance), Toucher

En s'adressant aux vers et aux bactéries existant dans le corps du mort-vivant, le jeteur de sort fait appel à eux pour dévorer le corps en un instant au lieu d'un siècle.

avec lesquelles elles étaient amies durant leur vie antérieure. Par exemple, un nécromancien anime les morts d'une cité et dépêche des zombies pour attaquer les gardes. Les personnes qui sont maintenant des zombies n'avaient aucune querelle contre les gardes auparavant aussi elles sont affectées par le sort Lien du Passé. Toutefois, si un des corps était un voleur qui haïssait les gardes, le sort n'a aucun effet sur le zombie.

Lumière Révélatrice

Durée 15, Rang Initié, Toucher

En passant la main dans la flamme d'une chandelle ou d'une torche, le joueur de sort permet à la lumière d'atteindre le monde spirituel.

Le sort peut être lancé sur n'importe quelle source lumineuse. Il augmente l'éclairage de la source de lumière d'un rang. En plus de cela, la lumière éclaire les esprits : les esprits invisibles situés dans la zone d'effet sont désormais visibles, mais ils scintillent et sont difficiles à percevoir.

Puanteur de Mort

Durée Une Heure, Rang Initié, Toucher

Le sort Puanteur de Mort dérange et met les animaux en colère. En augmentant les sens d'un chien ou d'un autre animal domestique par magie, le joueur de sort peut pister et détruire les morts-vivants.

La cible du sort Puanteur de Mort doit être un animal comme un chien ou un loup. La créature gagne un bonus de +100% à sa compétence Pister pour traquer les morts-vivants.

Réduire en Cendres

Instantané, Rang Acolyte, Résistance (Endurance), À Distance

Un éclat de lumière et la créature morte-vivante est réduite en cendres.

Ce sort peut uniquement être utilisé sur les créatures mortes-vivantes sans conscience. Si la cible échoue à son test d'Endurance, elle est instantanément détruite.

Repos Paisible

Durée Une Année, Rang Acolyte, Toucher

Pendant un an, le corps est protégé contre la nécromancie.

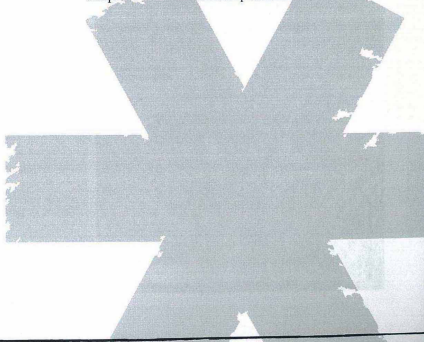
La cible du sort doit être un cadavre. Ce corps, ainsi que l'esprit du défunt à qui le corps appartient, ne peut pas être la cible d'un sort nécromantique tant que le sort reste actif ou tant qu'il n'est pas dissipé.

Vent Spirituel

Durée Concentration, Rang Acolyte, À Distance

Le joueur de sort invoque une tempête dans le monde spirituel qui pousse les esprits à s'enfuir.

Pendant toute la durée du sort, le joueur du sort est entouré par une tempête de vents hurlant dans le monde spirituel. La tempête n'a aucune manifestation ni aucun effet dans le monde mortel. Les esprits voient leur Mouvement réduit de 2d6 mètres par tour. Si le Mouvement de l'esprit tombe à zéro ou en dessous, l'esprit est projeté dans une direction au hasard à une distance égale, en mètres, à la différence entre le résultat des dés et le Mouvement de l'esprit. Les esprits subissent aussi un malus de -40% à leurs attaques et à leurs tentatives de possession.





Peur & Folie dans la Magie Divine

Si les règles optionnelles pour la Peur ou la Folie sont utilisées, alors ces sorts peuvent être disponibles dans la campagne.

Bénédictio de Stabilité

Durée 15 minutes, Rang Acolyte, Toucher

Le jeteur de sort murmure une bénédiction et touche le front de la cible, protégeant temporairement son esprit contre les traumatismes.

Pendant toute la durée du sort, la cible peut réduire sa perte de santé mentale d'un nombre égal à l'Ampleur du sort.

Malédiction de la Démence

Permanent, Rang Seigneur/Prêtre Runique, À Distance (Spécial), Résistance (Spécial)

La lune brille d'un vif éclat au-dessus de la victime, même au milieu de la journée. L'ordre du monde est renversé.

La victime du sort gagne un score de démence égal à son INT et devient folle. La portée du sort est égale, en lieues au POU du jeteur de sort. Celui-ci doit posséder un objet personnel ou une connexion magique qui le relie à la cible. La cible peut effectuer un test de Résistance par jour pendant sept jours afin de résister au sort : si un des tests échoue, la cible est rendue folle.

Si l'objet utilisé par le jeteur de sort est détruit, le sort est brisé et la cible retrouve la santé mentale que le sort lui a dérobée.

Protection contre la Peur

Durée 15 minutes, Rang Initié, Toucher

Le jeteur de sort entonne le sort et bien que rien ne semble avoir changé, la cible se sent étrangement plus forte et plus courageuse.

Si la cible du sort est victime de la peur, elle peut choisir de réduire l'effet de la Peur d'un rang (Terreur Abjecte à Terrifié, Terrifié à Paralysé, Paralysé à Secoué, Secoué à Aucun Effet, Aucun Effet à Détermination). Cette action met fin au sort.

Toucher Lunaire

Instantané, Rang Acolyte, À distance, Résistance (Santé Mentale)

Deux fins rayons de lumière blanche surgissent des doigts du jeteur de sort et bondissent vers les yeux de la victime.

Si la victime du sort est incapable de Résister au sort, elle gagne un score de Démence égal au POU du jeteur de sort.

Restaure la Santé Mentale

Permanent, Rang Acolyte, Toucher

Une lumière blanche danse autour de la cible quand le jeteur de sort entonne un sort apaisant.

La cible du sort perd un point de Démence par point d'Ampleur.

SORCELLERIE NÉCROMANTIQUE

La sorcellerie est la forme de magie la plus flexible et la plus adaptable mais elle souffre de l'impermanence de ses effets. Un sorcier tire son énergie de son propre esprit afin d'alimenter ses sorts et s'il ne maintient pas constamment ce flot d'énergie, ses sorts vacillent et s'évanouissent. Il est rare qu'un effet magique dure plus de quelques minutes. La Magie Divine est accordée par les dieux éternels mais la sorcellerie vit et meurt avec le sorcier. Afin de créer un zombie ordinaire grâce à la sorcellerie, le joueur de sort doit maintenir le sort aussi longtemps qu'il désire que le zombie existe. C'est un terrible gaspillage en Points de Magie. Il existe une alternative : utiliser l'Enchantement pour créer des créatures mortes-vivantes permanentes. Ceci épuise cependant trop rapidement même la plus forte des âmes. Au lieu de cela, la plupart des nécromanciens deviennent des parasites et créent des monstres morts-vivants à partir de sources extérieures.

La sorcellerie nécromantique est divisée en deux types distincts: les sorts qui ont une durée brève puis qui se dissipent et les sorts qui forcent et contraignent afin de créer des effets permanents. Un sorcier nécromantique doit trouver une source de pouvoir s'il désire créer des morts-vivants permanents.

LES SOURCES DE POUVOIR NÉCROMANTIQUE

Si un sorcier nécromantique désire réussir, il a besoin d'une source de pouvoir. Le sorcier draine cette source de pouvoir pour créer des subalternes morts-vivants.

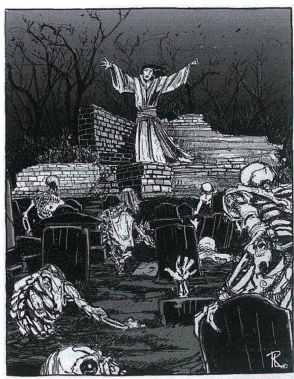
Toutes les sources de pouvoir sont évaluées selon leur POU. Le sorcier utilise le sort Pouvoir de la Saignée pour emprunter des points de POU à la source. Ces points de POU peuvent être investis à la place de ceux du sorcier dans le lancement de sorts ou d'enchantelements de sorcellerie nécessitant un sacrifice de points de POU permanents. Les sources de pouvoir regagnent un point de POU par semaine.

Reliques

Les reliques sont des artefacts anciens dotés d'un grand pouvoir ou des fragments d'entités autrefois puissantes. Un nécromancien

peut tirer son pouvoir des vestiges d'une ancienne civilisation ou porter les os d'une liche qui a été détruite mais dont les os sont encore saturés du pouvoir de la non-vie.

Le Crâne de Gugnir : Gugnir était une liche et un nécromancien qui avait conquis son pays natal. Il tua chaque être vivant et les ressuscita pour qu'ils le servent en tant qu'esclaves morts-vivants, à l'exception d'une personne. Gugnir épargna la femme qu'il aimait et celle-ci détruisit la liche et fit s'écrouler son royaume des morts. Elle jeta son crâne dans l'océan mais il est possible que celui-ci s'échoue quelque part sur une plage, transportant avec lui quelque vestige du terrible pouvoir de la liche.





Lieux Obscurs

Les lieux obscurs sont des lieux qui sont associés avec les morts, comme les cimetières ou les ruines des temples dédiés aux dieux de la mort. Les nécromanciens peuvent tirer un certain pouvoir des lieux particulièrement puissants.

Les cavernes des vers : les cavernes des vers sont un dédale de tunnels situé sous la Colline Sacrée. Si, comme la légende le prétend, la Colline Sacrée est le dernier lieu de repos d'un dieu, alors les cavernes des vers sont le lieu où les vers sacrés entrent et sortent des vestiges divins. On dit qu'aucun homme vivant ne peut circuler dans les tunnels des cavernes et que seuls les morts peuvent découvrir la chambre secrète au cœur de la colline.

Esprits & Démon

Les nécromanciens peuvent passer un pacte avec les esprits et les démons pour obtenir un pouvoir. Ceci diffère de la Magie Spirituelle : au lieu d'enjoindre l'esprit aux fins d'utiliser ses pouvoirs pour créer un mort-vivant, le sorcier draine l'énergie brute de l'esprit et la façonne en utilisant ses sorts afin de créer le mort-vivant lui-même.

Prince Serneuth : démon mielleux et raffiné, Serneuth se manifeste sous la forme d'une version idéalisée d'un jeune nécromancien : jeune, beau, charmant et plein de d'assurance. Une prophétie raconte qu'un jour, un enfant humain naîtra avec la marque de la rune de la Mort et que cet enfant tuera Serneuth. Pour éviter ce funeste destin, le démon a décidé de s'assurer qu'aucun enfant ne naisse en détruisant l'humanité.

Morts en Masse

Les endroits où de nombreuses âmes ont péri sont imprégnés des énergies de la mort et un nécromancien peut en tirer du pouvoir. La puissance de ces lieux s'efface avec le temps et un nécromancien doit donc commettre de nouvelles atrocités et des sacrifices afin de l'alimenter. Le pouvoir d'une source dépend du nombre de morts. Une centaine de morts est suffisante pour alimenter un Pouvoir de niveau 1, 1.000 pour un Pouvoir de niveau 5, plusieurs milliers pour un Pouvoir de niveau 10 et des millions doivent mourir pour un Pouvoir de niveau 20.

Le Lac de Calios : il y a longtemps, le fleuve était retenu par un barrage de cristal et un royaume gracieux d'une grande beauté reposait dans la vallée. Un jour funeste, le barrage se rompit et les eaux furieuses se déchaînèrent. Tout le monde mourut. Aujourd'hui, Calios est un marécage grisâtre, parsemé de tours en ruines qui se dressent au-dessus de la bourbe.

SORTS DE SORCELLERIE NECROMANTIQUE

À l'instar de tous les sorts de sorcellerie, ces sorts sont appris comme compétence individuelle et combinés avec les différentes compétences de Manipulation afin de concevoir un effet spécifique à la situation. Les routines ordinaires (combinaisons suggérées

des différents sorts de Manipulation) sont indiquées après de nombreux sorts.

Les sorts nécromanciens les plus puissants demandent plus de temps que les sorts de sorcellerie standard. Leur Temps d'Incantation est indiqué dans la description du sort.

Danse Macabre

Autonome

Le mort-vivant tressaute et bondit en avant sous l'influence du sombre pouvoir qui anime ses membres.

Le sort fonctionne uniquement sur les créatures morts-vivantes. Pour chaque tranche de trois points d'Ampleur (arrondi au supérieur), la cible obtient immédiatement une Action de Combat supplémentaire par tour.

Attaquez, mes Zombies ! : Manipulation (Ampleur), Manipulation (Cibles), Danse Macabre. 2 PM. Ce sort donne au minimum une Action de Combat supplémentaire par tour aux cibles ; même un sort non prolongé dure pendant un nombre de minutes égal au POU du jeteur de sort.

Déchirement Spirituel

Autonome

Le jeteur de sort défie la volonté des dieux et invoque un esprit de l'au-delà.

Ce sort nécessite un corps au minimum. Quand le sort est lancé, l'esprit qui habitait autrefois le corps est invoqué. Si cet esprit est déjà présent dans ce monde sous la forme d'un fantôme, d'un spectre ou d'un autre mort-vivant, alors il est conscient de la tentative d'invocation et retourne dans son corps immédiatement.

Si l'esprit réside dans l'au-delà et consent à revenir, alors il apparaît sous la forme d'un fantôme ou d'un spectre. S'il est dans l'au-delà et ne consent pas à revenir, alors le sort ne crée qu'un semblant de fantôme. Dans les deux cas, l'esprit conjuré retourne dans l'au-delà quand le sort se termine.

Le sorcier peut sacrifier un point de POU pour ancrer l'esprit dans le monde mortel tant que le fragment de corps utilisé pour invoquer l'esprit et le sorcier existent.

Séance : Manipuler (Cibles), Coût 1 PM.

Il est possible de lancer ce sort sans un corps mais cette action nécessite une séance. Afin d'effectuer une séance, le jeteur de sort a besoin soit d'une personne qui connaissait la cible quand elle était encore en vie soit d'un objet personnel ayant appartenu à la cible. Il a aussi besoin de participants dans l'invocation du rituel. Les participants doivent être visés par le sort Déchirement Spirituel. Le jeteur de sort et les participants au rituel doivent dépenser un total de Points de Magie égal à cinq fois le POU de l'esprit visé pour lancer le sort.

Détecter la Non-vie

Autonome

Le monde semble devenir de plus en plus sombre et la source de cette obscurité est toute proche...

Le sort détecte la puissance des Sources de Pouvoir qu'il est possible de drainer grâce au sort Pouvoir de la Saignée disponibles dans les alentours. Cet effet est arrêté par une substance épaisse, comme le métal, la terre ou la pierre, d'une épaisseur minimum d'un mètre. Il est aussi bloqué par le sort Bouclier de Contre-Magie, même si le joueur de sort apprend que la cible se trouve tout près (mais pas sa localisation précise) et qu'elle est protégée par un Bouclier de Contre-Magie.

Pourchasser le Pouvoir : Manipulation (Durée), Manipulation (Portée), Détecter Mort-Vivant. Coûte 1 PM. En prolongant le sort Détecter Mort-Vivant, le sorcier peut fouiller une grande zone à la recherche d'une source de pouvoir.

Dissimuler l'Énergie Vitale

Autonome

Le joueur de sort transfère une petite partie de son énergie vitale dans un objet qui se met alors à briller d'une lumière douce et bleutée.

Quand le sort est lancé, le joueur de sort perd un Point de Vie à la Tête, au Ventre et à la Poitrine. Ces Points de Vie sont stockés par magie dans l'objet cible. Quand le sort se termine, le joueur de sort récupère son énergie vitale. S'il est tué pendant cette période, mais pas démembré, les Points de Vie qui lui reviennent suffisent pour le restaurer aux frontières de la vie. Le joueur de sort reste sévèrement blessé et a probablement des Points de Vie négatifs mais il est vivant.

L'objet cible doit avoir un ENC minimum de 5. Si l'objet est détruit avant que le sort ne touche à sa fin, les Points de Vie entreposés sont perdus. Le joueur de sort peut annuler librement le sort avant qu'il ne se termine.

Du fait que le sort garde le joueur de sort en vie après qu'il ait été "tué", il garantit également que ses sorts de sorcellerie ne prennent pas fin à sa mort. Dans des circonstances normales, tuer un sorcier met aussi fin à ses sorts actifs.

Dominer (Espèce)

Concentration, Résistance (Persévérance)

Ce sort est décrit dans le *Livre de Règles de RuneQuest II*. Les nécromanciens utilisent parfois Dominer Zombie ou Dominer Squelette mais le sort Maîtriser Mort-vivant (voir page 21) est beaucoup plus efficace dans la plupart des cas et a un champs d'application plus général. Dominer Esprit est aussi utilisé en conjonction avec Invoquer Fantôme.

Éclair de Mort

Autonome, Résistance (Endurance)

Le nécromancien agit les mains et lance un éclair de mort noir qui dépêche la peau de l'ennemi.

Ce sort inflige 1d6 points de dommages par tranche de deux points d'Ampleur. Si la cible du sort est tuée par cette attaque, elle est instantanément transformée en zombie sous le contrôle du joueur de sort. Le nouveau zombie dure un jour par points d'Ampleur.

Éclair Nécrotique

Autonome, Résistance (Évasion)

Une explosion de force noire et furieuse bondit des mains du joueur de sort. Tout ce qu'elle touche pourrit et se décompose.

Ce sort projette un éclair d'énergie noire qui inflige un point de dommage par point d'Ampleur à une localisation. Les créatures mortes-vivantes sont guéries d'un montant égal si elles sont touchées par ce sort, en appliquant la guérison aux localisations les plus blessées (lancez les dés au hasard pour les localisations blessées si plusieurs d'entre elles sont blessées en parts égales).

Renforcer Mort-vivant : Manipulation (Ampleur), Manipulation (Cibles), Manipulation (Combiner), Éclair Nécrotique, Danse Macabre. Pénalité d'Incantation -20%, Temps d'Incantation 5, 3 PM. Ceci guérit les créatures morts-vivantes pour un nombre de points égal à l'Ampleur et leur donne au minimum une Action de Combat supplémentaire par tour pendant la durée du sort.

Main Cadavérique : Manipulation (Durée), Manipulation (Ampleur), Toucher Nécrotique. 2 PM. Activer un sort Toucher Nécrotique donne au sorcier une défense de dernière minute mais lui permet aussi de consolider un mort-vivant blessé.

Renversement de Situation : Manipulation (Ampleur), Manipulation (Cibles), Éclair Nécrotique. 2 PM. Ajouter des cibles permet au sorcier de lancer une rafale de sorts au combat. S'il atteint des êtres vivants, ceux-ci subissent des dégâts; mais s'il atteint des subalternes morts-vivants, ces derniers sont guéris. C'est une combinaison très flexible pour le sorcier qui utilise des zombies pour se protéger contre des combattants ennemis.

Éclat du Bûcher

Autonome

Le joueur de sort transforme le plus solennel des moments, la crémation des morts, en une arme mortelle contre ses ennemis avec un regard brillant.

Quand il réussit, ce sort transforme un corps en une bombe enflammée qui asperge une zone de débris brûlants. Le corps explose sur une distance égale à un mètre par tranche de 5 points de TAI (arrondi au supérieur) du corps. Toute chose piégée par l'explosion subit 3d6 points de dommages par le feu distribués uniformément parmi toutes les localisations. Bien que les dommages soient basés sur le



feu, ils comprennent aussi des fragments d'os et des chairs fondues, aussi l'armure ordinaire protège contre eux. Quelque soit le montant des dommages obtenus, le corps est détruit quand le sort est lancé.

Le sort peut être lancé sur les morts-vivants animés mais pas ceux qui sont imprégnés.

Esclave Mort-Vivant

Autonome

Animé par un pouvoir noir, le corps se lève comme une marionnette enthousiaste.

Ce sort permet au sorcier de créer un zombie ou un squelette ordinaire. L'Ampleur du sort doit être supérieure ou égale à la TAI divisée par 3 du corps visé. Par exemple, un sort d'Ampleur 4 suffit à animer un zombie d'une TAI égale à 12.

Si le sorcier dépense un point de POU permanent, le zombie ou le squelette créé par le sort ne s'effondre pas quand le sort se termine. Cependant, il sera détruit si le nécromancien est tué.

Horde de Morts-vivants : Manipulation (Ampleur), Manipulation (Cibles), Esclave Mort-vivant, 2 PM. Ce sort crée plusieurs zombies ou plusieurs squelettes. Le truc est de s'assurer que les corps ont une TAI presque uniforme.

Fait Jaillir de la Tombe

Autonome

Sur une parole du nécromancien, la tombe s'ouvre et déverse son contenu.

Ce sort retourne une tombe et expulse à la surface tout ce qu'elle contient. Il fonctionne également pour les ossuaires. Dans le cadre du sort, une "tombe" est une parcelle de terrain contenant un corps animal autrefois vivant. Le sort peut aussi être utilisé pour ouvrir les cercueils.

Former (Substance)

Autonome

Les sorts nécromantiques que l'on utilise le plus souvent sont les deux sorts Former Chair et Former Os. Tous deux permettent de refaçonner un corps avant de l'animer (les sorts ne fonctionnent pas sur les créatures animées, même sur celles qui sont à peine mobiles, comme les zombies ou les nécromates).

Ces sorts peuvent être employés pour réparer les corps abîmés. Combinés avec les sorts de Suppression d'Animation, ils peuvent guérir les zombies et les squelettes.

Imprègne d'Énergie Nécrotique

Autonome

Le jeteur de sort touche une créature vivante et la remplit d'énergie thanatique.

Le sort peut être lancé sur un humanoïde ou un animal. La cible du sort reçoit un bonus de 5% à son Endurance et un +1 à sa FOR par point d'Ampleur utilisé dans le sort. Elle ne perd aucune Action de Combat dû à une Blessure Sérieuse. De plus, si la victime subit une Blessure Grave, la localisation est instantanément animée comme si cette partie du corps était morte-vivante. Si cette partie du corps est un bras ou une jambe, elle est tout de suite restaurée à la moitié de son total de Points de Vie. Si la partie du corps est le ventre, la Poitrine ou la tête, la cible devient un zombie imprégné si elle échoue à son test d'Endurance. Les parties du corps mortes-vivantes ne guérissent pas normalement mais peuvent être réparées.

Intellect Artificiel

Autonome

En agitant les mains, le jeteur de sort sculpte un esprit d'ombre et de haine et le place dans le corps d'un de ses subalternes morts-vivants.

Le sort crée des esprits artificiels à partir de la sorcellerie. Ces constructions magiques ont une INT et un CHA mais pas de POU. Ces esprits peuvent apprendre des compétences ou des sorts, obéir aux ordres et être capables de prendre des décisions. Combiner ce sort avec d'autres sorts afin de construire des morts-vivants permet la création de monstres intelligents, comme les Crânes Bavards ou les Nécrodomes.

L'esprit créé par le sort a une INT égale à l'Ampleur du sort et des points de compétences égaux à l'Ampleur x 5. Le jeteur de sort ne peut pas accorder une compétence plus grande que celles que l'esprit possède déjà.

Si le sorcier dépense un point permanent de POU, l'esprit créé par le sort ne disparaît pas quand le sort se termine. Toutefois, il sera détruit si le nécromancien est tué.

Jus de Cerveau

Autonome, Instantané, Résistance (Endurance), Toucher

Un liquide visqueux coule du nez de la cible.

Le sort liquéfie le cerveau de la cible. Le cerveau est réduit à l'état d'une purée verdâtre contenant une partie de l'intellect et des souvenirs de la créature. Si le sorcier peut récolter et consommer ce liquide, il gagne 1d6 points temporaires d'INT ainsi qu'un nombre égal de compétences (les plus élevées de la créature. Par exemple, si un sorcier liquéfie un cerveau et gagne 4 INT, il gagne aussi les quatre compétences les plus élevées de la créature quand elle était encore en vie.

Ce sort peut être lancé sur une créature vivante. Cependant, la cible peut effectuer un test d'Endurance; l'Ampleur du sort devant aussi être égal à l'INT de la cible. Si le sort réussit, la cible est tuée alors que son cerveau est réduit en purée.

Fleau du Guerrier : Manipulation (Ampleur), Manipulation (Combiner), Diminuer (INT), Jus de Cerveau. Pénalité

d'Incantation : -20%, Coût 2 PM. Ceci réduit l'INT de la cible de l'Ampleur du sort, puis la tue si son score d'INT restant est inférieur ou égal à l'Ampleur du sort. Par exemple, un sort d'Ampleur 6 tue un personnage ayant une INT de 12.

Maîtriser Mort-Vivant

Autonome, Résistance (Persévérance)

En levant la main, le sorcier demande la fidélité des morts.

L'Ampleur du sort doit être égale au POU de la créature morte-vivante. Il est donc avant tout pratique pour contrôler les morts-vivants sans conscience. La créature devient la vassale permanente du jeteur de sort, c'est à dire qu'elle obéit aux ordres du jeteur de sort (les morts-vivants doués d'un libre arbitre ressentent de la loyauté envers le jeteur de sort et essaient d'obéir à ses ordres mais ils ne sont pas dépourvus de leur volonté propre ni de leur indépendance par le sort). Les morts-vivants sans conscience ne peuvent pas tenter de résister au sort.

Si la cible du sort est déjà la vassale d'un autre nécromancien, alors utilisez la Persévérance du nécromancien au lieu de la Persévérance du vassal dans le cadre de la résistance au sort.

Vous Serez Tous Mes Serviteurs ! : Manipulation (Cibles), Maîtriser Mort-vivant, 1 PM. En ajoutant des cibles, le sorcier peut réclamer la fidélité de plusieurs créatures mortes-vivantes à la fois, mais il a aussi la capacité de transformer le sort pour obtenir un effet de zone : il peut donc réclamer autant de morts qu'une crypte peut en héberger avec une seule incantation.

Ombres Brûlantes

Concentration

En se concentrant, le jeteur de sort met le feu à toutes les ombres autour de lui, comme si elles étaient des piles de charbon.

Le sort Ombres Brûlantes affecte toutes les zones sombres sur une distance, en mètres, égale au POU du jeteur de sort. Le sort met le feu aux ombres en infligeant des dégâts aux créatures qui se situent dans la zone d'ombre. Le nombre de dégâts infligé par le sort dépend de l'ombre.

Illumination	Exemple	Dommmages
Obscurité Partielle	Entrée d'une caverne sur une distance égale à 3 x le rayon de l'objet lumineux.	1 point par tour
Obscurité	Grande caverne uniquement éclairée par des ambres, sur une distance égale à 5 x le rayon de l'objet lumineux.	1d3 points par tour
Obscurité Complète	Pièce scellée par des murs en pierre, caverne située à plusieurs kilomètres sous la surface.	1d6 points par tour

L'armure protège contre ses dommages et ceux-ci sont appliqués à une localisation au hasard à chaque tour. Les créatures de feu ou de ténèbres sont immunisées contre les effets de ce sort.

Ordre Murmuré

Autonome

Le jeteur de sort murmure un ordre bref et ses serviteurs morts-vivants obéissent.

Quand le sort est lancé, le jeteur de sort peut murmurer un ordre pouvant être transmis à un vassal mort-vivant par point d'Ampleur, ce qui permet au jeteur de sort de commander ses serviteurs morts-vivants à distance. Le jeteur de sort peut aussi ordonner au vassal de parler et ainsi de transmettre des messages à travers les morts.

Pèle les Chairs

Autonome, Résistance (Endurance)

Le sorcier agite les mains en direction de sa cible et un petit morceau de la peau de l'ennemi pèle. Puis, comme une tapisserie déchirée par un enfant, la victime tombe en morceau.

Le jeteur de sort doit choisir une localisation de la cible quand il lance le sort. L'Ampleur du sort doit être supérieure ou égale au Points de Vie maximum de la localisation. Si le test d'Endurance est un échec, toute la chair de la localisation pèle, infligeant suffisamment de dommages pour infliger une Blessure Grave. L'Armure protège contre ce sort. Par exemple, lancer le sort Pèle les Chairs sur la tête de la cible (6 Points de Vie) nécessite un sort d'Ampleur 6 et inflige suffisamment de dommages pour réduire les Points de Vie de cette localisation à -6 PV. Une cible qui n'est pas blessée a des PV égaux à 12. Si la cible porte un heaume (PA 5), les dommages sont réduits à 7 PV. Les dommages sont infligés à raison d'un Point de Vie par tour.

Porte Ténébreuse

Autonome

Le jeteur de sort transforme une ombre en un portail au travers duquel il peut passer.

Durant son prochain tour, la cible du sort Porte Ténébreuse peut se téléporter à une distance égale, en mètres, au POU du jeteur de sort à condition qu'il commence et qu'il finisse son déplacement dans une zone d'ombre.

Pouvoir de la Saignée

Autonome

Des vrilles d'énergie vertes et noires émergent de la source de pouvoir du jeteur de sort et s'enroulent autour de ses mains comme des serpents.

Ce sort draine les sombres énergies de la source de pouvoir du nécromancien, en supposant qu'il en ait une. Chaque point



De tous les arts magiques, la nécromancie encourage sans doute le plus le génie solitaire, l'artiste autodidacte évoluant au travers de l'expérimentation et de l'intuition. Les fondements de la nécromancie sont faciles : la différence physique entre un être vivant et un cadavre est une petite étincelle de vitalité et il ne s'agit que de remplacer les énergies de la vie par une vitalité magique. Le fait de faire tressaillir des parties du corps et de faire ramper un corps est un sort simple comparé à l'invocation d'élémentaires ou au contrôle des forces des runes primaires.

Peu de nécromanciens prennent des apprentis ou des étudiants. Un nécromancien désire secrètement vaincre la mort et prolonger son existence pour toute l'éternité, ceci entre en contradiction avec l'une des principales raisons de prendre un apprenti : transmettre ses compétences et sa connaissance à la prochaine génération pour qu'elles ne soient pas perdues à la mort du maître. Un nécromancien a des assistants, des subalternes bossus, des pions et des serviteurs nécromanciens inférieurs mais jamais un véritable apprenti.

Tous les nécromanciens ne sont pas entièrement obsédés par leur art. Certains utilisent la nécromancie comme un homme utilise une épée ou un poison : comme un outil pour provoquer des changements. Une conspiration de nobles peut utiliser la nécromancie pour ressusciter le corps du roi défunt afin de donner une légitimité à leur révolte mais ce ne sont que des dilettantes. De telles conspirations peuvent former des cultes et des ordres secrets et transmettre leurs minces connaissances mais ils ne pourront jamais créer une œuvre d'art nécromantique.

Les vrais nécromanciens ont trois raisons pour se rassembler en un culte.

Premièrement, la peur : les nécromanciens n'inspirent pas confiance et sont haïs par les gens. À l'instar des boursicoteurs en démonologie ou en sorts ténébreux qui sont considérés comme des criminels ou des monstres, les nécromanciens sont bien entendu méprisés et pourchassés dans la plupart des pays civilisés. En se rassemblant en un culte, les nécromanciens peuvent s'entraider en cachant leurs expériences et en gagnant un pouvoir temporaire dans le pays. Les cultes nécromantiques sont souvent déguisés sous la forme de guildes de chirurgiens et de docteurs, ou se font passer pour des ordres de moines ou de fossoyeurs.

Deuxièmement, certains nécromanciens tirent leur pouvoir d'une autre source, comme un dieu. Ceux qui vénèrent les pouvoirs de la mort vénèrent les dieux sinistres au travers de rituels qui ressemblent à ceux d'un autre ordre divin.

Troisièmement, pour obtenir un *pouvoir*. En réunissant leur magie, un groupe de nécromanciens peut créer de puissants monstres morts-vivants et accomplir de grands changements dans le monde. Certains cultes sont fondamentalement déséquilibrés, car chaque nécromancien sait qu'aux tréfonds de son âme noire, il a la capacité de dominer ses collègues et de gouverner seul pour toute l'éternité. Une nuit, les nécromanciens se retourneront les uns contre les autres et cherchent à transformer leurs rivaux en esclaves morts-vivants... mais en attendant cette nuit, le pouvoir combiné d'un culte nécromantique est presque imparable.

Vous trouverez plusieurs exemples de cultes nécromantiques dans ce chapitre. Dans la plupart des cas, quand un candidat désire se joindre à un culte nécromantique, il doit trouver un acolyte et prouver sa valeur. Les frais des cultes nécromantiques sont rarement payés avec des pièces d'argent ou d'or mais avec de sombres actions et des parties de corps...

L'Ordre du Soleil Ténébreux

Nécromancie en tant que chemin vers l'illumination.

Les Frères du Soleil Ténébreux croient que la réalité a deux côtés – la vie et la mort – et qu'il n'y a pas de raison de préférer l'un à

l'autre. L'existence avant la mort doit être identique à l'existence après la mort, une prenant place dans le monde matériel et l'autre dans le monde spirituel. Le nom Soleil Ténébreux fait référence à l'esprit solaire sans lumière, la contrepartie théorique du soleil qui éclaire le monde mortel le jour. Tous les Frères du Soleil Ténébreux s'accordent sur ce point.

Cependant, ce sur quoi ils ne s'accordent pas est de savoir quel côté est corrompu et quel côté est vrai ou si la mort et la vie ont toutes deux été perverties. Certains membres du culte du Soleil Ténébreux croient que le monde spirituel est devenu corrompu et perverti par une interférence nécromantique ou par l'existence même des dieux. D'autres soutiennent que la magie a été dérobée au monde mortel et que les morts ont le droit de le revendiquer. Les Soleils Ténébreux ont une grande connaissance de la nécromancie mais il est difficile de prédire ce qu'un membre particulier va en faire. Certains des Soleils Ténébreux chassent les nécromanciens "renégats", car ils croient que les activités d'un nécromancien sont spirituellement nuisibles. D'autres sont eux-mêmes des nécromanciens qui utilisent des serviteurs morts-vivants pour recréer le monde mortel.

Runes : Esprit, Harmonie, Mort.

Adorateurs : philosophes, existentialistes, mystiques.

Compétences du Culte : Connaissance (Théologie), Déguisement, Discrétion, Médecine.

Devoir du Culte : observer l'équilibre entre la vie et la mort, explorer la nature de la réalité.

Sorts du Culte : Lien du Passé, Maître de la Lumière Blanche.

Bénéfices Spéciaux

Tous les membres du culte doivent prêter le serment de ne jamais blesser un autre membre du Soleil Ténébreux et de partager leurs connaissances. Briser le serment est puni de mort.

Les acolytes du Soleil Ténébreux peuvent voir dans le monde spirituel.

Les Seigneurs Runiques du Soleil Ténébreux peuvent revenir d'entre les morts s'ils sont tués. Passer du monde spirituel au monde mortel nécessite cependant que leur corps original soit guéri et intact. Ce passage peut prendre des semaines, voire des mois.

L'Anneau d'Os

Seigneurs de l'Obscurité

L'Anneau d'Os est un culte secret de nécromanciens ambitieux et cruels, décidés à renverser tous les royaumes et les races civilisées et à conquérir le monde. L'Anneau se compose de trois cercles. Premièrement, le Cercle Inférieur des Initiés, le plus grand des trois. Le Cercle Inférieur sert l'Anneau d'Os dans l'espoir d'être promu dans le Grand Cercle. Le suivant est le Cercle du Milieu,

qui coordonne les activités de l'Anneau, procure l'apprentissage et maintient la cohésion de l'ordre. Le Cercle du Milieu a quelques rares membres mortels mais la plupart sont des esprits, des fantômes ou des constructions nécromantiques loyales envers le culte. Finalement, le Grand Cercle comprend les chefs qui organisent les stratégies du culte.

En vérité, le Grand Cercle n'arrive jamais à se mettre d'accord sur quoi que ce soit et il y a peu de Seigneurs de l'Os qui durent très longtemps. Dans le cas d'un nécromancien qui s'embarque dans un projet – comme le fait de ressusciter les fantômes de personnes qui sont mortes en mer – et qui utilise les ressources de l'Anneau d'Os pour mettre son plan en action : s'il est vaincu et s'il meurt, ceci ouvre une position au sein du Grand Cercle pour un autre nécromancien ambitieux. L'Anneau d'Os a des branches à travers le monde et s'il échoue quelque part, il recommence ailleurs. L'endurance incroyable du culte provient du Cercle du Milieu qui maintient la cohésion de l'Anneau d'Os et qui s'assure que la magie et l'argent sont toujours disponibles pour le prochain conquérant.

Runes : Obscurité, Mort.

Adorateurs : monstres et scélérats.

Compétences du Culte : Connaissance de la Rue, Discrétion, Influence, Persévérance.

Devoirs du Culte : trouver un moyen d'aider l'Anneau d'Os, conquérir le monde.

Sorts du Culte : Éclair de Mort, Ordre Murmuré, Ressusciter Mort-Vivant, Restaurer Mort-Vivant.

Bénéfices Spéciaux

Les initiés et les acolytes du culte doivent donner 25% de leurs possessions matérielles au culte.

Les acolytes peuvent être "promus" dans le Cercle du Milieu quand ils meurent, afin de servir l'Anneau d'Os pour l'éternité.

Les Seigneurs et les Prêtres Runiques de l'Anneau d'Os gagnent un bonus de +10% à leur Persévérance et à leur Endurance dans le cadre de la résistance aux sorts.

Les Chevaliers Invincibles

Loyaux même après la mort.

Il existe de nombreux récits concernant les Chevaliers Invincibles : la manière dont ils ont défendu la Porte de l'Aurore au siège de Sevrast, la manière dont leur charge a retourné la situation dans la Bataille contre les Vers, la manière dont neuf chevaliers ont vaincu cinq cent trollinets dans les marais près d'Akelbury, la manière dont ils ont juré d'être loyaux envers leur serment même après la mort et la manière dont l'Ordre a toujours envoyé de l'aide à ceux qui en avaient besoin que soit le nombre de chevaliers qui mourraient dans la bataille.



Si le peuple connaissait la vérité au sujet du Serment Invincible, il ne crierait pas autant de joie quand les chevaliers passent en chevauchant. À peine un Chevalier Invincible sur dix est un homme vivant et la plupart d'entre eux sont préservés comme des fruits secs avec des potions et de la sorcellerie nécromantiques. Les neuf autres sont morts-vivants : ils sont ressuscités par la nécromancie pour combattre un jour de plus. Les Chevaliers utilisent la nécromancie pour défendre la vie et la justice – mais combien de temps peuvent-ils continuer à s'accrocher à leurs idéaux alors que leurs rangs sont remplis de squelettes grimaçant et de zombies en armure ?

Runes : Loi, Mort.

Adorateurs : chevaliers loyaux surnaturels.

Compétences du Culte : Connaissance (Tactiques Militaires), Épée 1M, Bouclier, Équitation, Persévérance.

Devoirs du Culte : respecter les anciens serments des Chevaliers Invincibles.

Sorts du Culte : Imprégner Énergie Nécrotique, Ressusciter Mort-vivant, Restaurer Mort-vivant.

Bénéfices spéciaux

Les Chevaliers Invincibles ont leurs propres châteaux et leurs avant-postes à travers le monde et les membres peuvent y demander de l'aide et un logis. Du fait de la bonne réputation des chevaliers, tous les membres reçoivent un bonus de +10% à leurs tests d'Influence effectués dans les régions civilisées.

Tous les membres des Chevaliers Invincibles reçoivent aussi une armure de plaques quand ils sont initiés dans l'ordre.

L'École de la Nuit

Des rats dans les murs de la civilisation

L'École de la nuit est une association décousue de nécromanciens et d'érudits qui étudient les magies interdites et dangereuses. C'est une organisation secrète et clandestine : les instructions sont transmises sous formes de lettres codées, les membres se réunissent rarement et ne le font qu'en empruntant un déguisement.

Les membres de l'école doivent faire le serment de n'utiliser leur connaissance que pour faire le bien et pour le bénéfice des vivants. Mais les tentations de la nécromancie sont grandes et beaucoup s'égarent sur un sombre chemin.

Runes : Magie, Obscurité, Mort.

Adorateurs : érudits et nécromanciens ambitieux.

Compétences du Culte : Connaissance (Théologie), Influence, Connaissance de la Rue, Médecine.

Devoirs du Culte : récupérer les livres de connaissance ancienne.

Sorts de Sorcellerie : Déchirement Spirituel, Esclave Mort-vivant, Maîtriser Mort-vivant, Vivification.

Bénéfices Spéciaux

Les initiés et les acolytes de l'École de la Nuit doivent payer une somme d'au moins 500 pièces d'argent par mois aux maîtres de l'école afin de couvrir les frais de l'apprentissage.

L'École de Nuit possède un très grand nombre de grimoires et de rouleaux de parchemin puissants et les met à la disposition des membres. Les maîtres de l'école héritent généralement de ces bibliothèques à la mort des membres aînés.

La Guilde des Animateurs

Charognards à prix réduit !

L'esclavagisme est un péché et cause plus de problèmes qu'il n'en vaut la peine. Les esclaves meurent, tombent malades ou s'échappent et vous devez les nourrir, les vêtir et les abriter. Les dépenses se mettent bien vite à grimper. Employer des hommes libres est encore plus onéreux. Que doit donc faire l'entrepreneur moderne quand il fait face à un problème de main-d'œuvre apparemment insurmontable ?

La Réponse ? Des zombies bien sûr !

Zombies ! Morts-vivants ! Ils ne sont pas très futés mais ils sont plus costauds qu'un cheval et sont capables de travailler jour et nuit avec un minimum de supervision. Le coût d'un zombie peut sembler élevé mais ce même zombie travaillera pour votre petit-fils d'ici 100 ans. Ils ne se fatiguent pas, ne tombent pas malades, ne se plaignent pas et il est facile de se débarrasser de la puanteur (demandez des détails sur nos zombies parfumés au citron !)

Zombies ! Faites l'achat d'un zombie aujourd'hui et recevez la garantie d'un excellent service après la mort auprès de la Guilde professionnelle des Animateurs, un ordre de sorciers prêt à vous procurer les meilleurs travailleurs post-mortem. Pour une durée limitée, nous offrons de vous acheter des corps : nous financerons les funérailles et la pierre tombale et en échange vous recevrez une belle somme (et nous garantissons d'envoyer le corps dans une branche lointaine de la guilde afin que vous ne tombiez pas nez à nez avec le corps de votre père travaillant dans le champ de votre voisin...).

Souvenez-vous, vous ne pouvez pas l'emporter avec vous, dépensez-la donc sagement et achetez un zombi aujourd'hui !

Runes : Magie, Mort.

Adorateurs : croquemorts, charlatans.

Compétences du Culte : Connaissance de la Rue, Évaluer, Influence, Premiers Soins.

Devoirs du Culte : obtenir des matières premières, vendre, créer des zombies, entretenir les morts-vivants.

Sorts de Sorcellerie : Détecter Mort-vivant, Maîtriser Mort-vivant, Ressusciter Mort-vivant, Restaurer Mort-vivant.

Bénéfices Spéciaux

Contrairement aux autres cultes, les membres de la Guilde des Animateurs n'ont pas besoin de payer pour leur adhésion. Au lieu de cela, ils sont employés par l'organisation et reçoivent un salaire en fonction de leurs tâches. Un membre de la guilde est assuré d'avoir une existence confortable.

L'Église de la Mort des Dieux

Toute chose doit mourir.

Le dogme de l'Église de la Mort des Dieux est que toutes les choses doivent mourir, y compris les dieux.

La mort d'une créature vivante est une transformation, une libération d'énergie dans le monde. Elle fait partie du cycle naturel : la vie d'un homme s'écoule dans la mort comme la rivière dans l'océan. Ceux qui s'opposent à ce cycle, tels les fous désireux de prolonger leur vie avec des sorts et des potions, sont les ennemis de la création (ce commandement ne s'applique pas aux morts-vivants qui sont déjà passés par ce cycle et qui ont donc un état parfait). Une libération en masse d'énergie est préférable au lent écoulement de la mort. L'Église de la Mort des dieux parraine donc des guerres et des catastrophes, bien que leur véritable but soit de tuer les dieux.

D'après les croyances du culte, les dieux sont nourris par leurs adorateurs. Enlevez les adorateurs et les dieux meurent, libérant ainsi

leur énergie dans le royaume de la mort. Un jour, l'Église de la Mort des Dieux ouvrira les vannes divines et apportera un nouvel âge dans le monde. Ils ne le font pas par cruauté, ni par haine, ni par avarice mais parce que la mort est sacrée et qu'ils doivent accomplir ce qui est juste. Depuis leurs cathédrales grises, les membres de l'Église de la Mort des Dieux organisent solennellement et méticuleusement l'annihilation de tout ce qui est afin de voir ce que demain leur apportera quand le vieil ordre aura été balayé.

Runes : Désordre, Mort.

Adorateurs : membres des cultes apocalyptiques.

Compétences du Culte : Connaissance (Théologie Spécifique), Épée, Discrétion, Persévérance.

Devoirs du Culte : trouver des méthodes pour tuer les dieux.

Sort du Culte : tous les sorts de Magie Divine appropriés.

Bénéfices Spéciaux

Les initiés de l'église de la Mort des Dieux gagnent 1d6 Points de Magie quand ils tuent un ennemi. Les Points de Magie en excès sont perdus à raison d'un point par heure. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour.

Les acolytes de l'église de la Mort des Dieux gagnent 2d6 Points de Magie et cette capacité peut être utilisée trois fois par jour.

Les Prêtres Runiques de l'église de la Mort des Dieux peuvent "dérober" un point de POU quand ils tuent un ennemi. Ce POU dérobé peut être dédié à un sort divin déjà préparé, augmentant d'un point le montant de POU effectivement dédié.





Les Seigneurs Runiques de l'église de la Mort des Dieux peuvent dérober 1d6 points de POU à un ennemi tué. Ils peuvent ensuite dédier ces points de POU à leurs propres sorts.

Les Chambellans du Roi Immortel

Les bureaucrates des Royaumes Morts

Il y a plusieurs siècles (mais de mémoire du roi immortel), le roi tomba malade, empoisonné par un courtisan rival. Tous les docteurs et tous les prêtres vinrent à son chevet avec des potions, des sorts et des charmes, des trésors et des talismans et même des recettes pour contrer le poison mais le roi continuait à dépérir. Un beau jour, une étrangère arriva dans le royaume et se rendit auprès du roi. Elle lui dit "ô roi, c'est l'heure de votre mort et vous ne vous levez plus jamais en tant que vivant".

En entendant cela, le roi se mit à pleurer, ainsi que tous ses courtisans, car le roi n'avait pas d'héritier : à son dernier soupir passé les épées sortaient de leur fourreau. L'étrangère leva une main blanche comme l'os et dit "ô roi, c'est l'heure de votre résurrection car aucune homme ne doit périr inutilement sous le signe du Dormeur". Grâce à ses arts, elle ressuscita le roi immortel et lui murmura le signe du Dormeur qui allait devenir la bannière de sa nouvelle dynastie éternelle.

Depuis ce jour, les Royaumes Morts ont prospéré. Quand un noble meurt, l'auguste ordre nécromantique des Chambellans le ressuscite en fonction de sa position : un baron devient un fantôme et un duc peut être transformé en vampire. Les classes inférieures deviennent des zombies animés, bien que, dans la plupart des cas et pour des raisons d'économie, les Chambellans libèrent l'épidémie du Baron Samethan dans un environnement contrôlé au lieu d'utiliser des sorts.

Du fait que plus des quatre cinquièmes de la population des Royaumes Morts sont constitués de morts, la position des Chambellans représente la voie pour avancer au sein de la hiérarchie des vivants. Chaque année, les rares enfants nés dans les Royaumes Morts étudient la nécromancie avec ferveur, en espérant atteindre une haute position avant de mourir (et chaque été, les épidémies sont de plus en plus fréquentes car de plus en plus de paysans se décomposent sous un soleil torride). Ils finiront un beau jour par s'asseoir sur les bancs de pierre avec les morts-vivants nobles ou par aller travailler dans les champs avec le reste de la populace morte-vivante. Quoi qu'ils deviennent, ils serviront le Roi Immortel sous la bannière du Dormeur.

Runes : Loi, Mort, Stase.

Adorateurs : nécromanciens courtisans dans le pays des morts.

Compétences du Culte : Connaissance (Noblesse), Influence, Médecine.

Devoirs du Culte : maintenir le gouvernement et la société des Royaumes Morts.

Sorts du Culte : Ressusciter Mort-vivant, Restaurer Mort-vivant.

Bénéfices Spéciaux

Les initiés de l'ordre reçoivent un apprentissage dans les arts nécromantiques ainsi que dans la manière de saluer un duc, de lui dire au revoir, de l'enchanter, de l'enterrer et de le saluer quand il émerge de la crypte où il a été enterré.

Les acolytes sont toujours accompagnés par une garde d'honneur composée de six zombis ou squelettes maximum, qui sera remplacée si elle est détruite.

Les maîtres de l'ordre gagnent un bonus de +20% aux tests d'Influence effectués dans les Royaumes Morts.

LES CULTES DES CHASSEURS DE MORTS-VIVANTS

Réussir à détruire ce qui est déjà mort demande de la chance, des compétences et bien souvent de la sagesse. Beaucoup de créatures mortes-vivantes ont des faiblesses qui leur sont propres. Un vampire doit être poignardé avec un pieu, une forme cendrée ne peut pas marcher sur un sol non calciné, un fantôme a des points d'ancrage et ainsi de suite. Ceux qui pourchassent les morts-vivants partagent parfois des fragments de connaissance en espérant que cette information donnera l'avantage à un autre chasseur.

Les Porteurs de Lumière Sacrée

En arrière, immonde créature !

Les porteurs de Lumière Sacrée sont un culte dédié à la destruction des morts-vivants. Ils ne servent pas une divinité unique mais réunissent plutôt des membres dévoués aux divers dieux de la lumière, de la vérité, de la guérison et de la loi. La charge de la Lumière Sacrée est de consumer la malédiction de la non-vie dans le monde. Ses porteurs de lumière et ses guerriers saints brillent comme des étoiles filantes dans les souterrains de la terre quand ils se rendent dans les tunnels afin de combattre les morts.

Les chapelles de la Lumière Sacrée sont des structures en forme de pyramide surmontées de lampes ressemblant à celles des phares. À l'intérieur des chapelles, des miroirs en argent et en cristal reflètent une lumière blanche et brillante, la lumière de la sainte pureté qu'aucune chose impie ne peut supporter.

Runes : Lumière, Loi, Esprit.

Adorateurs : guerriers saints qui affrontent les morts-vivants.

Compétences du Culte : Épée 1M, Marteau 1M, Perception, Persévérance, Premiers Soins.

Devoirs du Culte : détruire les morts-vivants, protéger les croyants.

Sorts du Culte : Fanatisme, Lumière Révélatrice.

Bénéfices Spéciaux

Les initiés de la Lumière Sacrée gagnent un bonus de +10% à tous leurs tests de Persévérance.

Les acolytes peuvent infliger un point de dommages supplémentaire aux créatures mortes-vivantes.

Les Prêtres Runiques peuvent conjurer un feu sacré autour de leurs poings ou une arme pour un coût de 3 PM. Ce feu sacré dure pendant 15 minutes et inflige 1d4 points de dommages supplémentaires aux créatures mortes-vivantes.

Les Seigneurs Runiques peuvent lancer un feu sacré. Chaque boule de feu coûte 3 PM et inflige 2d6 points de dommages à la localisation touchée. Le Seigneur Runique doit réussir un test de lancer. L'armure protège contre ses dommages.

Les Déchireurs de Cadavres

Si nous venions à tomber, nous tomberions pour toujours !

Dans certains pays sinistres situés au nord, sous les nuages gris qui ne sont jamais traversés par la lumière, les morts-vivants rôdent. Dans certaines régions, les nécromanciens sont plus nombreux que les honnêtes gens et aucune tombe ne reste intacte bien longtemps. À moins qu'un homme ne soit très chancelier, il ne se rendra pas auprès de ses ancêtres à sa mort. Au lieu de cela, son esprit sera lié à son corps en décomposition et il errera sous la forme d'une horreur morte-vivante.

Les Déchireurs de Cadavres sont des guerriers berserkers qui se lancent dans la bataille à la légère. Ils ne craignent ni les morts-vivants ni la menace de la mort. La seule chose dont ils ont peur est d'être transformé en mort-vivant et c'est de cette peur qu'ils tirent leur nom. Quand un Déchireur de cadavre meurt, ses frères sont tenus par l'honneur de détruire entièrement son corps, soit en le déchiquetant et en distribuant les os aux chiens, soit en le plaçant sur une barge funéraire en feu.

Certains chiens du sud disent que les Déchireurs de Cadavres sont aussi inhumains et monstrueux que les morts-vivants qu'ils affrontent et les accusent d'être des cannibales ou pire encore. Qu'ils craignent donc les Déchireurs de Cadavres – quand les morts s'approcheront, les Déchireurs de Cadavres seront prêts!

Runes : Bête, Homme, Désordre.

Adorateurs : barbares frénétiques qui détestent les morts-vivants.

Compétences du Culte : Bouclier, Hache 1M, Hache 2M, Évasion, Premiers Soins, Athlétisme.

Devoirs du Culte : tuer le roi ; s'assurer que les autres déchireurs de cadavres ne deviennent pas morts-vivants.

Sorts du Culte : Brouille la Magie, Briser les Morts, Force, Puanteur de Mort.

Bénéfices Spéciaux

Quand un Déchireur de Cadavre meurt, son corps doit être détruit par les autres déchireurs. Quand l'un d'entre eux est sévèrement blessé et que son destin reste incertain, il est démembré. Si un Déchireur devient mort-vivant, tous les déchireurs qui se trouvaient avec lui au moment de sa mort sont déshonorés et exilés de l'ordre.

Les initiés du culte gagnent un bonus de +5% à toutes leurs attaques contre les morts-vivants.

Les acolytes du culte gagnent +1 Points de Vie à toutes leurs localisations.

Les Prêtres et les Seigneurs Runiques du culte gagnent la prouesse Transe Meurtrière gratuitement.

Ordre Solennel de la Garde du Tombeau

Quand les morts se réveilleront, nous serons là pour les attendre.

L'Ordre Solennel de la Garde du Tombeau est une association composée des personnes qui ont eu affaire à des morts-vivants par le passé. Tous ont connaissance des dangers que ces horreurs représentent. Un zombie peut en créer une douzaine, un vampire peut se frayer un chemin sanglant dans une cité avant d'être arrêté.

Pour être membre, vous devez être invité à rejoindre la Garde du Tombeau par un de ses membres. Cet honneur est généralement offert après la destruction d'une créature morte-vivante : si les autres membres du groupe ont fait preuve de courage et de compétence, la garde se révèle à eux et leur offrent l'adhésion au sein de l'Ordre Solennel. La Garde du Tombeau a juré de rester vigilante et de combattre les morts-vivants où qu'ils soient.

Les membres de la Garde du Tombeau se rassemblent rarement et ils n'ont ni chapelle, ni temple : ils sont un ordre secret. Certains membres sont évidents : le chasseur errant équipé de pieux et de couteaux en os, la rune de la Mort tatouée sur son crâne rasé est très certainement un membre de la Garde du Tombeau, mais un boulanger grassouillet et un vieux libraire peuvent tout aussi bien avoir combattu les morts-vivants et reçu l'honneur d'être faits membres.

Runes : Esprit, Mort, Vérité.

Adorateurs : chasseurs de monstres secrets.

Compétences du Culte : Connaissance (Mort-vivant), Connaissance de la Rue, Discrétion, Perception, Pister.

Devoirs du culte : enquêter sur et vaincre les morts-vivants.

Sorts du Culte : Détecter (Mort-vivant), Fléau des Morts, Seconde Vie.



Bénéfices Spéciaux

Les membres de la Garde du Tombeau gagnent un Point d'Héroïsme quand ils rencontrent une créature morte-vivante (ou des indications qu'une telle créature est toute proche). Ils ne peuvent pas gagner de point d'Héroïsme supplémentaire tant que la créature n'est pas détruite ou bannie.

CULTES NÉCROMANTIQUES DE GLORANTHA

Dans Glorantha, peu de sociétés tolèrent l'utilisation de la nécromancie. Trafiquer avec les fantômes et honorer les morts est un fait accepté, mais ramener des monstres morts-vivants à la non-vie et contraindre les esprits des défunts est interdit par la loi. Dans la ceinture barbare du Génertela, le culte de la mort d'Humakt s'oppose à toutes les formes de morts-vivants. Les régions civilisées telles que le Dara Happa bannissent et interdisent la nécromancie. Dans le lointain Vithela, le culte cannibale de Saliligor pratique plusieurs formes de nécromancie. Bien que tolérées, celles-ci ne sont pas encouragées par les Apprentis Divins.

À Brithos, la population est rendue virtuellement immortelle par la sorcellerie et la nécromancie y a peu de place. La rumeur affirme qu'ils réaniment leurs morts sous la forme de serviteurs squelettes et d'autres récits affirment que tout le monde à Brithos est mort et que leur "immortalité" n'est rien de plus qu'une préservation nécromantique.

Aucun des deux grands empires du Deuxième Âge ne dépend de la nécromancie. Elle est presque inconnue chez les Amis des Wyrms : le cycle de renaissance dragonewt qui sert de fondement à la croyance de l'Empire des Amis des Wyrms (EAW) n'a que faire des interactions avec les morts. La magie de l'EAW a plus de chance de faire exploser les morts-vivants que de les ressusciter. Les personnes qui font des expériences avec le Projet du Grand Dragon ont approché la nécromancie mais en général, l'EAW n'est pas intéressé par la mort.

Parmi les sorciers de l'Empire de la Mer du Milieu, la nécromancie n'est ni plus ni moins qu'une autre branche de sorcellerie à étudier, bien qu'elle soit considérée comme dépassée comparée à leurs merveilles. L'Ordre de l'Enquête Thanatique se spécialise dans la communication avec et l'interrogation des morts et s'est révélé très utile pour dérober les mythes des autres cultures. Cependant, l'Ordre illégal de Gark (voir *Cults of Glorantha volume II*, page 57) a infiltré l'ordre par le passé, ce qui entraîna la censure de l'Enquête Thanatique et l'abandon de l'étude de la nécromancie dans le curriculum de plusieurs universités. La recherche sur la nécromancie continue en marge de l'empire, dans le Pamaltéla et dans la Cité Cliquetante, là où la nécromancie mécanisée crée des zombies cybernétiques d'une grande puissance.

Concernant les races inhumaines, la nécromancie est presque inconnue chez les elfes (qui font partie du cycle saisonnier), chez les dragonewts (qui renaissent) et chez les nains (qui sont constamment recyclés). Les trolls sont des nécromanciens compétents qui utilisent des zombies au combat. Le Chaos utilise aussi la nécromancie. Les Cultes de Mallia (voir *Cults of Glorantha volume II*, page 65) et de Zorak Zoran (*Cults of Glorantha volume I*, page 72) utilisent aussi abondamment la nécromancie. D'autres cultes comme celui de Ty Kora Tak (*Cults of Glorantha I*, page 56) ont une grande influence sur les morts mais ils ne les ressuscitent pas.

Le Culte de Thanatar (*Cults of Glorantha II*, page 98) est sans doute le plus célèbre et le plus craints des cultes nécromanciens de Glorantha, dont certains sont décrits ci-dessous.

En dépit du manque de grand culte soutenant la nécromancie, les morts-vivants sont courants dans Glorantha. La magie sauvage traverse le monde entier et les fantômes et les autres morts-vivants matériels apparaissent sur les lieux magiques ou les théâtres d'une tragédie.

LE CULTE DE VIVAMORT

Les sucres de sang.

Vivamort était un grand esprit dans le monde souterrain, un gardien du secret de la Mort et un allié des âmes perdues mais il fut gravement blessé dans la Guerre des Dieux et craignit d'être annihilé. Il sacrifia son honneur et conclut un pacte avec le Chaos, qui lui donna le pouvoir de s'ancrer dans un corps mortel et de continuer son existence indéfiniment en buvant le sang des mortels. Vivamort était le vampire primaire et depuis ce jour, ses enfants maudits infestent Glorantha.

Le Culte de Vivamort a deux buts. Premièrement, il existe pour offrir un sanctuaire aux vampires et leur donner accès à de nombreux sacrifices de sang. À l'occasion, un adorateur est jugé digne d'apprendre les grands secrets ou d'être transformé en vampire mais pour chaque centaine de fous qui viennent ici pour devenir immortels, un seul survit suffisamment longtemps pour apprendre les secrets du vampire au lieu d'être dévoré.

Les cultes de Vivamort sont souvent présents dans les cités, où les prêtres du vampire sont assurés d'avoir un apport constant de sang.

Runes : Chaos, Mort, Obscurité.

Adorateurs : déments, ceux qui craignent la mort, vampires.

Compétences du Culte : Connaissance de la Rue, Discrétion, Influence, Masse IM.

Devoirs du Culte : aider et abriter les vampires.

Sorts du Cultes : Malédiction de la Nécropole, Mur de Ténèbres, Ressusciter Mort-vivant, Restaurer Mort-vivant.

Sorts Divins : Malédiction Mortelle, Prière Fantôme, Offrande de Vie, Pouvoir de la Mort.

Adhésion de l'Initié (Vaisseau)

Critères : l'initié doit permettre au chef vampire de se nourrir de son sang régulièrement.

Remarque : l'adhésion à un culte est gratuite. En fait, les cultes de Vivamort offrent un abri et un pouvoir aux dépossédés.

Adhésion de l'Acolyte (Subalterne)

Critères : commander les initiés, aider le vampire.

Bénéfices : une longue association avec les vampires a donné certains pouvoirs sur le sang aux acolytes. Les acolytes de Thanatar multiplient par deux leur taux de guérison naturelle.

Adhésion des Vampires (Prêtres)

Critères : doit être un vampire.

L'ORDRE DE L'ENQUÊTE THANATIQUE

La mort n'est qu'une barrière.

Les Enquêteurs Thanatiques sont une école de nécromancie de la Mer du Milieu spécialisée dans l'extraction d'informations auprès des morts. L'ordre naquit dans le Justéla, avant l'apparition du Livre Irréfutable. Plusieurs soi-disant nécromanciens furent l'atmosphère contraignante du Seshnéla afin de continuer leurs études de la mort dans les contrées sauvages du sud de l'île. Avec le Livre Irréfutable et le zèle religieux de la Croisade pour le Retour à la Droiture, il semblerait que l'Enquête Thanatique ait été balayée mais les sorciers ont réussi à retirer tout contenu religieux de leurs sorts. La nécromancie était présentée comme un autre moyen de manipuler les éléments et n'avait certainement rien à voir avec l'extraction des âmes de la Consolation.

Aujourd'hui, l'Enquête Thanatique a trouvé sa place en tant qu'outil d'apprentissage. Il est bien plus facile de creuser une tombe païenne et de poser des questions aux morts que de traiter avec les vivants qui ont la terrible habitude de contre-attaquer. Certains érudits de l'Enquête Thanatique soupirent et rêvent





d'antan, quand ils avaient eu l'intention de réanimer des zombies et de lever des armées de morts-vivants mais... une telle utilisation de la nécromancie n'est pas bien vue dans le climat actuel de la Mer du Milieu.

Runes : Vérité, Communication, Mort.

Église : église de la Sagesse Malkionéraniste.

Étudiants : les sorciers bizarres et excentriques qui préfèrent traiter avec les morts plutôt que les vivants ; les seigneurs secrètement ténébreux.

Devoirs des Étudiants : contraindre les âmes païennes et apprendre leurs secrets.

Adhésion des Étudiants

Critères : Standard.

Compétences de l'École : Connaissance (Culture Spécifique), Influence, Médecine, Persévérance.

Sorts Runiques : Communication Mentale, Détecter Mort-vivant, Fléau des Morts.

Sorts de Grimoire de Sorcellerie : tous les sorts de sorcellerie ordinaires, tous les sorts du Livre Irréfutable, Jus de Cerveau, Déchirement Spirituel, Vivification.

Adhésion des Diplômés (Apprentis)

Critères : aider avec succès une branche de connaissance grâce à la nécromancie ou jurer de protéger les secrets de l'Enquête Thanatique.

Sorts de Sorcellerie Spéciaux : Maîtriser Mort-vivant, Ressusciter Mort-vivant.

Adhésion des Maîtres (Magicien)

Critères : trouver une source de pouvoir nécromantique.

Sorts de Sorcellerie Spéciaux : Détecter Mort-vivant, Pouvoir de la Saignée, Rituel de la Liche.

Bénéfices Spéciaux

Les étudiants de l'ordre gagnent un bonus de +20% aux tests de Persévérance effectués pour résister à la possession.

Les diplômés de l'ordre gagnent un sort de Magie divine en accédant au Saint Plan. Ceci est identique à la prière en échange d'un sort dans un temple mais peut uniquement être obtenu dans le Saint Plan.

Les maîtres de l'Ordre gagnent jusqu'à trois sorts de Magie Divine dans le Saint Plan.

Les Écoles et les Ordres Associés

Toutes les Autres écoles Collectives des Apprentis Divins : accès à des sorts de niveau Diplômé.

CULTE DU RAGOUT À L'OS HOMAGON

Nécromanciens cannibales

Les insulaires d'Homago pratiquent le cannibalisme comme symbole de leur dévotion envers le dieu dévoreur, le dauphin doté de jambes appelé Saliligor. Depuis l'occupation des îles vihédiennes par l'Empire de la Mer du Milieu, le cannibalisme des Homagons a été réfréné. Il fut tout d'abord supprimé, puis les Justiciens canaliseront les tendances anthropophages des Homagons sous la forme du Bataillon Dévoreur Homagon, composé de cannibales guerriers.

Les Homagons mangent uniquement la chair de leurs semblables, laissant ainsi les os aux prêtres du Culte du Ragout à l'Os Homagon, cette présence ténébreuse dans les îles. Ce culte récupère ces vestiges et les met dans leurs chaudrons. Les prières et la magie transforment le contenu du ragout en morts-vivants. Les membres de ce culte comptent parmi les meilleurs nécromanciens dans le domaine de la création de nécromates : seuls les accomplissements des prêtres machines de la Cité Cliquetante les dépassent. Les monstres du ragout à l'os sont rarement aperçus dans l'île et on murmure que les prêtres rassemblent leurs forces pour fomenter une révolte contre l'Empire de la Mer du Milieu. Les autres îles de la chaîne vihédiennne ont souffert des attaques des monstres du ragout à l'os par le passé : le Canoë aux Mille Bras et la Tête Mordante ont semé la terreur en Hanfarador et on raconte que l'Araignée de Crânes est à nouveau sortie du chaudron maître (une source d'eau volcanique naturelle située quelque part dans les terres intérieures d'Homago).

Runes : Maîtrise, Chance, Mort.

Adorateurs : membres cannibales du culte.

Compétences du Culte : Discretion, Influence, Médecine, Passe-passe.

Devoirs du Culte : rassembler les Os, brasser le ragout à l'os.

Sorts du Culte : Commander Mort-vivant, Ressusciter Mort-vivant, Restaurer Mort-vivant.

Sorts divins : Animer Mort-vivant, Expulser Fantôme, Manger la Chair, Remuer le Ragout à l'Os.

Adhésion des Initiés (Récolteurs d'Os)

Critères : l'initié doit réunir des os d'autres tribus.

Bénéfices : l'initié peut se joindre au festin pour Manger la Chair mais ne reçoit que des vestiges (les caractéristiques les plus basses).

Adhésion des Acolytes (Remueurs)

Critères : faire attention au ragoût.

Bénéfices : l'acolyte peut se joindre au festin pour Manger la Chair mais ne reçoit pas des morceaux de choix (les caractéristiques moyennes).

Adhésion des Chefs de Cuisine (Prêtre)

Critères : Standard.

Bénéfices : les prêtres reçoivent les morceaux de choix durant le festin Manger la Chair.

Remuer le Ragoût à l'Os

Instantané, Ampleur 1, Toucher

Le jeteur de sort remue le chaudron en ébullition rempli d'os et les morts-vivants se lèvent.

Les infâmes Ragoûts à l'Os sont des chaudrons magiques contenant de l'eau bouillante, des herbes rares, des épices et des os humains. Ce sort est généralement lancé de concert avec un autre sort nécromantique, comme Ressusciter Mort-vivant. Lancer le sort Remuer le Ragoût à l'Os réduit de un l'Ampleur rallongée de l'autre sort. Par exemple, dans le cas d'un prêtre et de cinq acolytes qui se réunissent. Le prêtre lance le sort Ressusciter Mort-vivant d'Ampleur 5 dans le chaudron. En même temps, les acolytes lancent tous Remuer le Ragoût à l'Os. Le sort du prêtre fonctionne normalement mais l'Ampleur rallongée est réduite de

cinq. En effet, le prêtre ne perd pas son sort Ressusciter Mort-vivant et n'a pas besoin de retourner dans un temple afin de prier pour un nouveau sort. Cependant, les acolytes devront renouveler leur sort Remuer le Ragoût à l'Os.

Manger la Chair

Un Mois, Ampleur 5, Toucher.

Les membres du culte homagons mangent les morts au cours de leurs rituels sinistres.

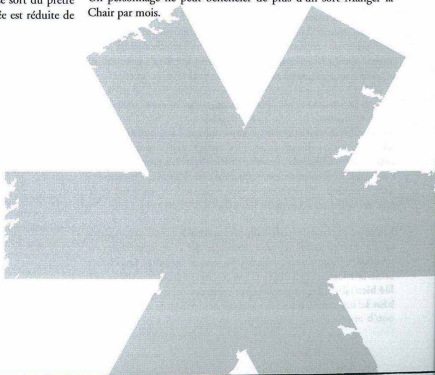
Manger la chair permet aux membres cannibales de gagner un certain pouvoir de leur repas. Chaque participant au repas peut augmenter temporairement une de ses caractéristiques au niveau de la caractéristique de la victime. Un nombre maximum de personnes, égal à 3+ la TAI de la victime, peuvent y participer et la victime doit être un humain du Vithéla. Seuls les membres du culte cannibale ont le droit de se joindre au repas.

Les initiés de Saliligor n'ont le droit qu'aux restes. Ils peuvent augmenter une de leurs caractéristiques (excepté la TAI) au niveau de la caractéristique la plus basse de la victime pendant un mois.

Les acolytes peuvent augmenter une de leurs caractéristiques (excepté la TAI) au niveau de la caractéristique moyenne de la victime pendant un mois.

Les prêtres peuvent augmenter une de leurs caractéristiques (excepté la TAI) au niveau de la caractéristique la plus élevée de la victime pendant un mois.

Un personnage ne peut bénéficier de plus d'un sort Manger la Chair par mois.



NÉCROMANCIENS

Ils sont nombreux ceux qui empruntent le sombre chemin de la nécromancie mais chacun le fait dans un but différent. Un nécromancien peut être rempli de curiosité concernant la nature de la vie et de la mort, il peut aussi être effrayé par la mort, être poussé par un désir de revanche ou de conquête ou encore espérer utiliser le pouvoir de la mort pour guérir. Ce chapitre présente quatre nécromanciens de divers niveaux de pouvoir, ainsi que des intrigues et des desseins qui peuvent les mettre en conflit avec les personnages.

HARAD LE MAUDIT

Harad était un enfant étrange, pâle, maladif et ayant tendance à rôder dans les ruines envahies par la végétation de la colline au lieu de jouer avec les autres enfants de la ville de Molestad ou d'aider ses parents avec leur travail. En grandissant, son étrangeté s'accroissait. Il passait des semaines entières tout seul à flanc de coteau, à dormir dans les ruines. Beaucoup en ville murmuraient qu'il possédait de sombres pouvoirs. Certains affirmaient qu'ils avaient aperçu Harad parlant à une figure spectrale dans les ruines et qu'il avait lié de sombres runes à son âme.

C'est à la fin du festival des vendanges que la noire réputation d'Harad exhorta la furie des villageois contre lui. Une jeune femme aux cheveux de feu nommée Jana, de l'âge d'Harad, fut retrouvée morte durant la nuit du festival et les rumeurs de la culpabilité d'Harad se répandirent bien vite. Les jeunes hommes du village, ivres et en colère, pourchassèrent Harad et l'amenèrent dans les ruines. Ils levèrent le couvercle de l'ancien puits et le jetèrent dedans pour le punir du meurtre de Jana.

Le corps d'Harad se brisa dans la chute mais il réussit à ramper hors de la pile d'os reposant au fond du puits malgré ses os brisés. Ses doigts ensanglantés effleurèrent les runes de la Mort et de la Magie. Les villageois pensaient qu'il était malfaisant ? Hé bien, il leur montrerait la véritable nature de la malfaisance ! En se liant aux runes, il ressentit des vrilles de connaissance



Harad (expérimenté)

	Valeur	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	8	1-2	Jambe Droite	-/4
CON	8	3-4	Jambe Gauche	-/4
TAI	10	5-6	Ventre	-/5
INT	14	7-14	Poitrine	-/6
POU	16 (8)	15-16	Bras Droit	-/3
DEX	12	17-18	Bras Gauche	-/3
CHA	7	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat

2

Armure Typique : aucune

Modificateur de Dommages

3-1d2

Points de Magie

16 (8)

Runes : Magic, Mort

Mouvement

8m

Rang d'Action

+13

Compétences : Connaissance (Histoire) 48%, Connaissance (Molestad) 28%, Connaissance (Monde) 44%, Connaissance de la Rue 25%, Discrétion 42%, Endurance 26%, Évasion 24%, Évaluer 29%, Influence 24%, Langage (Natal) 71%, Médecine 44%, Passe-passe 27%, Perception 30% (22%), Persévérance 44% (28%)

Sorcellerie : Sorcellerie (Livre des Morts-vivants) 63% (55%), Manipulation 68% (60%), Livre des Morts-vivants : Éclair de Mort, Éclair Nécrotique, Ressusciter Mort-vivant, Sauter dans un Corps

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	60%	1d4+1-1d2	6/8
Arbalète Légère	-	-	52%	2d6	4/5

Équipement : Dague, Arbalète Légère, 100 pièces d'argent.

glacée s'insinuer dans son cerveau. Le sombre chemin de la nécromancie s'ouvrait à lui et il tituba le long du chemin, puisant dans ce qui lui restait de force.

Un an s'est écoulé depuis le festival des vendanges et une ombre plane aujourd'hui au-dessus de Molestad. Nombreux sont les habitants qui ont aperçu des silhouettes se déplacer du côté des ruines ou entendu des pas ou encore des voix sous la terre. Pire encore, la tombe de Jana a été exhumée et son corps a disparu. Les jeunes hommes qui lancèrent Harad dans le puits se regardent l'un l'autre d'un air furtif et murmurent qu'ils auraient dû s'assurer de sa mort cette nuit là.

Le repaire d'Harad est décrit à la page 42.

Harad a huit points de POU investis dans ses subalternes morts-vivants. Ce POU sera récupéré par Harad si les créatures sont détruites.

Description

Après avoir passé un an dans le noir, Harad est devenu très pâle. Il est vêtu d'une robe noire en lambeaux rapiécée avec des suaires funéraires mais ses bottes sont neuves et de bonne facture (elles été dérobées aux victimes de ses zombies). Il porte une vieille dague à

sa ceinture et une arbalète légère sur le dos. Il ne parle qu'à voix basse et uniquement à lui-même.

Intrigues

* Comment Harad va-t-il se venger de la ville ? Ces zombies peuvent attaquer les habitants un par un la nuit et les ramener dans les ruines afin qu'il crée plus de zombies. Il peut menacer la ville et exiger à ce qu'on lui confie ses bourreaux.

* Qui a instruit Harad dans l'utilisation des runes ? Qui sont les bâtisseurs des ruines ? Peut-être que le mentor spectral d'Harad est un fantôme ou un autre esprit. Si c'est le cas, que veut-il ? Pourquoi enseigne-t-il à un jeune nécromancien ?

* Qui a vraiment tué Jana ? Rien ne prouve que c'était Harad mais les rumeurs en ville insistent sur le fait qu'il en était le responsable. Certains disent qu'il la haïssait parce qu'elle représentait tout ce qu'il n'était pas : brillante, aimée, pleine de joie. D'autres disent qu'il était amoureux d'elle, pour les mêmes raisons. C'est la mort de Jana qui entraîna la chute d'Harad dans le puits menant sous les ruines. Quelqu'un a-t-il arrangé son meurtre ? Et qui a donc volé son corps ? Est-ce qu'Harad a l'intention de la ressusciter sous la forme d'une horreur morte-vivante ?

* Les personnages sont peut-être engagés par les habitants de la ville pour entrer dans les ruines et tuer le nécromancien. Sinon, ils peuvent être engagés par le père d'Harad afin de retrouver son fils dans les sombres tunnels sous la ville et de le ramener chez lui.

Combattre Harad

Harad connaît les ruines comme sa poche. Familiarisez-vous donc avec le schéma de son repaire avant de jouer la rencontre avec le nécromancien. Il utilisera le sort Voir à Travers le Corps pour traquer les mouvements des intrus dans son domaine et pourra même leur tendre un piège en envoyant ses zombies. Par exemple, il peut les utiliser pour bloquer le tunnel par lequel les personnages sont entrés dans les ruines et les garder prisonniers dans les tunnels sombres. Au combat, sa tactique consiste à utiliser ses zombies comme ligne défensive, tandis qu'il lance des éclairs de Mort de l'arrière. S'il surprend les personnages pendant qu'ils dorment, il peut tenter de lancer le sort Main de la Mort, sinon, il évitera au possible un contact direct.

JAN-QUEL-JAN, LA VOLEUSE DE SECRETS

Issue d'une famille noble, Jan-Quel-Jan s'est rapidement bâti une réputation de dangereuse intrigante au sein de sa cité natale. Cette cité est contrôlée par une alliance de guildes, de familles nobles et de cultes dont les affiliations changent constamment. Une dame de la noblesse comme Jan-Quel-Jan peut donc être une princesse se prélassant dans un palais en argent un jour et se retrouver dans le canal avec la gorge tranchée le jour suivant si elle ne fait pas attention.

Comme bon nombre de ses pairs, Jan-Quel-Jan possède un avantage secret dans le jeu du pouvoir et de la politique : elle a découvert un livre de connaissance nécromantique dans une des bibliothèques du culte et a étudié ses secrets pour ses propres intérêts. La cité des canaux est bâtie sur un lagon et les morts ne peuvent donc pas être enterrés sous le sol. Au lieu de cela, les défunts sont brûlés et leur tête momifiée est placée dans l'une des douzaines de cryptes éparpillées tout autour de la cité. Ces cryptes sombres contiennent plusieurs milliers de têtes, toutes en rang, leurs yeux vides tournés vers leurs voisins. Chaque maison noble et chaque guilde possède sa propre crypte privée ; les gens du peuple doivent payer pour avoir leur tête placée dans une des cryptes publiques pleines à craquer (ou crânières, comme on les appelle parfois).

En utilisant sa sorcellerie, Jan-Quel-Jan invoqua les esprits des morts au travers des crânes. En interrogeant les morts, elle a appris des secrets que les autres factions de la ville espéraient avoir enterrés depuis longtemps. Elle effectua ses premières enquêtes nécromantiques dans sa crypte familiale et là, elle apprit des secrets qui lui permirent de faire chanter sa famille et de s'assurer d'hériter de la fortune de son grand-oncle. Maintenant, elle a l'intention de voler des crânes dans les autres cryptes et d'apprendre leurs secrets.



Elle n'a besoin que d'aventuriers expérimentés et de voleurs de tombes...

Description

Jan-Juel-Jan est toujours habillée de beaux habits convenant à sa position dans la cité. Elle a une peau couleur olive et des traits délicats mais aussi un air calculateur qui recouvre son visage comme une ombre. Elle rit et flirte facilement mais son cerveau est toujours en train de comploter : elle ne fait jamais rien qui ne puisse lui profiter.

Intrigues

* Les personnages peuvent être employés par Jan-Quel-Jan pour s'introduire dans une crypte et dérober un crâne particulier. Les cryptes des familles nobles sont toujours gardées par des pièges et des monstres.

Jan-Quel-Jan (Expérimentée)

	Valeur	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	10	1-2	Jambe Droite	-/5
CON	13	3-4	Jambe Gauche	-/5
TAI	8	5-6	Ventre	-/6
INT	15	7-14	Poitrine	-/7
POU	15	15-16	Bras Droit	-/4
DEX	13	17-18	Bras Gauche	-/4
CHA	14	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	3
Modificateur de dommages	-1D2
Points de Magie	15
Mouvement	8m
Rang d'Action	+14

Armure Typique : aucune

Runes : Chance, Esprit

Compétences : Connaissance (Héraldique) 30%, Connaissance (Histoire) 30%, Connaissance (La Cité) 30%, Connaissance (Monde) 45%, Danse 37%, Évasion 31%, Influence 49%, Langage (Natal) 80%, Passe-passe 34%, Perception 40%, Persévérance 35%
 Sorcellerie : Manipulation 60%, Sorcellerie (Anti-magie) 30%, Sorcellerie (Connaissance Nécromantique) 50%, Sorcellerie (Tome de la Transformation) 40%
 Tome de la Transformation : Diminuer la Taille, Métamorphose Humain en Poisson
 Anti-magie : Boomerang, Neutralisation de la Magie
 Connaissance Nécromantique : Déchirement Spirituel, Dominer (Fantôme), Dominer (Humain), Jus de Cerveau, Résistance Spirituelle

ARMES

Type	TAI	Allongé	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Rapière Exquise	M	L		63%	1D8-1D2	5/8
Dague	P	P		33%	1D4+1-1D2	6/8

Équipement : Rapière Exquise, Beaux Habits, Dague, grimoire nécromantique, 5.000 pièces d'argent.

- * Autrement, si les personnages sont alliés avec une autre faction de la ville, leur mission pourrait être de découvrir comment les Quel-Jan connaissent les secrets de la faction. D'où vient la fuite ?
- * Jan-Quel-Jan n'est pas encore une sorcière très puissante et sa Résistance Spirituelle peut ne pas être suffisante pour la protéger contre un fantôme puissant. Si elle devient trop ambitieuse et invoque un fantôme qu'elle ne peut contrôler, elle alors être possédée par un ancien tyran ou un vieux seigneur de la cité.

Son sort de Métamorphose provient du même grimoire nécromantique : selon les traditions de la cité, les âmes des morts nagent dans la rivière de l'au-delà sous la forme de poissons. Jan-Quel-Jan a, à l'occasion, utilisé ce sort pour se transformer en poisson et nager au travers des défenses des familles rivales. Sa collection de poissons exotiques croît chaque fois qu'on envoie un assassin pour la ruer.

LE GARDIEN DES NOYÉS

L'église de la Mort des Dieux possède de nombreuses chapelles et temples dissimulés dans les recoins sombres du monde. Tuer les dieux n'est ni facile, ni discret et les membres du culte doivent rester patients et aux aguets, attendant l'opportunité de pouvoir déclencher l'Apocalypse. La Chapelle des Noyés est située sous une auberge du port, dans la coque d'un navire naufragé enterré dans la vase. Ici, le prêtre du culte porte le titre de Gardien des Noyés. Le Gardien actuel est un ancien pirate qui faillit se noyer lorsque son navire fut coulé au cours d'une bataille. Au cours de sa noyade il reçut une vision de la Mort des dieux et celle-ci le poussa à retourner vers la surface. Il se fabriqua un radeau avec les corps de ses anciens marins et mit le cap vers la terre ferme. Il tituba sur

Combattre Jan-Quel-Jan

Elle est modérément compétente avec la magnifique rapière familiale mais si Jan-Quel-Jan engage le combat, c'est sans doute parce qu'elle a déjà perdu. Elle préfère utiliser la magie comme Dominer Humains pour transformer ses ennemis en alliés. Elle a pratiqué quelques expériences avec le sort Commander Fantôme afin de créer des défenseurs fantomatiques. Ces derniers sont cependant rattachés à leurs crânes et elle n'a à sa disposition des gardes du corps spectraux que si elle transporte un crâne avec elle.

Récit sur le Gardien

Le récit de l'homme noyé qui revint d'entre les morts est entré dans la légende et de nombreux marins racontent une version exagérée du récit du pirate qui devint le Gardien de la Chapelle des Noyés. Les trois reliques jetées dans la mer comme offrandes – le coutelas, le compas et le bandeau – sont considérées comme dotées de pouvoirs magiques. Selon les récits

- * Le coutelas peut désormais trancher la chair des morts comme si elle avait la consistance de l'eau (+2 points de dommages contre les morts-vivants).
- * Le compas pointe maintenant dans la direction du Gardien.
- * Le Gardien ne peut pas voir la personne qui porte le bandeau.

la berge froide et rocheuse et jura à cet instant de servir la cause de la Mort des Dieux de toute son âme. Il se défit des appareils de sa vie passée – son coutelas, son compas et son bandeau – et les lança dans l'océan comme une offrande à la mort.

Le gardien a rassemblé un culte dans les docks. Ce dernier est composé d'hommes désespérés, de mendiants, de vagabonds, de pirates et de déments. Certains de ses disciples sont des initiés de la Mort des Dieux, d'autres sont simplement prêts à commettre les actes les plus ignobles pour de l'argent ou par haine de leur prochain. Il a aussi créé beaucoup de monstres morts-vivants, qui attendent dans les vestiges du navire sous l'auberge de la *Pièce Rayée*. L'aubergiste, un ancien marin du nom de Kalum, a été initié de force dans le culte : le Gardien a utilisé Briser les Esprits afin de torturer l'esprit d'Arum, le frère de Kalum, et ce dernier a rejoint le culte afin d'empêcher que l'âme de son frère souffre.

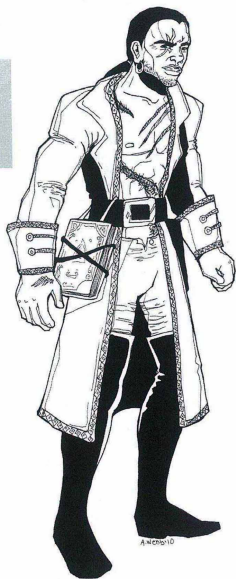
Le Gardien est patient, comme le reste des membres de son église. Il agrandit petit à petit son culte et les rangs de ses morts-vivants, en attendant l'opportunité de provoquer la destruction de la cité. Un jour, la tempête se lèvera...

Description

Le Gardien des Noyés porte une robe à capuche et le vêtement de cérémonie de la Mort des Dieux quand il se trouve dans la chapelle. Mais en temps normal, il porte les vêtements caractéristiques d'un loup de mer. Une épée de guerre est attachée à sa ceinture. Il est grand et a les cheveux longs.

Son œil gauche est un œil nécromantique (voir le *Livre de Règles de RuneQuest II* à la page 159) et il porte aussi un collier composé de plusieurs os de doigts. Chacun de ces doigts provient d'un corps différent. Il les utilise de concert dans le sort Conseil de Mort.

- * Le doigt de Pierre le Calomnieux peut accorder au Gardien : Connaissance 80%, Mécanisme 70% ou Influence 70%.
- * Le doigt de Rasoir Noir peut accorder au gardien : Épée 90% ou Évasion 70%.



- * Le doigt de la Sorcière de la Mer des Larmes peut accorder au Gardien une Magie Commune de 60% avec les sorts suivants : Mur de Ténèbres, Main de la Mort.

Intrigues

- * Le gardien lance souvent le sort Condamner à la Non-vie sur les gens maudits qu'il rencontre sur les docks. S'il rencontre une personne qui joue avec la mort en fréquentant tous les établissements de jeu et tous les coupe-gorges, le gardien place le sort sur l'homme en question. Quelques jours plus tard, ce dernier ressuscite sous la forme d'un zombie, qu'il récupère ensuite et qu'il contraint grâce au sort commander Mort-vivant. Les personnages peuvent être engagés pour retrouver un jeune homme qui a disparu et la piste les entraîne vers les docks.

	Valeur	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	14	1-2	Jambe Droite	1/6
CON	16	3-4	Jambe Gauche	1/6
TAI	14	5-6	Ventre	5/7
INT	12	7-14	Poitrine	5/8
POU	14 (2)	15-16	Bras Droit	5/5
DEX	10	17-18	Bras Gauche	5/5
CHA	12	19-20	Tête	-16

2

+1D2

14 (2)

8m

+11 (+6 avec une armure)

Compétences : Acrobatie 39%, Athlétisme 44%, Bagarre 34%, Canotage 55%, Chant 31%, Connaissance (Animal) 29%, Connaissance (la mer) 24%, Connaissance (Monde) 39%, Endurance 55%, Évasion 43%, Lancer 35%, Langage (Natal) 74%, Navigation 68%, Perception 66% (54%), Persévérance 58% (32%)

Magie Divine : Connaissance (Théologie de la Mort des Dieux) 92%, Pacte (La Mort des Dieux) 30%

Sorts Préparés : Condamner à la Non-vie, Conseil de Mort, Malédiction de la Mort, Pouvoir de Mort

Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Grande Épée de Guerre	M	M	79%	1d8+1d2	6/10
Bouclier	L	P	40%	1d6+1d2	4/12

* L'auberge de la Pièce Rayée gagne rapidement une mauvaise réputation : il s'agirait d'une auberge hantée. Ceci est causé par les activités du culte. Les personnages peuvent être employés par Kalum pour simuler la présence de fantômes dans l'auberge, qu'ils pourront ensuite exercer aussi publiquement que possible – mais que se passera-t-il s'ils cherchent bien plus loin et découvrent le secret caché sous l'auberge...

de la nécromancie divine est qu'il est très facile de créer des morts-vivants permanents : il peut donc lancer des hordes de serveurs à l'attaque des intrus pour les épuiser. Il se retiendra d'utiliser le sort *Malédiction de Mort* jusqu'au moment où il devra se battre dans les confins de la Chapelle Noyée, afin de donner un malus de -40% aux tests de Résistance de ses ennemis. Il peut également utiliser *Pouvoir de la Mort* sur ses zombies les plus coûteux.

* Le plan à long terme du Gardien est sans doute de ressusciter le navire coulé sous la forme d'un vaisseau fantôme. Il a certainement assez de subalternes morts-vivants pour servir d'équipage à bord d'un navire de guerre...

* Grâce à l'influence qu'il exerce sur les docks, le Gardien peut infliger de grands dégâts à une cité maritime. Une cargaison de grain peut être infectée par une maladie d'origine magique, des sorts destinés à contrôler le temps peuvent être utilisés pour invoquer une grande tempête afin de détruire le port.

Le gardien est un adversaire rusé, avec un culte et de nombreux subalternes pouvant le protéger en cas de besoin. La grande vertu

VAHDRED VATHOR, CHEVALIER
DU BOUCLIER RUNIQUE

Le château de la famille Vathor se dresse dans la forêt d'Épines, une région infestée de loups et remplie de chemins traîtres. Il y a de cela plusieurs années, à la naissance de Vahdred Vathor, un prêtre Runique arriva au château et prophétisa qu'un jour, le jeune noble sauverait le monde. Vahdred grandit avec la promesse d'un grand destin : il se entraîna et étudia sans répit, aiguisant son corps comme une arme vivante. Le temps s'écoula et bien que le monde fût la proie de nombreux dangers et tourments, Vahdred Vathor ne fut jamais le héros qui sauva le monde ; il ne fut jamais l'axe autour duquel le destin tourne.

Vahdred Vathor, le Chevalier Vampire du Bouclier Runique (Maître)

	Valeur	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	30	1-2	Jambe Droite	7/9
CON	28	3-4	Jambe Gauche	7/9
TAI	16	5-6	Ventre	7/10
INT	13	7-14	Poitrine	7/11
POU	15	15-16	Bras Droit	7/8
DEX	16	17-18	Bras Gauche	7/8
CHA	11	19-20	Tête	7/9

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D10
Points de Magie	15
Mouvement	8m
Rang d'Action	+15 (+9 avec une armure)

Armure Typique : Armure Ancestrale (7 PA, Pénalité au Rang d'Action -6)

Runes : Mort, Terre, Métal, Destin

Compétences : Athlétisme 111%, Endurance 83%, Équitation 70%, Évasion 62%, Influence 56%, Langage (Natal) 76%, Connaissance (Forêt d'Épines) 56%, Connaissance (Monde) 36%, Connaissance (Prophétie) 46%, Connaissance (Tactiques Militaires) 56%, Perception 73%, Persévérance 55%

Magie Commune : Magie Commune 76%

Sorts : ViveLame, Destin, Protection

Sorcellerie : Sorcellerie (Grimoire Immortel) 86%, Manipulation 86%

Grimoire Immortel : Éclair Nécrotique, Pouvoir de la Saignée, Ressusciter Mort-vivant, Sauter dans un Corps, Transfère le Pouvoir de Non-vie

Armes

Type	TAI	Allongé	Portée	Compétences	Dommages	PA/PP
Épée Ancestrale 1M	M	L	L	140%	2D8	7/12
Épée Ancestrale 2M	L	L	L	150%	2D8+2	7/12
Bouclier Runique	L	P	P	120%	1d6+1d10	5/12

Équipement : Bouclier Runique, Épée ancestrale des Vathor, Armure Ancestrale des Vathor.

Quand Vahdred Vathor ressentit la vieillesse s'emparer de ses os, il réalisa que ses réflexes n'étaient plus aussi vifs qu'autrefois, que ses sens n'étaient plus aussi aiguisés. Il décida de préserver son corps afin d'être capable de sauver le monde quand le jour viendrait. Il se mit en quête de la rune de la Mort ainsi que des livres de connaissance et devint un vampire. Selon lui, il ne fit pas tout cela par soif de pouvoir, de boire le sang ni à cause de la peur de la mort, mais bien par devoir. Il sait que son destin est de sauver le monde : être un vampire signifie qu'il sera capable de le faire en temps voulu, même s'il doit attendre mille ans.

Vahdred Vathor se maintient en vie en se nourrissant du sang des villageois qui demeurent dans la vallée près du château. Ces villages sont constamment en proie aux loups et aux monstres qui rôdent dans la forêt et seule l'épée de Vahdred se dresse entre eux et les monstres. Vahdred considère le sang qu'il prend comme une sorte de dîme, un tribut auquel il a droit du fait de sa position de seigneur et protecteur des villages. Il est devenu l'objet d'un culte mineur. Il envoie des prêcheurs aux villageois afin de récolter la dîme de sang et leur annonce que leurs sacrifices ne sont pas vains car un jour ils garantiront la sauvegarde du monde.

Le titre de Chevalier du bouclier Runique provient du magnifique bouclier que Vathor porte avec lui : des runes sont gravées sur sa bordure, la rune centrale étant la rune du Mystère, une rune qu'aucun érudit ni sage ne peut identifier. Certains affirment que c'est la rune du Salut ou la rune de l'Apocalypse. Les origines du Bouclier Runique ne sont connues que de Vathor.

Description

Le Chevalier du Bouclier Runique porte l'armure décorée de sa famille et transporte toujours le Bouclier Runique. Sa transformation en Vampire lui a redonné une grande partie de sa jeunesse, bien que sous certaines lumières, son visage ressemble à un masque de jeunesse. Il est fringant, beau, héroïque et réellement fou.

Intrigues

* Le Chevalier du Bouclier Runique est un adversaire relativement passif : il a l'intention de rester assis dans son château à boire le sang de ses sujets et à attendre la fin du monde. Si les personnages pénètrent dans son domaine, ils risquent d'attirer

sa colère. Un villageois courageux pourrait leur demander de tuer le vampire mais rappelez-vous que Vathor est soutenu par un culte de prêcheurs présent dans chaque village et que ceux qui défient le vampire sont exsangues.

- * Peut-être que le destin de Vathor lui est passé devant le nez et qu'il l'a manqué, qu'il n'est plus celui qui sauvera le monde. Les personnages seront peut être forcé de se rendre au château et de dérober le Bouclier Runique – et la libération du monde qu'il représente – au vampire.
- * Sinon, il se peut que la prophétie n'existe pas et que le prêtre runique ait menti quand il a tenté de convaincre ses parents de l'élever comme un héros. Qui était le prêtre trompeur et que voulait-il faire d'un vampire fou convaincu qu'il est destiné à devenir un héros ?

Combattre Vahdred Vathor

Affronter Vahdred de front est un suicide : c'était un épéiste expert doté d'un excellent équipement *avant* de voir sa FOR et sa CON doublées. Si Vathor a le temps de se préparer (ViveLame accorde un bonus de +20% à ses attaques et un bonus de +4 à ses dommages, Protection 3 lui donne 3 PA supplémentaires), c'est un adversaire encore plus redoutable. Vahdred utilisera ses capacités de vampire au maximum, en se transformant en brume s'il est encerclé. Cependant, c'est un adversaire honorable car il se considère comme le héros parfait. Les adversaires vaincus peuvent battre en retraite et il n'attaquera pas sans provocation. Des joueurs rusés peuvent être capables de piéger Vahdred avec son propre sens de l'honneur.

Cela dit, c'est un vampire, complètement fou qui plus est. Sous cette apparence de chevalier parfait, Vahdred est un fou assoiffé de sang. Si on le pousse à bout – par exemple, en volant le bouclier Runique ou en niant le fait qu'il sauvera le monde, ou encore en l'accusant d'être un monstre – il donnera libre cours à sa furie vampirique.



REPAIRES NÉCROMANTIQUES

Comme un sculpteur a besoin d'un atelier, de blocs de marbre et d'outils, comme un théâtre a besoin d'une scène, de rideaux, de décors et d'acteurs, l'Art Noir a besoin de situations et de matériaux particuliers. Les nécromanciens construisent leurs repères en marge de la civilisation ou dans des endroits secrets : ils ont besoin de se cacher afin de ne pas être dérangés mais doivent rester près des sources de "matières premières".

L'exemple de repaire proposé dans ce chapitre est associé avec le nécromancien Harad (voir page 32) mais on conseille au Maître de Jeu d'utiliser la carte et les lieux avec leurs propres créations hideuses et bizarres.

LES RUINES SUR LA COLLINE

La petite ville de Molestad est nichée dans une vallée boisée. C'est un endroit paisible et rustique, loin des grandes cités et des frontières. Il n'y a pas de héros à Molestad et son nom est plus associé avec le tissage et la gravure sur bois qu'avec les monstres (en bref, Molestad a une origine culturelle paysanne).

Les collines au-dessus de la ville sont couvertes de hêtres et de chênes mais sous les racines et les feuilles, un œil averti peut apercevoir à l'occasion des vestiges de pierre ou une tombe envahie par la végétation. Un palais ou une ancienne forteresse se dressait autrefois sur la colline au nord surplombant la ville et on peut apercevoir les contours des murs extérieurs et des bâtiments sous les arbres. La population de Molestad évite au possible la colline située au nord : l'endroit a une mauvaise réputation et on prévient les voyageurs que les vieilles ruines dissimulent des fosses et des puits.

Il reste peu de vestiges du palais à la surface mais les celliers et les cryptes sont toujours intacts. Les racines des chênes ont brisé les tombes en marbre et certains tunnels se sont écroulés mais il existe un labyrinthe sous la colline au nord.

Harad le Nécromancien

Un garçon étrange du nom d'Harad a été projeté dans l'un des puits par des paysans revenchards de Molestad. Depuis ce jour,

Harad est devenu nécromancien et les ruines sont sa demeure. Harad connaît les tunnels sous la colline comme sa poche et il est capable de se diriger dans l'obscurité la plus complète. Il récupère des miettes de repas dans les chaumières en bordure de la ville ou envoie ses morts-vivants capturer des rats, des lapins et de la volaille dans les collines.

Harad a créé huit serveurs zombies en utilisant le sort Ressusciter Mort-vivant. Toutes ses activités ont réveillé d'autres dangers issus des profondeurs.

La Colline du Nord

Même par beau temps, il fait sombre et froid sous les arbres de la colline. Cette dernière est recouverte de bois épais mais les personnages peuvent apercevoir les vestiges de bâtiments en ruines. La colline se dresse tout près de Molestad et les fermes les plus proches sont à moins d'une demi-heure de marche.

Des personnages qui s'aventurent à flanc de colline durant le jour ne rencontreront pas de dangers, excepté dans les tunnels cachés. La nuit, la meute de zombies rôde dans la forêt, à l'affût d'intrus et d'animaux.

Les ruines du palais ou de la forteresse qui se dressait autrefois ici sont éparpillées sur toute la colline. La partie basse contenait les jardins ornementaux et les bâtiments annexes. La structure principale du palais se dresse à mi-hauteur de la colline. Celle-ci est désormais envahie par une épaisse végétation.

Les vestiges du temple sont aussi présents mais ils ne sont pas reliés au complexe souterrain. Pour finir, au sommet, une tour brisée solitaire se dresse au-dessus des arbres.

Il existe sept accès aux ruines souterraines, marqués de A à G sur la carte.

A. L'entrée du tunnel est dissimulée derrière de lourdes pierres et la végétation. Déplacer les pierres nécessite un test d'Athlétisme Difficile (-40%).

B. Le puits mène au tunnel souterrain. Il est très difficile à discerner (Perception -20%) depuis la surface et les personnages peu méfiant risquent de tomber dedans. (Niveau 0 : 1). Le puits a une profondeur de cinq mètres.

C. Un puits plus court mène des cuisines en ruine du palais aux celliers. Le passage est dégagé et dépourvu de végétation, et aussi le seul connu de la population de Molestad.

D. Une dalle en pierre peut être basculée sur le côté pour révéler le passage.

E. Un autre puits vertical. Les chauve-souris nichent ici durant le jour et s'envolent par le puits la nuit pour aller chasser les insectes dans la forêt. Les personnages qui observent le mouvement des chauves-souris peuvent découvrir la dalle.

F. Vieux Puits. Un puits très profond qui s'étend jusque dans les boyaux de la colline. Il descend jusqu'à vingt mètres dans les cryptes en-dessous.

G. À la base de la tour en ruines, une trappe pourrie mène jusque dans la colline.

H. Il ne s'agit pas d'une entrée dans les ruines. L'ancien temple situé ici est encore sanctifié et les créatures mortes-vivantes doivent effectuer un test de Persévérance afin d'y entrer. C'est un refuge bien pratique pour des personnages qui fuient.

Niveau 0

Le niveau inférieur du complexe n'est qu'un long tunnel sombre. Les murs sont faits en briques et il est évident que des animaux y vivaient autrefois bien avant l'arrivée des morts-vivants. Le plafond est bas et le tunnel est si étroit qu'il donne un malus de -10% aux attaques d'armes.

1. L'entrée du Tunnel. Harad a placé deux zombies et leur a donné des instructions pour attaquer quiconque entre dans le tunnel. Tandis qu'ils attendent des intrus, les zombies sont affaiblis contre les murs comme des corps sans vie. Ils gardent suffisamment d'intelligence pour attendre que les victimes les aient dépassés afin de les prendre au piège.

2. Puits partant de la zone B.

3. Escaliers menant au niveau 1.

Niveau 1

Ce niveau comprenait les celliers du palais : caveaux circulaires, murs et plafonds concaves. Des petites grilles dans le plafond laissent filtrer la lumière. À ce niveau, le principal danger est une meute de cinq zombies. Ces zombies ne peuvent pas trop s'éloigner les uns des autres.

1. Puits partant de la zone C. C'est la seule entrée des tunnels connue par la population de Molestad. Il mène à un grand

caveau circulaire vide. Les plantes et les mauvaises herbes poussent au milieu du caveau, dans le petit rayon de lumière qui éclaire le puits.

2. Caveau de stockage. Harad y garde ses provisions : des lièvres dépecés pendus à une poutre, ainsi que des provisions dérobées aux fermes alentour et empliées contre le mur est. Les énergies nécrotiques dans lesquelles la crypte baigne ont, et c'est alarmant, réanimé un des lièvres. Ce dernier se débat sur le crochet auquel il est pendu si les personnages s'approchent de lui.

3. Caveau de stockage. Cette pièce contient quelques objets qu'Harad a volés aux fermes et aux caravanes, y compris des tissus et des flasks d'huile de lampes avec lesquelles on peut faire des torches. Les marchandises ont une valeur de 300 pièces d'argent.

4. Entrepôt de cadavres. Quatre corps sont empilés contre le mur. Trois des corps proviennent des cryptes souterraines et sont dans un état de décomposition avancée. Le quatrième corps est celui d'un trappeur que les zombies ont capturé et tué. Ce cadavre recouvre un arc courbe brisé et une douzaine de flèches. Harad garde les corps ici jusqu'à ce qu'il soit prêt à les amener dans son laboratoire (niveau 2).

Un des zombies est assis dans un coin. Il est programmé pour ramener des corps frais dans le laboratoire du haut. S'il est réveillé, le zombie s'empare du corps (ou la personne inconsciente) le plus proche et le transporte au niveau 2. Si le zombie est attaqué, il se défend. Les personnages peuvent utiliser le zombie pour passer le Portier au niveau 2.

5. Escaliers menant au niveau 0.

6. Pièce en ruines. Le plafond de cette pièce s'est écroulé. Il reste un passage étroit menant de la Pièce 8 à la Pièce 1 mais le reste de la pièce est rempli principalement de décombres. Tout dommage contre la structure, comme un sort explosif, risque de faire s'écrouler le reste du plafond et d'engloutir quiconque se trouve dans la pièce.

Il est possible de ramper au-dessus des décombres, en effectuant un test d'Acrobatie Ardu (-20%), pour accéder au caveau enseveli (Pièce 7)

7. Caveau enseveli. Cette chambre perdue n'a jamais été découverte par Harad ni aucun autre des habitants des ruines. La plupart des marchandises stockées ici ont pourri mais il y a un haubert d'écailles suspendu à un crochet. Cette armure est Légère et d'une qualité Supérieure.

8. Meute de zombies. Cette meute de zombies patiente ici durant la journée. Dans ce caveau, ces morts-vivants ont construit un nid composé de corps à moitié dévorés et de cadavres de rats rongés. Harad n'a en effet pas la capacité de contrôler entièrement les zombies et il laisse donc ces monstres faire ce qui leur plaît. La fouille des cadavres donne 6d6 pièces d'argent.



9. Caveau vide.

10. Caveau vide. Le passage secret qui mène à la crypte est dissimulé derrière un bloc en pierre doté de charnières qui peut être facilement retiré du mur. Il y a une dépression dans le sol devant le bloc, permettant à un personnage de prendre appui dans cette dernière et de pouvoir soulever le bloc. Un test de Perception Ardu (-20%) permet à un personnage de repérer les éraflures sur le sol pavé. Derrière le bloc se situe un passage en pente donnant sur un escalier qui mène de la Pièce 2 au niveau de la crypte.

Niveau 2

Le second niveau du complexe souterrain abrite le laboratoire d'Harad. Là, le jeune nécromancien expérimente sur de nouvelles formes d'horreurs mortes-vivantes. Harad est un nécromancien autodidacte, aussi ses créations sont grossières et laides, même du point de vue des morts-vivants. Il recoud les corps comme un amateur et ses connaissances en herboristerie et en alchimie laissent à désirer. Il utilise des outils improvisés, mélange les poisons dans des bols en bois grossier ou des pots en argile dérobés aux fermes avoisinantes.

1. Portier. Une des créations récentes d'Harad fut son premier nécromate, le Portier (voir page 64). C'est un pauvre exemple de l'art du nécromancien mais il est tout de même programmé pour sonner l'alarme s'il aperçoit toute autre personne qu'Harad ou un de ses zombies. Si le portier donne l'alarme en faisant glisser ses os contre le linteau de la porte, comme des ongles sur un tableau noir, il bruit alerte un nécromate plus gros dans la pièce 2:5.

2. Laboratoire. Au centre de cette grande pièce, une grande dalle en pierre se dresse, entourée par des établis et des tables. Des outils improvisés et récupérés sont éparpillés sur les bancs recouverts de fragments de chair et de sang coagulé : des couteaux, des scies, des pointes et des clous. La pièce est éclairée par des torches et des chandelles.

En l'absence de rouleaux et de livres de connaissance, Harad utilise les murs blancs de la pièce comme un grimoire. Des notes et des schémas anatomiques sont tracés au charbon. Des images remarquables comprennent des dessins divers sur ses créations mortes-vivantes (huit zombies ordinaires, une meute de zombies, un Portier et un Graveur d'Os), ainsi que des ébauches sur les monstres de la crypte et des représentations de la rune de la Mort. Dans un coin de la pièce se trouvent des portraits d'une belle jeune femme, des élocubrations fantaisistes sur la manière de plonger le monde dans les ténèbres et de sacrifier son âme à la non-vie.

Un autre corps repose sur la dalle, un qu'Harad n'as pas encore réussi à ranimer.

3. Chambre au Trésor. Harad a découvert quatre coffres dans les cryptes et a aussi placé des objets d'importance variée dans cette salle. Les quatre coffres sont fermés à double tour et le jeune nécromancien porte les clés sur lui. Crocheter les serrures nécessite un test de Mécanismes Ardu (-20%).

Le premier coffre contient un trésor et des pièces récupérés lors des prédations des zombies, d'une valeur de 600 pièces d'argent.

Le second coffre est vide.

Le troisième coffre contient une statuette en argile, un crâne, une mèche de cheveux et diverses autres possessions appartenant au nécromancien fou.

Le quatrième coffre est un piège. S'il est ouvert, il libère un nuage de gaz empoisonné.

4. Caveau effondré. Les effets causant des dégâts structurels dans le caveau provoqueront l'effondrement du reste de la salle, ensevelissant ainsi les personnes qui s'y trouvent.

5. Graveur d'Os : le plus grand accomplissement d'Harad est de loin la construction du nécromate Graveur d'Os (voir page 62). La créature se tient sur un socle au milieu de la pièce, comme une sorte d'œuvre d'art bizarre. Elle passe à l'action si elle est alertée par le Portier de la salle 2:1 ou par les serviteurs d'Harad au niveau 3.

6. Escaliers vers le niveau 3.

Niveau 3

Ce niveau du complexe comprend les appartements privés d'Harad. C'est ici qu'il dort (quand il arrive à dormir, généralement pas plus d'une ou deux fois par semaine) et qu'il se trouve le plus souvent, ici ou dans son laboratoire. Trois zombies gardent ce niveau : si Harad est présent, ils attendront ses ordres. Sinon, ils le suivent partout où il va.

1. Atrium Zombie. Deux serviteurs zombies sont de garde ici et attendent qu'Harad les commande.

2. Les quartiers d'Harad. Comme pour le laboratoire situé un niveau en-dessous, les murs de cette chambre sont couverts de dessins au charbon et d'élocubrations. Ici, il concentre sa rage contre ses tourmenteurs et ses ennemis. Les portraits des villageois de Molestad et d'étranges menaces décorent les murs qui entourent son lit. Harad dort dans un amas de couvertures et de suaires dérobés dans les cryptes.

3. Escalier en Spirale. Vers le niveau 4. Un troisième zombie est posté ici.

Niveau 4

Le quatrième niveau du complexe est la demeure de deux autres créatures vivantes. Dharat Grismenteau était un voleur errant et un bandit, qui avait tendance à devenir ami avec les voyageurs de passage avant de leur couper la gorge dans leur sommeil pour les voler. Il prit refuge dans les ruines supérieures et fut pris au piège par les morts-vivants. Il réussit à convaincre Harad de l'épargner et tous deux sont désormais alliés, mais pas amis. Dharat a pensé tuer Harad et lui voler sa magie, mais la peur de voir des morts-vivants incontrôlés le retient. Harad tolère Dharat parce que le bandit

Piller les Caravanes avec l'Aide de Zombies

La tactique habituelle d'Harad consiste à ordonner aux zombies de s'immerger près d'un gué de la rivière. Il y a plusieurs endroits près de Molestad où les routes passent à travers des rivières peu profondes. Les zombies se cachent sous l'eau puis surgissent et attrapent les gardes et les chevaux. Harad emmène normalement la meute de zombies avec lui.

a plus d'expérience dans le combat et le meurtre, des activités nécessaires si Harad désire prendre sa revanche sur la ville

Harad a eu dans l'idée d'expérimenter sur son allié et, désormais, deux parties du corps de Dharat sont mortes-vivantes : un bras et un œil.

Dharat se trouve généralement dans ces lieux. Il ne se déplace dans le reste du complexe qu'en compagnie d'Harad ou quand il a une raison suffisamment importante pour se rendre dans les sections occupées par les morts-vivants. Il passe aussi un certain temps dans la tour en ruine. Il se rend parfois en secret dans la ville de Molestad ou dans les villes voisines afin d'espionner et d'organiser des vols.

Dharat (Expérimenté)

	Valeur
FOR	13 (25 pour le bras droit)
CON	12
TAI	14
INT	13
POU	10
DEX	13
CHA	6

Actions de Combat 3

Modificateur de Dommages +1D2 (+1D6 avec le bras droit)

Points de Magie 10

Mouvement 4m

Rang d'Action +13 (+8 avec une armure)

1D20	Localisation	PA/PV
1-2	Jambe Droite	1/6
3-4	Jambe Gauche	1/6
5-6	Ventre	5/7
7-14	Poitrine	5/8
15-16	Bras Droit	5/5
17-18	Bras Gauche	5/5
19-20	Tête	2/6

Armure Typique : Haubert de Mailles, Pantalons et bonnet en cuir (Pénalité au Rang d'Action -5)

Runes : aucune

Compétences : Athlétisme 41%/53% avec un bras mort-vivant, Conduite 20%, Connaissance (Animal) 28%, Connaissance (Plantes) 38%, Connaissance de la Rue 56%, Déguisement 36%, Discrétion 49%, Endurance 32%, Évasion 49%, Mécanismes 56%, Perception 43%, Premiers Soins 18%

Armes	TAI	Allonge/ Portée	Compétences
Hache	M	M	108%
Dague	P	P	76%

Dommages	PA/PV
2D6+1	4/8
1D4+1+1D2	6/8

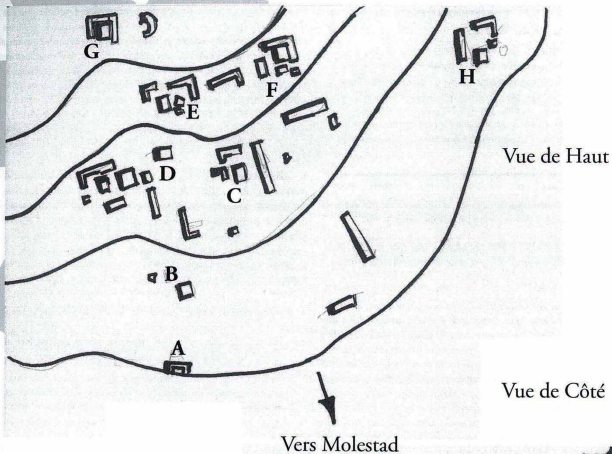
Équipement : Hache de Bataille, Dague, Haubert de Mailles, Ceil Mort, Bras Nécromantique.

L'autre infortunée est Rana, qui fut enlevée dans l'une des fermes afin de servir les deux hommes. Harad l'a faite garder par un de ses zombies pendant des semaines jusqu'à ce qu'elle abandonne tout espoir de s'enfuir. Il l'utilisa aussi comme sujet d'expérimentation: le bras gauche de Rana a été remplacé par un membre squelette. Mais le nécromancien n'a pas réussi à l'animer correctement et le bras osseux agit désormais avec sa volonté propre

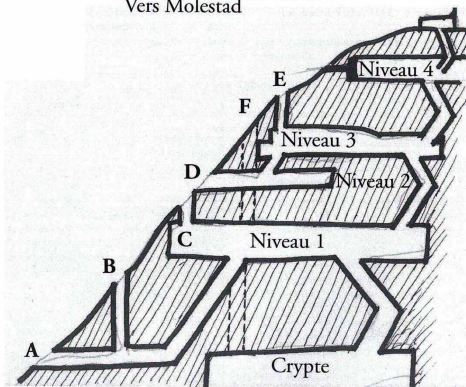
Les escaliers descendent jusqu'à une trappe dans le sous-sol de la tour G.

1. Salle Commune. Cette salle est remarquablement confortable pour un caveau en ruines. Il y a un âtre près des escaliers, une table, des chaises, une lampe suspendue au mur et une boîte contenant de la nourriture dérobée, comme du pain et du fromage. Le lit de Dharat se situe dans le coin le plus proche du feu. Le butin volé aux caravanes est gardé dans cette salle : un coffre contenant des marchandises d'une valeur de 1500 pièces d'argent, y compris des ballots de soie, des lingots d'or et des médicaments rares.

2. La Chambre de Rana. Quand elle ne sert pas Dharat, la jeune esclave est prosternée dans un coin. Un zombie est aussi présent dans la pièce : le monstre se tient dans une alcôve qui fait face au lit de Rana, les yeux fixés sur la jeune fille pour s'assurer qu'elle ne s'échappe pas.

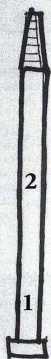


La Colline du Nord

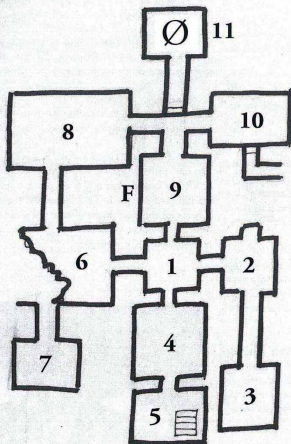




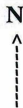
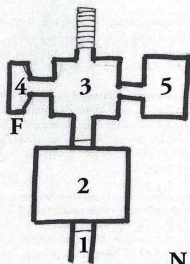
Niveau 0



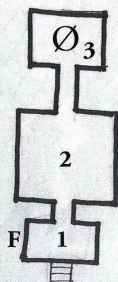
Niveau 1



Niveau 2



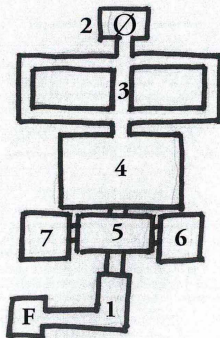
Niveau 3



Niveau 4



Crypte



CRÉATURES MORTES-VIVANTES



La parade des morts contient une variété alarmante d'horreurs. Les thèmes de chairs en décomposition, de crânes grimaçant, de vêtements en lambeaux et de puanteur peuvent être répétés encore et encore avec une terrifiante inéductibilité mais un nécromancien apprend à distinguer les différentes formes de créations nécromantiques.

ATTRIBUTS DES MORTS-VIVANTS

Ces nouveaux attributs ne sont pas spécifiques aux Morts-vivants : les golems par exemple ont le trait Animé ou Imprégné.

Animé : la non-vie de cette créature morte-vivante est maintenue par un sort actif. Si le nécromancien est tué, ou si le sort est annulé, la créature est instantanément détruite.

Imprégné : la créature mort-vivante est alimentée par une énergie nécromantique dont la créature a été imprégnée au moment de sa création. Elle ne peut pas être dissipée et perdurera même après la mort du nécromancien qui l'a créée.

Libre Arbitre : cette créature est consciente et peut donc être vulnérable aux sorts qui affectent l'esprit.

Vision de la Vie : la créature morte-vivante peut sentir les énergies vitales des créatures vivantes. Celle-ci fonctionne comme la Vision dans le Noir mais permet à la créature mort-vivante de voir uniquement les êtres-vivants. Il est très difficile de se cacher d'un mort-vivant ayant la Vision de la Vie (bonus de +20% aux tests de Perception opposés aux tests de Discrétion ou de déguisement effectués par les êtres vivants).

CRÉATURES MORTES-VIVANTES

Arbre Cadavérique

L'arbre cadavérique est en fait un arbre pourri. Le nécromancien vide le noyau puis remplit le tronc de poussière de tombeau, de moelle et de viande pourrie tout en incantant le sort approprié.

L'arbre devient une chose perverse et laide, décharnée, dépourvue de feuilles, amère, la décomposition s'étendant des racines mourantes aux zones alentour. Malgré cette pourriture interne, les arbres cadavériques continuent de pousser en se nourrissant de sang et on dit que certains arbres anciens contiennent des centaines de morts-vivants.

Un arbre cadavérique peut faire tomber des branches sur les ennemis qui osent s'avancer sous son feuillage. Il peut également déterrer ses racines afin de drainer le sang des victimes mortes ou inconscientes. Il essaie de combiner ces attaques : assommer les créatures qui s'approchent trop près avant de drainer leur essence vitale avec ses racines vampiriques.

Le principal pouvoir de l'arbre cadavérique est d'animer les corps qui sont pendus à ses branches. Le corps pendu de cette façon deviendra un squelette ordinaire ou un zombie au bout d'un mois. Les créatures mortes-vivantes ne peuvent pas s'éloigner très loin de l'arbre et s'effondreront si jamais elles s'éloignent de plus de trois kilomètres. L'arbre cadavérique peut porter un corps par tranche de cinq TAL. Les nécromanciens utilisent les arbres cadavériques comme un moyen de produire des serviteurs Zombies en masse.

Bien que les morts suspendus à ses branches prennent un mois pour "mûrir", les corps sont partiellement animés dès qu'ils sont pendus. Toute personne attaquant l'arbre sera attaquée à son tour par les morts pendus aux branches. Une victime tuée par ces zombies sera hissée sur les branches et rejoindra les autres zombies. Un arbre cadavérique moyen contient 1d4+1 zombies ou squelettes ordinaires.

Si un arbre cadavérique n'est pas contrôlé par un nécromancien ou un maître mort-vivant, alors il envoie ses zombies chasser pour lui ramener du sang frais. Le fait de détruire l'arbre cadavérique anéantit également ses fruits pourris.

Utiliser les Arbres Cadavériques : les arbres cadavériques sont une image troublante : après tout quel joueur s'attend à être effrayé par un arbre. Ce sont de bons adversaires pour les joueurs



Arbre Cadavérique

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	Égal à la TAI		1-3	Racine	2/19
CON	6d6	22	4-6	Racine	2/19
TAI	20D6	70	7-9	Tronc	2/20
INT	0	0	10-12	Tronc	2/20
POU	0	0	13-15	Tronc	2/20
DEX	1D6	3	16-18	Branche	2/18
CHA	0	0	19-20	Branche	2/18

<i>Actions de Combat</i>	1	<i>Armure Typique</i> : Écorce (2 PA)
<i>Modificateur de Dommages</i>	-	
<i>Points de Magie</i>	0	<i>Traits</i> : Imprégné, Sens de la Terre.
<i>Mouvement</i>	0m	
<i>Rang d'Action</i>	+1	<i>Compétences</i> : aucune

Armes

Type	TAI	Allongé	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Branche tombante	É	M		30%	3D6	Comme pour la Branche
Racine Vampirique	L	TL		10%	3D6	Comme pour la Racine

inexpérimentés, car l'arbre peut produire plusieurs morts-vivants sans être lui-même un puissant nécromancien.

Chasseur de Lune

Ces créatures mortes-vivantes ressemblent à des humains décharnés à la peau couleur porcelaine. On les confond souvent, à tort, avec des vampires. Elles sont équipées de fines épées reflétant une lumière vive et de boucliers miroirs. Elles possèdent aussi des dagues en forme de croissant de lune. Les chasseurs de lune chassent en meute et sont accompagnés par des chiens de lune.

Un chasseur de lune peut uniquement exister sous la lumière de la lune. Éclairé par un rayon de lune, le chasseur est aussi solide et réel qu'une créature vivante. Si un nuage passe devant la lune, le chasseur disparaît. Il ne devient ni invisible ni n'entre dans le monde spirituel : il cesse tout simplement d'exister. Quand la lune brille à nouveau, le chasseur existe de nouveau.

Ces créatures sont passées maîtresses dans l'art d'utiliser cette propriété curieuse au combat. Dans le tour où un chasseur de lune apparaît, sa première attaque peut ignorer l'armure et causer le double des dommages, car la créature se matérialise avec sa lame déjà empalée dans une victime. Les créatures sautent dans l'ombre quand elles sont encerclées : elles cessent ainsi d'exister et peuvent réapparaître dans une autre zone éclairée par la lune.

Quand les nuages passent devant la lune, lancez 1d20 par tour. Si le chasseur de lune est présent, il disparaît durant son Rang d'Action. S'il est absent, il apparaît durant son Rang d'Action.

Les chasseurs de lune utilisent leurs boucliers miroirs pour poursuivre leurs adversaires à couvert. Un chasseur se tient en dehors de la mêlée

et lève son bouclier afin de refléter la lumière argentée de la lune dans le bâtiment ou la caverne dans laquelle les adversaires ont fui. Les boucliers peuvent refléter les rayons de lune jusqu'à 10 mètres et les chasseurs de lune peuvent créer des chaînes où un chasseur reflète la lumière du bouclier d'un autre chasseur.

Certains récits racontent l'histoire d'une armée de champions, de princes et de héros qui jura de faire la guerre à la Déesse de la Lune mais qui fut vaincue et qui devint son esclave. D'autres récits affirment que les chasseurs de lune sont les spectres des déments touchés par la lune, qui errèrent dans les landes et moururent de froid.

Utiliser des Chasseurs de Lune : comme les formes cendrées, la plupart des chasseurs de lune changent quelque peu les règles du combat et représentent des adversaires peu habituels. Ils sont suffisamment intelligents pour devenir des monstres réguliers et sont capables de pourchasser les personnages de nuit tout en leur donnant un répit de jour.

Chien de Lune

Le chien de lune est un chien de couleur blanche reflétant une lumière nacrée. Malgré ce nom, le chien peut appartenir à n'importe quelle race. L'infortuné animal doit être noyé dans un fossé sous un rayon de lune, puis décoloré avec un mélange alchimique horrible afin de le transformer en chien de lune.

Comme leurs maîtres, les chasseurs de lune, les chiens de lune peuvent se téléporter sous la lumière de la lune mais ils ne peuvent voyager de cette manière que trois fois par nuit et n'oscillent pas entre les réalités. Quand ils voyagent sous les rayons de la lune, les chiens peuvent se téléporter d'une zone éclairée par un rayon de

Chasseur de Lune

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6	11	1-3	Jambe Droite	5/6
CON	3D6+6	17	4-6	Jambe Gauche	5/6
TAI	3D6	11	7-9	Ventre	5/7
INT	3D6	11	10-12	Poitrine	5/8
POU	3D6+3	14	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	3D6+3	14	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	3D6+3	14	19-20	Tête	5/6

Actions de Combat

3

Armure Typique : Haubert et Pantalons de Mailles (5 PA, Pénalité au Rang d'Action -7)

Modificateur de Dommages

0

Traits : Imprégné, Vision Nocturne

Points de Magie

14

Mouvement

8m

Rang d'Action

+13 (+6 avec une armure)

Compétences : Athlétisme 40%, Discrétion 45%, Endurance 55%, Perception 55%, Persévérance 60%

Armes

Allongel/

Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Rapier Rayon de Lune	M	L	65%	1D8/3	5/8
Bouclier de Pleine Lune	L	P	40%	1D6/8	4/12

Chien de Lune

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	6D6	20	1-2	Patte Postérieure Droite	2/6
CON	3D6+9	19	3-4	Patte Postérieure Gauche	2/6
TAI	2D6+3	10	5-7	Arrière Train	2/7
INT	5	5	8-10	Poitrail	2/8
POU	3D6	10	11-13	Patte Antérieure Droite	2/6
DEX	3D6+3	13	14-16	Patte Antérieure Gauche	2/6
CHA	5	5	17-20	Tête	2/6

Actions de Combat

2

Armure Typique : Peau (2 PA)

Modificateur de Dommages

+1D2

Traits : Imprégné, Vision Nocturne

Points de Magie

10

Mouvement

10m

Rang d'Action

+9

Compétences : Athlétisme 90%, Discrétion 55%, Endurance 70%, Évasion 55%, Perception 60%, Pister 60%, Survie 40%

Armes

Allongel/

Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	P	T	70%	1D8+1D2	Comme pour la Tête
Griffes	M	P	50%	1D6+1D2	Comme pour la Jambe

Crâne Bavard

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	1D3	2	1-20	Tête	5/3
CON	1D6	3			
TAI	3	3			
INT	2D6	7			
POU	1D6	3			
DEX	1D6+3	7			
CHA	2D6	7			

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-1D8
Points de Magie	3
Mouvement	2m
Rang d'Action	+7

Armure Typique : Squelette (5 PA)

Traits : Imprégné, Vision dans le Noir

Compétences : Influence 30%, Perception 40%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Mâche les Jambes	P	T	30%	1D4-1D8	Comme pour la Tête

lune à un autre, franchissant la distance instantanément quelle que soit la distance du saut.

Le hurlement et la morsure du chien de lune sont étrangement déconcertants. Quiconque entend le hurlement d'un chien de lune doit effectuer un test de Persévérance ou subit un malus de -10% à toutes les attaques tant que le chien est présent.

Une personne mordue par un chien de lune doit réussir un test d'Endurance sous peine de devenir incapable de voir la lumière de la lune pendant un mois. Une nuit claire devient alors une nuit sombre et rend les chasseurs invisibles aux yeux de la victime.

Crâne Bavard

Un crâne bavard est la construction nécromantique retenant un fragment de son intelligence et de son esprit la plus simple. Toute l'énergie magique nécessaire à l'animation d'un squelette entier est canalisée dans la production d'un esprit magique au sein des confins osseux de la boîte crânienne. Les crânes bavards ont une intelligence limitée et peuvent parler : ils sont donc employés par un nécromancien comme des carnets, des grimoires, des gardes, ou encore comme des messagers. Un crâne peut être placé dans le laboratoire d'un nécromancien afin d'observer une expérience. Un autre sera placé sur un rocher pour surveiller l'approche d'intrus et pour donner l'alarme grâce à ses bavardages s'il détecte leur présence.

La personnalité et l'esprit d'un crâne bavard sont les produits de la magie qui l'a créé : le crâne ne garde aucune trace de l'esprit vivant qui l'habitait, bien que certains crânes aiment prétendre qu'ils étaient autrefois vivants. Avec le temps, les crânes bavards ont tendance à devenir excentriques et entêtés mais les vieux nécromanciens écartent d'emblée ces choses car elles causent plus de problèmes qu'elles n'en valent la peine.

Les crânes bavards peuvent apprendre la sorcellerie mais leur bas POU signifie qu'ils ne seront jamais de puissants sorciers.

Utiliser des Crânes Bavards : les crânes bavards comptent parmi les rares créatures mortes-vivantes avec lesquelles vous pouvez parler et dans la peau desquelles il est plaisant de jouer un rôle. Soyez aussi morbide ou amusant que vous le désirez.



Ectoplasme Animé

Hôte	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	2D6+6	13	1-3	Jambe Droite	5/4
CON	2D6	7	4-6	Jambe Gauche	5/4
TAI	3D6	10	7-9	Ventre	5/5
INT	0	0	10-12	Poitrine	5/6
POU	0	0	13-15	Bras Droite	5/3
DEX	2D6	7	16-18	Bras Gauche	5/3
CHA	0	0	19-20	Tête	5/4

Ectoplasme	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	1D6	3	1-20	Flaque d'ectoplasme	-/12
CON	1D6	3			
TAI	2D6	7			
INT	0	0			
POU	0	0			
DEX	1	1			
CHA	0	0			

Actions de Combat

2

Armure Typique : aucune

Modificateur de Dommages

0

Traits : Régénération (5 PV/5 minutes), Résistance aux Dommages (un point de dommage maximum des attaques d'armes)

Points de Magie

0

Mouvement

4m

Rang d'Action

+3

Compétences : Perception 20%, Persévérance 50%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Bagarre	P	T	30%	1D4	Comme pour le Bras

Ectoplasme Animé

Cette viscosité infecte ressemble à un nœud de tissus musculaires humains tout filandreux et effiloché, recouvert d'une épaisse couche d'ectoplasme. Seule, la masse d'ectoplasme est presque inoffensive: elle roule lentement d'un endroit à un autre et se nourrit de vermines et de cadavres. L'ectoplasme tire son nom de son habitude à s'enrouler autour des branches, du bois mort ou des os et d'utiliser ces objets comme des bras ou des jambes improvisés, ou encore comme des armes. Les squelettes humains sont l'habitat préféré des ectoplasmes animés. Ces derniers ont un aspect vraiment bizarre: les squelettes titubent et se déplacent dans les forêts à la poursuite des lapins et des rats qu'ils enferment dans leur cage thoracique afin de les digérer.

Les ectoplasmes animés ne peuvent pas vraiment être blessés par des armes ordinaires. Ils ne subissent qu'un point de dommages des attaques non-magiques. Le feu est le meilleur moyen de se débarrasser d'un ectoplasme animé.

Si l'ectoplasme s'est enroulé autour d'un squelette, utilisez le premier jeu de statistiques. Les Points de Vie des localisations du Squelette représentent le montant des dommages nécessaires pour briser les os et trancher les connexions aux endroits où l'ectoplasme

a adhéré à ces derniers. Les Points de Vie de l'ectoplasme sont traités séparément. Si le squelette est détruit sans que l'ectoplasme ait été brûlé ou dispersé, alors celui-ci reconstruit rapidement sa demeure : le squelette récupère un Point de Vie toutes les cinq minutes.

Les nécromanciens cultivent parfois des ectoplasmes animés. Ils mettent à profit l'instinct naturel de la créature à reconstruire les squelettes endommagés. Les ectoplasmes sont aussi parfois des leurs pratiques, car les aventuriers gaspillent leurs Points de Magie inutilement en lançant des sorts anti morts-vivants contre des ectoplasmes ordinaires. Le seul problème est que le squelette qui devient infesté par un ectoplasme animé s'en va chasser les hirondelles et les rats.

En tant que créature dépourvue de conscience, l'ectoplasme animé est immunisé contre la plupart des sorts affectant l'esprit.

Dans les statistiques, les caractéristiques séparées et les localisations sont données pour une créature qui s'est attachée à un hôte squelette et pour un ectoplasme sous sa forme naturelle.

Utiliser un ectoplasme animé : un ectoplasme animé peut être une surprise pour des aventuriers blasés qui se fient à leurs sorts anti



Forme Cendrée

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+6	17	1-3	Jambe Droite	3/6
CON	3D6+6	17	4-6	Jambe Gauche	3/6
TAI	3D6	10	7-9	Ventre	3/7
INT	1D3	2	10-12	Poitrine	3/8
POU	2D6	7	13-15	Bras Droit	3/5
DEX	2D6+6	13	16-18	Bras Gauche	3/5
CHA	1D3	2	19-20	Tête	3/6

Actions de Combat 2

Modificateur de Dommages +1D2

Points de Magie 7

Mouvement 8m

Rang d'Action +8

Armure Typique : Projection de Flammes (3 PA)

Traits : Imprégné, Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 60%, Perception 29%, Persévérance 30%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Poing de Feu	P	T	60%	1D6+1D6 feu+1D2	Comme pour le Bras
Goutte de Feu	-	-	Automatique	Variable	-
Couronne de Flammes	-	TL	Automatique	1D6 x 1D3	-

morts-vivants pour se frayer un chemin à travers des squelettes et des zombies, ou qui se mettent systématiquement à la recherche d'un nécromancien quand ils rencontrent un "mort-vivant".

Forme Cendrée

Les formes cendrées émergent des décombres des cités et des retombées des sièges. Elles naissent de la dévastation et des ruines. Une forme cendrée ressemble à un corps humain brûlé, avec des chairs noircies et sèches comme du vieux cuir et des orbites vides remplies d'une flamme incandescente.

Les formes cendrées peuvent se déplacer uniquement sur un sol calciné. Si on trompe une forme et qu'on la pousse à marcher sur un terrain qui n'est pas brûlé, elle doit effectuer un test d'Endurance ou être détruite instantanément dans un nuage de cendres âcres. Si elle réussit le test, elle utilise immédiatement sa capacité Couronne de Flammes pour calciner le sol sous ses pieds. Les formes cendrées ne peuvent donc pas traverser les eaux courantes.

La créature possède plusieurs capacités liées aux flammes et à la destruction.

Projection de Flammes : la forme cendrée peut cracher des boules de feu. Elle peut infliger jusqu'à cinq points de dommages par le feu par tour. Elle utilise cette capacité pour calciner le sol, ce qui lui permet de se déplacer. Le montant des dommages par le feu nécessaire pour brûler un sol dépend du terrain :

Un point de dommage : sol sec et feuillu
Deux points de dommages : herbe ou sable
Trois points de dommages : herbe mouillée



Quatre points de dommages : boue
Cinq points de dommages : pierre

Tout dommage par le feu restant peut être utilisé au combat. La forme cendrée peut cracher une goutte de feu jusqu'à cinq mètres. Un personnage visé par une telle attaque doit effectuer un test

Liche

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	6D6	20	1-3	Jambe Droite	14/7
CON	6D6	20	4-6	Jambe Gauche	14/7
TAI	2D6+6	11	7-9	Ventre	14/8
INT	6D6	20	10-12	Poitrine	14/9
POU	6D6	20	13-15	Bras Droit	14/6
DEX	3D6+3	13	16-18	Bras Gauche	14/6
CHA	6D6	20	19-20	Tête	14/7

<i>Actions de Combat</i>	3
<i>Modificateur de Dommages</i>	+1D4
<i>Points de Magie</i>	20
<i>Mouvement</i>	8m
<i>Rang d'Action</i>	+17

Armure Typique : Squelette (14 PA)

Traits : Vision Nocturne, Vision de la Vie, Immortel

Compétences : Influence 90%, Connaissance (au choix) 200%, Perception 90%, Persévérance 150%, Endurance 100%, Sorcellerie et toutes les compétences de Manipulation à 120%, douzaines de sorts de sorcellerie connus.

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	P	80%	1D6+1D4	Comme pour le Bras

d'Évasion afin d'éviter d'être touché. Si la forme cendrée ne bouge pas, elle peut utiliser les cinq points de dommages par le feu dans son attaque Couronne de Flammes.

Couronne de Flammes : en inspirant profondément, la forme cendrée vomit une énorme boule de feu. Cette boule s'étend à deux mètres de la créature, infligeant 1d6 points de dommages à 1d3 localisations à toutes les créatures qui se trouvent à portée (test d'Évasion afin d'éviter les tous les dommages). Après qu'elle ait utilisé son attaque couronne de Flammes, la forme cendrée ne peut pas projeter une seconde boule de feu pendant 2d4 tours.

Tempête de Cendres : une forme cendrée s'entoure d'un nuage de cendres et de poussière brûlante. Ce nuage pénalise les attaques de projectiles effectuées contre le mort-vivant de -20%.

Utiliser des Formes Cendrées : les formes cendrées soulignent l'importance des tactiques au combat. Si les personnages font front et se battent, la forme cendrée continuera de les arroser avec des attaques Gouttes de Feu. Elle peut également brûler les bâtiments pour les faire s'écrouler autour d'eux !

Liche

Le but ultime du nécromancien est de devenir une liche : cette forme lie son âme au monde mortel pour l'éternité et le libère à jamais de la mort. Le nécromancien ne passera jamais dans l'au-delà : il continuera d'exister dans ce corps jusqu'à ce que les étoiles s'éteignent et que vienne la fin du monde. Il a joint son corps et son âme dans une seule forme éternelle.





Une liche débute sa non-vie sous la forme d'un squelette mais elle ne conserve pas toujours cette apparence. Lorsqu'un groupe d'aventuriers entre dans son domaine et vient à bout du monstre, que se passe-t-il ? La liche est immortelle dans le sens le plus littéral du mot, elle ne peut pas être détruite. Ils peuvent réduire son corps en pièces, moudre ses os en poussière, sceller individuellement chaque grain de poussière dans un coffret et disperser ces coffrets partout dans le monde mais tout ce qu'ils auront réussi à faire c'est de donner plus de temps au monde. La liche se reformera au bout d'un an, d'un siècle ou encore d'un million d'années, en reconstruisant son corps à partir de la poussière de ses os et d'autres fragments. Les vieilles liches ressemblent plus à des fossiles qu'à des squelettes décolorés, avec leur corps composé d'obscurité glaciale, de pierre et de poussière.

L'âme d'une liche est si puissante que l'horreur régénère même des sacrifices permanents d'INT, de POU ou de CHA à raison d'un point tous les trois mois. Une liche ne peut donc pas être détruite de manière définitive si, par exemple, son POU tombe à 0.

Il n'existe aucun moyen connu de détruire une liche (ou, par là même, qu'une liche puisse se détruire elle-même).

Momie

La momie est une créature morte-vivante qui se présente sous la forme d'un corps éviscéré, desséché et préservé, et habité par l'esprit ou l'âme qui résidait dans la créature quand celle-ci était encore en vie.

Le corps de la momie est desséché, parfumé puis enroulé dans des bandages, il est donc très vulnérable au feu. Le sort Ignition peut être lancé sur n'importe quelle localisation de la momie. Un



CDomie

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+12	21	1-3	Jambe Droite	3/7
CON	3D6+12	21	4-6	Jambe Gauche	3/7
TAI	2D6+6	13	7-9	Ventre	3/8
INT	2D6+6	13	10-12	Poitrine	3/9
POU	0	0	13-15	Bras Droit	3/6
DEX	2D6	7	16-18	Bras Gauche	3/6
CHA	1	1	19-20	Tête	3/7

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	14
Mouvement	6m
Rang d'Action	+10

Armure Typique : Peau Épaisse (3 PA)

Traits : Imprégné, Libre Arbitre

Compétences : les momies ont les mêmes compétences que lorsqu'elles étaient encore en vie, bien qu'elles puissent être modifiées par les nouvelles caractéristiques de la momie.

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Maillet de Guerre	É	L	80%	2D6+1D4	4/10
Poing	P	T	60%	1D6+1D4	Comme pour le Bras

coup porté avec une arme enflammée, telle une épée augmentée avec le sort *Lame de Feu*, voire même une torche, enflamme la localisation atteinte si les dommages du feu surpassent l'Endurance de la Momie durant un test d'opposition standard.

Les sorts de Guérison standards sont inefficaces sur les momies, bien qu'un sort de Réparation puisse réparer tout dommage encouru (en incréments d'1D10).

Lorsqu'une créature devient une momie, sa FOR et sa CON sont doublés. Les statistiques indiquées ici représentent celles d'une momie humaine ; mais toute créature intelligente vivante qui désire se soumettre au procédé de transformation peut devenir une momie.

Poussière de Momie

Tous les livres et les rouleaux de parchemin concernant les remèdes miracles font l'éloge du pouvoir et des vertus de la poussière de momie et la prescrivent pour toutes sortes de maux, des maux de dents à l'épidémie du Baron Samethan. Les pillards de tombes déterrent les morts des temps anciens et les réduisent en poudre pour les vendre chez les apothicaires, tandis que les charlatans remplissent des jarres avec de la cendre ou du sable et les vendent aux crédules. Ces remèdes miracles n'ont pas l'effet désiré mais sont inoffensifs.

Certains individus ignorants ont réduit les os de momie mortes-vivantes en poudre ou ont réduit de la poussière sur les lieux où une telle créature résidait autrefois. Cette poussière est souillée par la non-vie et a causé la mort de ceux qui pensaient qu'il s'agissait d'un remède. Quand on ouvre une jarre remplie de poussière de momie morte-vivante, la poussière se déverse en un nuage étouffant et devient un simulacre poussiéreux de la momie.

Poussière de Momie

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	1D6+6	9	1-3	Jambe Droite	-/5
CON	1D6	3	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI	6D6	22	7-9	Ventre	-/6
INT	1D6	3	10-12	Poitrine	-/7
POU	1D3	2	13-15	Bras Droit	-/4
DEX	2D6+3	10	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA	1D3	2	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat 2

Modificateur de Dommages 0

Points de Magie 2

Mouvement 4m

Rang d'Action +7

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages
Asphyxie	G	T	30%	1D4+Asphyxie possible
Poussière Abrasive	P	T	70%	1D4

PA/PV
Comme pour la Poitrine
Comme pour le Bras

La poussière bouche le nez et la bouche de ses victimes en effectuant des attaques précises à la tête. Chaque attaque à la tête nécessite un test d'Endurance de la part de la victime afin d'éviter l'asphyxie. Si le test échoue, la personne subit 1d4 points de dommages à la tête chaque tour durant lequel la poussière est en contact avec elle. Ces dommages ignorent l'armure. Si l'adversaire de la poussière est trop compétent ou trop agile pour être asphyxié, alors la poussière peut se débattre et abraser la peau.

La poussière de momie est difficile à blesser car elle est composée de particules de poussière et la plupart des attaques passent au travers du nuage en lui infligeant un seul point de dommages. Les vents forts peuvent déchirer la momie. La poussière est lente et physiquement faible mais elle peut passer par le plus petit trou d'une barrière pour atteindre ses victimes.

Utiliser la Poussière de Momie : la poussière de momie peut devenir le principal tueur d'une investigation : les personnages livrent une ancienne relique chez un antiquaire. Celui-ci est retrouvé mort le lendemain matin. Les personnages doivent trouver la poussière morte-vivante afin de se disculper.

Nécrodome

Un nécrodome est une sorte de zombie plus intelligent. Il est doté d'une intelligence suffisante pour être capable de suivre les ordres et de commander d'autres morts-vivants. Les nécrodomes n'ont pas d'âme et ne sont pas les personnes qu'ils étaient dans leur vie passée. Ils gardent cependant souvent les souvenirs de l'occupant précédent du corps. Les nécrodomes sont utilisés comme serveurs ou comme superviseurs par les nécromanciens. Ils ressemblent à des zombies ordinaires mais ont tendance à être mieux habillés.

Armure Typique : aucune mais la poussière de momie ne subit qu'un point de dommages par attaque

Traits : Imprégné, Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 20%, Évasion 70%, Perception 20%, Persévérance 80%

Nécrodomme

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+12	22	1-3	Jambe Droite	-/3
CON	1D6	3	4-6	Jambe Gauche	-/3
TAI	3D6	10	7-9	Ventre	-/4
INT	3D6	10	10-12	Poitrine	-/5
POU	1D3	2	13-15	Bras Droit	-/2
DEX	1D6+3	7	16-18	Bras Gauche	-/2
CHA	2D6	7	19-20	Tête	-/3

<i>Actions de Combat</i>	2
<i>Modificateur de Dommages</i>	+1D4
<i>Points de Magie</i>	2
<i>Mouvement</i>	4m
<i>Rang d'Action</i>	+8

Armure Typique : aucune

Traits : Vision dans le Noir, Vision Nocturne

Compétences : Endurance 60%, Évasion 20%, Perception 20%, Persévérance 60%

Armes

Type	TAI	Allongel/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Bagarre	P	T	60%	1D3+1D4	Comme pour le Bras

Vase de Tombeau

La vase de tombeau est un ectoplasme noir dégageant une odeur terrible et qui émerge des tombeaux des meurtriers et des voleurs. La vase peut glisser et s'écouler avec une vitesse surprenante et sa couleur noir de jais fait qu'elle ressemble à une ombre mouvante.

La vase de tombeau est attirée par les endroits sombres et froids, où elle peut suapper et se développer. Elle est hostile envers tous les êtres vivants et tue en drainant l'énergie vitale des cellules. Les

restes de ses victimes semblent intacts mais leur contact révèle qu'ils sont glacials. De plus, ils pourrissent de l'intérieur. Le feu et la lumière vive repoussent la vase de tombeau et les attaques par le feu causent le double des dommages.

La vase glisse souvent le long des murs d'une caverne ou d'une crypte et attend collée au plafond afin de se laisser tomber sur une victime qui ne s'y attend pas. Elle est réputée pour rôder dans les mares d'eau et attendre qu'une victime passe à sa portée.

Vase de Tombeau

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	4D6	14	1-20	Ectoplasme	-/21
CON	3D6	11			
TAI	3D6	11			
INT	0	0			
POU	1D3	2			
DEX	2D6	7			
CHA	1	1			

<i>Actions de Combat</i>	2
<i>Modificateur de dommages</i>	0
<i>Points de Magie</i>	2
<i>Mouvement</i>	6m
<i>Rang d'Action</i>	+4

Armure Typique : aucune

Traits : Sens de la Terre

Compétences : Discrétion 80%

Armes

Type	TAI	Allongel/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Pseudopode	M	L	60%	1D4+1D2+1D6	
Engloutissement	-	-	50%	1D4+1D2+1D6 à 1d3 localisations	

L'attaque d'Engloutissement n'est possible que si la vase de tombeau attaque par surprise.

Toucher Glacial : la localisation touchée par la vase de tombeau est temporairement paralysée du fait du froid extrême réduisant la Dextérité de la victime d'1D6 par attaque. Réchauffer et frotter les zones affectées restaure la santé et le mouvement.

Utiliser la Vase de Tombeau : la vase de tombeau représente un danger pour les personnages qui s'aventurent dans les tombes et les cryptes. Combinez-la avec un autre danger, comme une patrouille de squelettes, afin de forcer les personnages à se battre à moitié paralysés.

NÉCROMATE

Un nécromate est une créature morte-vivante qui n'a jamais été en vie. Au lieu de cela, son corps est fabriqué à partir de plusieurs parties de différents corps, cousues ou fusionnées ensemble grâce à un sort afin de créer une unique monstruosité rampante ou animée. Le plus simple des nécromates est "le monstre de Frankenstein", un humanoïde fabriqué à partir de morceaux issus de plusieurs cadavres. Des nécromates plus complexes sont fabriqués dans un but bien précis : les bras d'un géant peuvent être fusionnés à la place des défenses d'un mammouth zombie ou la colonne vertébrale de ce dernier peut être transformée en tours perverses et en remparts afin de créer un engin de siège mort-vivant. Les squelettes humains peuvent avoir des crânes de loup et des faux faisant office de bras.

Construire un Nécromate

Un nécromate est construit à partir :

- * D'une structure : le torse sera les fondements du monstre. La TAI de la créature de base de laquelle est issue cette structure représente la TAI de base du monstre.
- * D'ajouts : les parties du corps comme les bras, les jambes, les têtes ou les queues issues d'autres créatures.
- * D'améliorations, qui sont représentées par des parties non-vivantes, comme les armes.

Contrairement à une créature normale, les PA, les Points de Vie et les bonus aux dommages de chacune des localisations du nécromate sont calculés séparément, en utilisant la TAI de la créature de laquelle elle est issue.

Ajouts et Améliorations

Des parties du corps différentes donnent des capacités différentes :

- * **Bras** : les bras gardent les attaques de griffes ou à mains nues qu'ils possédaient quand ils étaient encore en vie et permettent au nécromate d'effectuer des attaques avec des armes. Des bras supplémentaires permettent au nécromate de manier des armes en plus. Des bras plus longs lui octroient une allonge plus importante et donc un Rang d'Action plus élevé.
- * **Jambes** : les jambes permettent au nécromate de se déplacer. Chaque paire de jambes supplémentaire augmente le Mouvement de la créature de deux mètres. Des jambes plus longues lui donnent une agilité et un mouvement supérieurs.
- * **Têtes** : Il est possible de construire un nécromate sans tête mais une créature dépourvue de tête a des capacités de perception limitées. Les têtes gardent les attaques de Morsure

qu'elles avaient quand elles étaient encore en vie. Des têtes supplémentaires permettent au nécromate de regarder dans plusieurs directions à la fois : il gagne un bonus de +40% à ses tests de Perception.

- * **Queue** : ajouter une queue permet au nécromate d'effectuer une attaque de Coup de Queue ou de nager à sa vitesse de Mouvement normale. Les queues greffées des autres créatures gardent leurs épines ou leurs dards empoisonnés.
- * **Ailes** : une paire d'ailes permet à un nécromate de voler à sa vitesse de mouvement normale. Des ailes supplémentaires augmentent sa vitesse de vol.
- * **Armes de Mêlée** : une arme de mêlée, comme une épée ou un marteau, peuvent être attachés à un membre. Une telle arme a +10% de chance de frapper et d'infliger +2 points de dommages. Les nécromates qui ont des armes greffées ne peuvent pas être désarmés (excepté si on leur tranche le bras).
- * **Armes à Distance** : les armes à projectiles, comme les sarbacanes, les arbalètes ou les frondes, peuvent être incorporées dans le corps d'un nécromate. De telles armes ont +10% de chance de frapper et d'infliger +2 points de dommages. Beaucoup de nécromanciens incorporent des armes exotiques dans leurs nécromates, comme des projecteurs de gaz remplis de poison ou des lance-crânes.
- * **Autres Ajouts** : les nécromates conçus dans un but bien précis peuvent avoir des côtes qui se referment pour emprisonner un adversaire ou des mains de squelettes au bout de chaînes pour escalader les murs.

Chien-crâne

Un chien-crâne est un simple nécromate composé d'un crâne humain incorporé au corps d'un chien. Ces horreurs ne servent que comme une sorte de paire d'yeux mobiles à l'affût d'intrus.

Cueilleur d'Os

Un cueilleur d'os est un nécromate trapu, habituellement fabriqué à partir du corps d'un nain ou d'un enfant. La cage thoracique est étirée et remplie de lames de couteaux, tandis que sa bouche est agrandie et agrémentée d'un gosier de cuir. Le cueilleur d'os peut avaler des bras et des jambes tranchées en une seule bouchée, en les faisant passer par son gosier artificiel vers les couteaux contenu dans ses côtes. Là, les membres sont dépecés de leurs chairs et de leurs muscles et les os polis émergent de son estomac. Le cueilleur d'os peut alors placer les os nettoyés dans un sac qu'il porte sur son dos. Quand le sac est plein, le cueilleur dépose sa cargaison dans l'ossuaire du nécromancien, prête à être assemblée en un autre nécromate.

Les cueilleurs d'os ne sont pas des adversaires particulièrement dangereux, à moins qu'ils n'aient réussi à s'emparer du bras ou de la jambe de leur adversaire et ne les aient ingurgités dans leur horrible machine à déchirer les chairs...

Goule Putride

Le premier et le plus évident signe de la présence d'une goule putride est la présence d'une odeur nauséabonde insupportable.



La goule putride est la dégénérescence finale de la goule, un monstre lépreux qui perd sa peau et qui suppure des fluides crâniens au fur et à mesure qu'il erre dans les tunnels. Les vers dévorent sa chair et des nuées de mouches et d'insectes la suivent à la trace mais elle continue à se déplacer, animée par un désir de tuer que la mort ne peut assouvir. Les goules putrides savent qu'elles n'ont qu'un bref répit avant de tomber en poussière et elles essaient donc de dévorer autant de chairs que possible avant que leur inévitable destin ne les rattrape.

Les blessures infligées par une goule putride sont automatiquement infectées. L'infection réduit la guérison (naturelle et magique) de moitié et pénalise de -25% les tests d'Endurance effectués afin de résister aux effets des Blessures Sérieuses et Graves.

Les goules putrides peuvent aussi projeter un jet de sang souillé, de bave et de bile par leur bouche et leur nez. Les personnes qui affrontent une goule quand cela se produit doivent effectuer un test d'Évasion pour éviter d'être atteintes. Cette souillure dissout la

Chien-crâne

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+3	13	1-3	Patte Postérieure Droite	5/3
CON	1d6	3	4-6	Patte Postérieure Gauche	5/3
TAI	2D6+3	10	7-9	Arrière Train	5/4
INT	1	1	10-12	Poitrail	5/5
POU	1	1	13-15	Patte Avant Droite	5/3
DEX	2D6	7	16-18	Patte Avant Gauche	5/3
CHA	1	1	19-20	Tête	5/3

Actions de Combat 1
Modificateur de Dommages 0

Armure Typique : Squelette (5 PA)

Points de Magie 1
Mouvement 10m
Rang d'Action +4

Traits : Animé ou Imprégné, Vision dans le Noir

Compétence : Endurance 30%, Évasion 40%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	P	T	60%	1D4+1D2	Comme pour la Tête
Griffes	M	P	30%	1D6	Comme pour la Jambe

Cueilleur d'Os

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	4D6+3	17	1-3	Jambe Droite	5/4
CON	1D6+6	9	4-6	Jambe Gauche	5/4
TAI	1D6+6	9	7-9	Ventre	5/5
INT	0	0	10-12	Poitrine	5/6
POU	0	0	13-15	Bras Droit	5/3
DEX	1D6	3	16-18	Bras Gauche	5/3
CHA	0	0	19-20	Tête	5/4

Actions de Combat 1
Modificateur de Dommages +1D2

Armure Typique : Squelette (5 PA)

Points de Magie 0
Mouvement 4m
Rang d'Action +2

Traits : Animé ou Imprégné, Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 25%, Évasion 10%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	P	40%	1D4+1D2	Comme pour le Bras
Empoignée	M	P	20%	0	Comme pour le Bras
Dents de Scie	P	T	100%	3D6	Comme pour la Tête

Un Cueilleur d'Os doit réussir à son attaque d'Empoignée avant de pouvoir utiliser son attaque Dents de Scie.

Goule Putride

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6	11	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	2D6	7	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	2D6+6	13	7-9	Ventre	-/5
INT	1D6	3	10-12	Poitrine	-/6
POU	1D6	3	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	3D6	11	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	1D3	2	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat

2

Armure Typique : aucune

Modificateur de Dommages

0

Points de Magie

3

Traits : Imprégné, Vision dans le Noir

Mouvement

8m

Rang d'Action

+7

Compétences : Athlétisme 40%, Discrétion 10%, Évasion 40%, Persévérance 60%

Armes

Type	TAI	Allongé	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	p		80%	1D4+1D2	Comme pour le Bras
Morsure	P	T		60%	1D6+1D2+poison	Comme pour la Tête

Venin de Goule : Délai 1d4 tours, Virulence 22, Effet Complet : Paralysie, Durée 1d10 heures ou jusqu'à ce qu'il soit contré.
Projection Putride Automatique 1d4 à toutes les localisations

chair, infligeant 1d4 points de dommages à toutes les localisations (l'armure réduit normalement les dommages). Les personnes tuées par cette attaque deviennent des goules ordinaires au bout d'1d3 jours après leur mort. Une goule putride ne peut projeter une souillure qu'une fois tous les 1d6 tours.

Utiliser des Goules Putrides : la capacité de la goule à paralyser ses victimes signifie que le monstre adopte la stratégie "diviser pour mieux régner" : au lieu de tuer un adversaire quand celui-ci est paralysé, la meute de goules se tourne contre la prochaine personne non blessée, jusqu'à ce que tous les ennemis soient paralysés... ensuite vient le banquet !

Goule Rongeuse

L'origine des goules rongeuses reste un mystère, même pour les nécromanciens. On suppose qu'au bout de longues années passées dans des catacombes infestées de vermine, quelque chose ressemblant à une sorte d'esprit rat s'est greffé à une goule. Les goules rongeuses sont des monstres bossus, aux dents gâtées, la parodie d'un corps humain en décomposition couverte d'une fourrure souillée et traînant une queue de peau flétrie derrière elle. Ces créatures sont réputées pour être difficiles à contrôler à l'aide de la magie conventionnelle. Leur intelligence supérieure, ou plus exactement leur instinct de survie surdéveloppé, fait qu'on les rencontre plus souvent à la tête d'une meute de goules ordinaires.

Le meilleur moyen de traiter avec des goules rongeuses est de marchander avec elles au lieu d'essayer de les forcer à obéir : on peut contenter des créatures en leur apportant suffisamment d'os à grignoter ou de moelle à sucer.



Une goule rongeuse peut entrer dans une fureur meurtrière au lieu de pousser le hurlement à glacer le sang des goules ordinaires. En proie à cette folie meurtrière, la goule gagne un bonus de +6 à son Rang d'Action, +1d4 points de dommages et un bonus de +20% à toutes ses attaques. Cette folie dure pendant 1d4+1 tours.



Goule Rongeuse

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	4D6+6	11	1-3	Jambe Droite	-/5
CON	3D6	13	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI	2D6+6	11	7-9	Ventre	-/6
INT	3D6	11	10-12	Poitrine	-/7
POU	3D6	11	13-15	Bras Droit	-/4
DEX	3D6	11	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA	1D6	3	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat

2

Armure Typique : aucune

Modificateur de Dommages

0

Points de Magie

11

Traits : Imprégné, Poison

Mouvement

10m

Rang d'Action

+11

Compétences : Athlétisme 80%, Évasion 60%, Persévérance 70%

Armes

Type	TAI	Allonge/Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	P	80%	2D4	Comme pour le Bras
Morsure	P	T	50%	1D6+1D4+poison	Comme pour la Tête

Venin de Goule : Délai 1d4 tours, Virulence 22, Effet Complet : Paralysie, Durée 1d10 heures ou jusqu'à ce qu'il soit guéri.

Graveur d'Os

Un graveur d'os est fabriqué à partir du corps d'un ogre auquel on a greffé les bras de trois humains. Chaque bras est allongé et tordu et possède une épée à la place de la main. Ce monstre à six bras est un excellent épéiste. Certains nécromanciens remplacent même la tête de la créature par un crâne humain protégé par un heaume et incorporent des plaques d'armure entre les muscles de sa poitrine.

Maître-chien (Chien-crâne)

L'économie protège du besoin, telle est la devise du constructeur de nécromates. Ces constructions consistent en une tête de chien posée sur le corps d'un humain. La colonne vertébrale est tordue en avant afin que le maître-chien puisse mordre ses ennemis plus facilement.

Nécropatte

Les aventuriers et les pilleurs de tombes apprennent à se méfier des bruits de pas du nécropatte. Ces insectes sont souvent près des morts-vivants car ils déposent leurs œufs dans les chairs mortes des cadavres et des zombies. Les nécropattes mesurent environ entre 60cm et 1,20 mètre de long environ et sont de couleur blanc décoloré. Leur tête chitineuse ressemble étrangement à un petit crâne.

Les nécropattes possèdent une morsure empoisonnée qui paralyse leurs victimes. Pour les petites vermines qui servent de proies au nécropatte, ce poison est suffisamment fort pour paralyser un rat, lui laissant le temps de se nourrir des morceaux de choix (en général, les



Graveur d'Os

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	2D6+15	22	1-3	Jambe Droite	-15
CON	2D6+2	8	4-6	Jambe Gauche	-15
TAI	2D6+6	13	7-9	Ventre	6/6
INT	0	0	10-12	Poitrine	6/7
POU	0	0	13	Premier Bras Droit	-13
DEX	2D6-4	3	14	Second Bras Droit	-13
CHA	0	0	15	Troisième Bras Droit	-13
			16	Premier Bras Gauche	-13
			17	Second Bras Gauche	-13
			18	Troisième Bras Gauche	-13
			19-20	Tête	-15

Actions de Combat

1

Armure Typique : Plastron (6 PA, Pénalité au Rang d'Action -2)

Modificateur de Dommages

+1D4

Points de Magie

0

Traits : Animé ou Imprégné, Vision dans le Noir

Mouvement

6m

Rang d'Action

+2 (0 avec une armure)

Compétences : Endurance 45%, Évasion 15%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée de Guerre	M	M	68%	1D8+1D4	6/10

Les Graveurs d'Os peuvent effectuer jusqu'à six attaques par Action de Combat.

Maître-chien (de Chien-crâne)

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+3	13	1-3	Jambe Droite	5/3
CON	1D6	3	4-6	Jambe Gauche	5/3
TAI	3D6	10	7-9	Ventre	7/4
INT	0	0	10-12	Poitrine	7/5
POU	0	0	13-15	Bras Droit	5/2
DEX	2D6	7	16-18	Bras Gauche	5/2
CHA	0	0	19-20	Tête	5/3

Actions de Combat

1

Armure Typique : Squelette (5 PA), Haubert en Cuir (2 PA, Pénalité au Rang d'Action -1)

Modificateur de Dommages

0

Points de Magie

0

Traits : Animé ou Imprégné, Vision dans le Noir

Mouvement

8m

Rang d'Action

+4 (+3 avec une armure)

Compétences : Endurance 40%, Évasion 30%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée Courte	M	P	36%	1D6/3	6/8
Bouclier	É	P	36%	1D6/8	4/18
Morsure	P	T	26%	1D8-1D2/5	Comme pour la Tête



Nécropatte

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	1D6+6	9	1-3	Segment Inférieur	2/3
CON	2D6	7	4-6	Segment	2/3
TAI	1D6	3	7-9	Segment	2/3
INT	1	1	10-12	Segment du Milieu	2/4
POU	1D3	2	13-15	Segment	2/4
DEX	3D6+3	14	16-18	Segment	2/4
CHA	1D3	2	19-20	Tête	2/3

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-1D4
Points de Magie	2
Mouvement	6m
Rang d'Action	+8

Armure Typique : Peau Épaisse (2 PA)

Traits : Sens de la Terre

Compétences : Endurance 20%, Évasion 30%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dard	P	P	30%	1D4-1D4+poison	Comme pour la Tête

yeux et les lèvres) et de pondre des œufs dans les blessures. Toutefois, les nécropattes ont souvent une symbiose bizarre avec les squelettes et les autres morts-vivants. Ils élisent résidence dans le corps du mort-vivant, vivant dans sa cage thoracique ou son crâne. En combat, le nécropatte sort et s'enroule autour du bras du squelette, frappant tout adversaire que le squelette attaque. Si le squelette tue son ennemi, le nécropatte s'empresse d'y pondre ses œufs avant de retourner dans son repaire. Certains squelettes peuvent contenir plusieurs douzaines de nécropattes de tailles variées.

Poison du Nécropatte : Virulence 35, Immédiat, Effet Complet : pénalité à la DEX de l'adversaire -4, Durée 3d10 minutes.

Utiliser les Nécropattes : les nécropattes sont un ajout intéressant dans un combat contre des squelettes ou des zombies et sont

suffisamment monstrueux pour faire peur aux joueurs. Certains joueurs restent imperturbables quand vous décrivez l'attaque d'un corps en décomposition, ses mains squelettiques tendues pour leur arracher les yeux – mais ajoutez un insecte rampant sur son épaule et ces mêmes joueurs se mettront à crier "tue-le ! tue-le ! Vite !"

Portier

Un portier est fabriqué à partir des os d'un squelette humain que l'on a écartelé sur une porte. Les hanches deviennent les charnières, les mains sont agrippées fermement sur le cadre pour garder la porte fermée et la tête repose au milieu, tout en surveillant les intrus ou les visiteurs. Les nécromates portiers sont parfois équipés d'armes, comme des arbalètes ou des projecteurs d'acide, peuvent déclencher des pièges ou encore donner l'alarme.

Porcier

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+3	14	1-5	Cadre	10/30
CON	2D6	7	6-18	Porte	10/30
TAI	1D6+12	15	19-20	Tête	5/5
INT	0	0			
POU	0	0			
DEX	1D6	3			
CHA	0	0			

Actions de Combat	1
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	0
Mouvement	0m
Rang d'Action	+2

Armure Typique : Squelette (5 PA)

Traits : Animé ou Infusé, Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 70%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Claquement	G	T	30%	1D6+1D2	Comme pour la Porte

Puissant Nécromate de Guerre

Cet engin de guerre mort-vivant est fabriqué à partir de morceaux de corps de mammoths, de géants et de wyvernes. Les bras du géant sont attachés à la place des défenses, ce qui lui permet de détruire les murs et les portes. Les défenses elles-mêmes sont placées sur le milieu du crâne et deviennent des mandibules capables de trancher en deux un chevalier en armure.

La queue de la wyverne devient une arme de siège et projette des rochers comme une espringale ou des gouttes d'acide ou de poison grâce à son dard. Le large dos du mammoth comprend d'autres engins de sièges et des fortifications. La cage thoracique est remplie d'une centaine de squelettes et de zombies. Les côtes s'écartent dès que les murs ennemis s'écroulent, libérant ainsi leur fardeau sur les défenseurs.

Un mammoth de guerre peut contenir un squelette par tranche de 5 points de TAI.



Rat Roi

Les rats rois sont réputés pour être des rats exceptionnellement grands et intelligents, aussi grands qu'un chat, voire même un chien. Ce sont les maîtres incontestés du peuple rat, gouvernant sur un royaume invisible situé sous le plancher.

Puissant Nécromate de Guerre

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	10D6+33	68	1-2	Patte Postérieure Droite	5/16
CON	2d6+10	17	3-4	Patte Postérieure Gauche	5/16
TAI	10D6+30	65	5	Queue	5/9
INT	0	0	6-7	Arrière Train	5/17
POU	0	0	8-9	Poitrail	5/18
DEX	2D6	7	10-11	Patte Avant Droite	5/16
CHA	0	0	12-13	Patte Avant Gauche	5/16
			14-15	Bras Gauche	5/13
			16-17	Bras Droit	5/13
			18	Mandibule	5/13
			19-20	Tête	5/16

Actions de Combat	1
Modificateur de Dommages	+2D12
Points de Magie	0
Mouvement	12m
Rang d'Action	+4

Armure Typique : Squelette (5 PA)

Traits : Animé ou Imprégné, Armes Naturelles Redoutables, Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 60%, Évasion 15%

Armes

Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages
Piétinement	É	P	50%	5D12
Mandibule	É	T	55%	3D12, frappe 2 localisations
Coup de poing	É	L	60%	1D4+2D12
Dard	É	L	40%	1D6+2D12+poison

PA/PV

Comme pour la Jambe
Comme pour la Mandibule
Comme pour le Bras
Comme pour la Queue

Rat Roi

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	1D4	2	1-2	Patte Postérieure Droite	1/4
CON	3D6+3	14	3-4	Patte Postérieure Gauche	1/4
TAI	1D6	3	5-6	Queue	1/3
INT	3D6	11	7-9	Ventre	1/5
POU	3D6+3	14	10-12	Poitrail	1/6
DEX	2D6+6	13	13-15	Bras Droit	1/3
CHA	2D6	7	16-18	Bras Gauche	1/3
			19-20	Tête	1/4

Actions de Combat 3
Modificateur de Dommages -1D8
Points de Magie 14
Mouvement 6m
Rang d'Action +2

Armure Typique : Fourrure Épaisse (1 PA)

Traits : Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 40%, Évasion 60%, Perception 50%, Persévérance 40%,

Armes

Type	TAI	Allongé/Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	P	T	45%	1D4-1D8+maladie	Comme pour la Tête

et derrière les murs des cités de l'homme. Les ordres de ces rois rongeurs sont suivis sans défaillir par leurs sujets : un simple couinement du rat roi peut provoquer la charge de 10.000 rats, tous prêts à donner leur vie sans y penser à deux fois.

La plupart des rats rois n'ont pas d'autre ambition que celle de garder leur domaine intact : tuer les redoutables chats, accoucher de dynasties complètes chaque année (heureusement pour l'humanité, les princes et les princesses rats ne naissent qu'une seule fois toutes les mille naissances). Certains ont cependant de plus grandes ambitions. des rats rois ont fait s'écrouler des cités entières en propageant la maladie et en dévorant les stocks de provisions. Certains propagent du poison dans les égouts, d'autres s'allient avec les nécromanciens ou encore apprennent l'art noir afin de mieux soumettre leurs adversaires à deux pattes. La position de nécromancien de cour n'est pas le titre le plus éclatant pour un rat roi, mais cette cour des ombres garantit au nécromancien un apport illimité de corps frais destinés à la guerre des rats.

Les rats rois sont trop fiers et trop paranoïaques pour se battre eux-mêmes et préfèrent envoyer des nuées de rats dans la mêlée. Il existe pourtant des récits de rats rois armés de petites lances et revêtus d'une armure en os polis, qui se rendent au combat en chevauchant un chien...

Malfaïance du Rat Roi : Délai 1D3 Heures, Virulence 70, Effet Complet : 1d4 points de dommages à toutes les localisations, -4 POU.

Utiliser les Rats Rois : les meilleurs monstres sont ceux avec lesquels les joueurs peuvent communiquer et négocier autant que combattre ; Les rats rois permettent de la faire avec la vermine. Ce sont des adversaires terrifiants dans une campagne urbaine : les personnages peuvent être des gardes urbains dépêchés pour enquêter sur un nid de rats et découvrant que le nid est dirigé par un rat roi ambitieux...

Wyverne Épineuse

La wyverne épineuse est une vision réellement effrayante, un être composé de la colonne vertébrale et du crâne d'une wyverne attachés à une douzaine, voire plus, de corps humains sans tête. Chaque vertèbre de la colonne de la wyverne est reliée au cou d'un squelette, créant un hybride troublant ayant la forme d'un dragon de festival qui aurait été dépecé de ses chairs.

Malgré l'absence de crâne, la douzaine, ou plus, de squelettes de la wyverne épineuse peut très bien se battre. En général, ils sont équipés de boucliers et d'épées, les boucliers protégeant chaque côté de la wyverne. La tête de la wyverne peut mordre et se retenir sur les ennemis. La tactique communément employée par cette forme de nécromate cependant est la suivante : les guerriers squelettes se battent tandis que la tête de la wyverne se tient au-dessus du champ de bataille, surveillant les environs pour un éventuel grand danger.

Une wyverne épineuse peut effectuer jusqu'à trois attaques d'épée par adversaire par Action de Combat et trois tentatives libres de parade.

Utiliser des Nécromates : les nécromates sont les troupes de choc et les engins de siège d'une armée de morts-vivants. Utilisez-les pour montrer combien la nécromancie peut être bizarre.

Zombie Géant Volant

Un zombie géant possède les ailes d'une wyverne morte-vivante greffées sur les os animés d'un squelette géant. Les chairs et la peau du géant sont retirées des os, grâce à un bain d'acide ou à des scarabées, avant le processus d'animation, afin de s'assurer que la structure soit aussi légère que possible. Les ailes remplacent les bras du géant. Le nécromate est donc incapable de manier des armes. Afin de compenser cela, le nécromate est équipé de bottes ferrées pour qu'il puisse écraser l'ennemi et lui donner des coups

Wyverne Épineuse

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	4D6+15	26	1-2	Squelette	5/6
CON	1D6+6	9	3-4	Squelette	5/6
TAI	4D6+12	26	5-6	Squelette	5/6
INT	0	0	7-8	Ventre	5/8
POU	0	0	9-12	Corps	5/9
DEX	1D6+3	6	13-14	Squelette	5/6
CHA	0	0	15-16	Squelette	5/6
			17-18	Squelette	5/6
			19-20	Tête	5/7

Actions de Combat

1

Modificateur de Dommages

+1D12

Points de Magie

0

Mouvement

6m

Rang d'Action

+3

Armure Typique : Squelette (5 PA)

Traits : Animé ou Imprégné, Armes Naturelles Redoutables, Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 30%, Évasion 25%

Armes	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée Courte	M	P	50%	1D6+1D12	6/8
Rondache	L	P	50%	1D6+1D12	4/12
Morsure	M	T	40%	1D10+1D12	Comme pour la Tête

Zombie Géant Volant

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	9D6+21	52	1-3	Jambe Droite	3/18
CON	6D6+21	42	4-6	Jambe Gauche	3/18
TAI	9D6+18	49	7-9	Ventre	3/19
INT	0	0	10-12	Poitrine	3/20
POU	0	0	13-15	Aile Droite	5/8
DEX	1D6+1	4	16-18	Aile Gauche	5/8
CHA	0	0	19-20	Tête	3/18

Actions de Combat

1

Modificateur de Dommages

+2d12

Points de Magie

0

Mouvement

8m

Rang d'Action

+2

Armure Typique : Peau Épaisse (3 PA), Peau de Wyverne (5 PA)

Traits : Animé ou Imprégné, Armes Naturelles Redoutables, Vision dans le Noir

Compétences : Endurance 50%, Évasion 20%

Armes	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Coup de Patte	L	P	30%	2d12	Comme pour la Jambe
Pointe	L	P	45%	1d8+2d12	Comme pour la Tête



Squelette

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	2D6+6	12	1-3	Jambe Droite	7/3
CON	1D6	3	4-6	Jambe Gauche	7/3
TAI	3D6	10	7-9	Ventre	7/4
INT	0	0	10-12	Poitrine	7/5
POU	0	0	13-15	Bras Droit	5/2
DEX	3D6	10	16-18	Bras Gauche	5/2
CHA	0	0	19-20	Tête	5/3

Actions de Combat

1

Armure Typique : Squelette (5 PA), Cuirasse et haubert en cuir (2 PA, Pénalité au Rang d'Action -2)

Modificateur de Dommages

0

Points de Magie

0

Traits : Vision dans le Noir, Vision Nocturne

Mouvement

8m

Rang d'Action

+5 (+3 avec une armure)

Compétences : Athlétisme 30%, Endurance 25%, Évasion 45%

Armes

Type	TAI	Allongel	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Lance Longue	L		TL	36%	1D10+1	4/10
Épée Courte	M		P	36%	1D6	6/8

de pieds tout en volant. Les nécromanciens ambitieux sont aussi connus pour ajouter un long éperon osseux sur le crâne du géant, ressemblant à un étrange et long bec, qui lui permet d'éperonner les ennemis d'un coup de tête.

SQUELETTES

Les squelettes ne sont pas aussi forts que les zombies mais ils ont deux avantages majeurs pour le nécromancien. Premièrement, ils durent plus longtemps. La chair des zombies pourrit avec le temps ce qui réduit grandement leur capacité à se déplacer. Au bout de quelques années, le zombie ordinaire trébuche sur ses propres entrailles ou est couvert de champignons ou d'insectes. Au contraire, les squelettes durent pendant des siècles.

Deuxièmement, les zombies puent.

Afin de créer un squelette animé, le sorcier doit préparer le squelette : dépecer les chairs et s'assurer que tous les os sont présents. Certains nécromanciens préfèrent attacher les squelettes pour faciliter leur animation. D'autres n'utilisent que la magie pour conserver la cohésion de leurs créations.

Squelettes Ordinaires

Ces piles d'os animés se déplacent avec des mouvements brusques, comme une marionnette suspendue à son fil ou un insecte. Les squelettes ordinaires peuvent être fabriqués à partir du corps de n'importe quel humanoïde ou petit animal, d'une TAI maximum de 15. Les changements aux statistiques suivantes se produisent quand la créature est transformée en squelette :

FOR	+0
CON	Réduite par 2D6, jusqu'à un minimum d'1D6
TAI	Aucun changement
INT	Réduite à 0
POU	Réduite à 0
DEX	Aucun changement
CHA	Réduite à 0

La chance qu'un squelette frappe avec une arme ou une attaque à mains nues est égale à sa DEX actuelle x 5.

Tous les squelettes ont 5 PA (squelette) en plus de l'armure qu'ils portent.

Un squelette ordinaire est détruit quand sa tête, son ventre ou sa poitrine sont réduits à des Points de Vie négatifs égaux à son total de Points de Vie positifs.

Les squelettes ont un score de 0 à leur INT, leur POU et leur CHA, car ils n'ont aucune intelligence ni personnalité propre. De ce fait, les tentatives pour contrôler l'esprit d'un squelette ou pour influencer sa personnalité échouent automatiquement. Les squelettes sont aussi immunisés contre la Fatigue, les maladies et les poisons.

Ils sont immunisés contre les dommages des armes qui causent des réussites critiques d'Empalement, bien que le Modificateur de Dommages d'un ataquant continue de causer des dommages sur une réussite.

Un squelette a le même score de Mouvement que celui de la créature quand elle était encore en vie, mais il ne peut ni voler ni nager.

<i>Dommages</i>	<i>PA/PV</i>
1D10+3D12	Comme pour la Tête
1D8+3D12	Comme pour la Jambe
1D20+3D12	Comme pour la Queue

Gardien Spectral

	Valeur
FOR	-
CON	-
TAI	-
INT	10
POU	12
DEX	-
CHA	9

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-
Points de Magie	12
Mouvement	Vol 24m
Rang d'Action	+10

1D20	Localisation	PA/PV
1-20	Esprit	-/12

Armure Typique : aucune

Traits : Arme Spectrale, Esprit, Sceau

Compétences : Discrétion 30%, Évasion 30%, Perception 45%, Persévérance 32%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée Courte Spectrale	M	P	60%	1d6	-

Enfant Spectral

	Valeur
FOR	-
CON	-
TAI	-
INT	8
POU	16
DEX	-
CHA	15

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-
Points de Magie	16
Mouvement	Vol 32m
Rang d'Action	+12

1D20	Localisation	PA/PV
1-20	Esprit	-/16

Armure Typique : aucune

Traits : Environnement Bizarre, Esprit, Télékinésie

Compétences : Évasion 28%, Persévérance 36%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Touche Fantomatique	P	T	15%	1D4	-

Horreur Spectrale

	Valeur
FOR	-
CON	-
TAI	-
INT	16
POU	14
DEX	-
CHA	12

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	-
Points de Magie	14
Mouvement	Vol 28m
Rang d'Action	+14

1D20	Localisation	PA/PV
1-20	Esprit	-/14

Armure Typique : aucune

Traits : Esprit, Peur, Posséder Créatures Inférieures, Possession Dominante

Compétences : Évasion 50%, Persévérance 60%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Couteau	P	P	60%	1D3	-



Le point d'ancrage d'un fantôme détiend un pouvoir unique sur le fantôme. Les sorts lancés sur le point d'ancrage, ou lancés près de lui, pénalisent les tests de Résistance du fantôme de 50%. Si le point d'ancrage est une personne ou un objet, alors il compte comme ayant la propriété Fléau des Esprits quand il interagit avec le fantôme. Par exemple, si le fantôme est ancré à une peinture, le fantôme peut toucher la peinture et celle-ci peut être utilisée comme une arme contre lui. Les fantômes ne peuvent pas s'éloigner de l'ancrage de plus de POU x 10 mètres.

Si le point d'ancrage est détruit, le fantôme commence à se dissiper, en perdant un Point de Vie par tour. S'il est hostile, il entre dans une folie furieuse au moment où l'ancrage est détruite. Quand il est en proie à cette folie, le fantôme gagne un bonus de +20% à toutes ses attaques et les tests de Résistance effectués contre ses capacités surnaturelles sont pénalisés par un malus de -20%. D'habitude, un fantôme peut aussi gagner un pouvoir surnaturel supplémentaire quand il est rendu fou.

Tant que le point d'ancrage du fantôme existe, ce dernier possède le trait Récurrent.

Pouvoirs Surnaturels

Les fantômes sont connus pour avoir diverses capacités surnaturelles. Un fantôme inférieur ne possèdera qu'un seul pouvoir parmi ceux-ci, là où les ombres particulièrement puissantes en auront cinq ou six (utilisez le POU/5 du fantôme comme guide).

- * **Possession Dominante** : le pouvoir le plus commun pour un fantôme. La possession dominante permet au fantôme de posséder un adversaire comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest II*.
- * **Possession Cachée** : peu de fantômes puissants ont la Possession Cachée, car le risque d'être séparé de leur point d'ancrage est trop grand. Pourtant, la possession cachée permet au fantôme d'affecter discrètement les actions de leur hôte : le fantôme peut augmenter ou diminuer les jets de dés effectués par l'hôte d'un montant égal au POU du fantôme, après que les dés aient été lancés. Par exemple, un fantôme ayant un POU de 10 peut ajouter ou soustraire 10 aux jets de dés de son hôte.
- * **Arme Spectrale** : le fantôme possède une arme spirituelle qui inflige les dommages normaux d'une arme de ce type. L'attaque est une attaque spirituelle et donc passe au travers d'une armure ordinaire.
- * **Télékinésie** : le fantôme peut affecter les objets matériels dans un rayon égal, en mètres, à son POU comme s'il avait une FOR égale à son INT.
- * **Aura Glaciale** : la zone autour du fantôme est glaciale. Les personnages situés à un nombre de mètres égal au POU du fantôme doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de -10% à toutes leurs actions tant qu'ils sont près du fantôme.
- * **Peur** : le fantôme peut effectuer une attaque de Peur, forçant la victime à effectuer un test de Persévérance afin d'éviter d'être terrifié. La Peur peut uniquement être utilisée quand le fantôme devient visible, une fois par combat.

Effets de la Peur

Test de Persévérance de Effet la Cible

La cible obtient un échec absolu à son test de Persévérance

La cible échoue à son test de Persévérance

La cible réussit son test de Persévérance

La cible obtient une réussite critique à son test de Persévérance

La victime perd immédiatement suffisamment de Points de Vie à la Poitrine pour causer une Blessure Grave, car son cœur s'arrête de battre.

La victime s'enfuit en criant de terreur pendant un nombre de Tours de Combat égal à 20 moins son POU (un tour de Combat minimum). La victime n'engagera pas le combat à moins d'y être forcée et utilisera au possible l'Action de Combat Courir (à moins qu'un moyen plus rapide pour s'enfuir ne se présente).

La victime est choquée et troublée. Elle subit un malus de -20% à toutes tests de compétences pendant un nombre de tours de combat égal à 20 moins son POU (un tour de combat minimum).

La victime n'est pas affectée par le sort et ne peut pas être affectée par les attaques de Peur suivantes pendant un nombre de tours de combat égal à son POU.

- * **Sorts** : les fantômes peuvent utiliser la Magie Commune et la Sorcellerie quand ils sont morts.
- * **Cauchemars** : le fantôme peut provoquer des cauchemars chez une personne qui s'endort près de son point d'ancrage. Les victimes de cauchemars doivent effectuer un test de Persévérance. Si elles échouent, elles n'obtiennent aucun bénéfice de leur sommeil (aucune réduction de fatigue ni de restauration de Points de Magie).
- * **Environnement Bizarre** : le fantôme peut modifier l'environnement autour de lui : le sang coule le long des murs, les torches s'enflamment ou s'éteignent, des sons et des odeurs apparaissent, la nourriture pourrit et ainsi de suite.
- * **Hallucination** : le fantôme peut faire en sorte que la zone située autour de son point d'ancrage entre partiellement dans le monde spirituel. Il façonne ensuite cette section du monde spirituel pour qu'elle ait l'apparence de ce à quoi elle ressemblait quand il était encore en vie ; il la remplit ensuite d'esprits inférieurs ayant la forme des vivants. Pour les personnes qui entrent dans la zone, c'est comme s'ils remontaient le temps : un château en ruine est soudain plein de serveurs et de courtisans, la clairière calcinée reprend vie et redevient verte. Du fait de sa nature spirituelle, cette hallucination est réelle pour ses victimes. Les sorts comme Blocage spirituel peuvent contrer cette hallucination.
- * **Sceau** : le fantôme peut piéger ses adversaires. Si un fantôme utilise le pouvoir du Sceau, alors les personnages sont incapables de s'éloigner du point d'ancrage de plus

d'un nombre de mètres égal au POU du fantôme x 10. Un personnage peut passer au-delà du sceau en sacrifiant 1d4 points de POU permanents mais il est généralement plus facile de découvrir le point d'ancrage du fantôme et de le détruire ou de marchander avec la créature.

- * **Posséder Créatures Inférieures** : le fantôme peut posséder les créatures dépourvues d'intelligence, comme la vermine, les animaux ou les morts-vivants ordinaires. Le fantôme peut posséder un nombre de créatures dont l'INT totale est inférieure au POU total du fantôme.

Caractéristiques : les fantômes ont une INT, un POU et un CHA variés mais possèdent normalement les mêmes scores que ceux qu'ils avaient dans leur vie passée.

Utiliser des Fantômes : les fantômes font de bons "monstres mystérieux" : les vaincre au combat est inutile car ils réapparaissent encore et encore. Au lieu de cela, les personnages ont besoin de découvrir le point d'ancrage du fantôme et ce qui le retient dans le monde mortel. Sans doute doivent-ils découvrir l'injustice causée au fantôme et la rectifier ou tout simplement trouver l'ancre et la détruire.

Gardien Spectral

Ce fantôme est le gardien d'un château, un garde qui est resté loyal par delà la mort. Il est ancré à une lanterne rouillée suspendue au milieu des ruines.

Enfant Spectral

C'est l'esprit d'un enfant qui a été injustement tué. La pauvre créature est incapable de comprendre qu'elle est morte et doit être convaincue de passer dans l'autre monde. Son point d'ancrage est un jouet d'enfant lui ayant appartenu, couvert de sang séché.

Horreur Spectrale

C'est le fantôme d'un homme maléfisant qui a refusé l'entrée dans l'au-delà parce qu'il craignait de devoir répondre des crimes brutaux qu'il a commis. Son point d'ancrage est un vieux puits, celui dans lequel il jetait les corps de ses victimes quand il était encore en vie.

Fille de l'Hiver

Les filles de l'hiver sont les esprits morts-vivants du froid élémentaire, qui se manifestent sous la forme de belles jeunes femmes aux traits froids, revêtues de voiles très fins comme des suaires. Elles n'ont jamais été vivantes. Ce sont littéralement des frissons de mort, des choses issues de l'entropie, de l'hiver et de la décomposition qui se sont vues attribuer des formes dans les rêves des mortels.

Les filles de l'hiver apparaissent dans le monde des mortels sur les lieux en proie à un froid intense. Parfois, si la saison est particulièrement froide, elles voyagent avec les premières neiges, dansant tout en suivant le cours de l'hiver. Quand elles apparaissent, les filles de l'hiver sont attirées par les gens et les lieux qui survivent normalement au



froid. Elles se mettent à la recherche d'hommes forts et de voyageurs aguerris ; elles recherchent les auberges bien approvisionnées et les maisons bien isolées et tentent de les détruire.

Quand une fille de l'hiver est présente, la température tombe drastiquement. Parfois, des images de son visage apparaissent dans le givre causé par sa froide aura. Une fille de l'hiver ne peut pas attaquer sans se matérialiser et donc devenir visible. Quand elle se manifeste, elle peut être blessée par les armes ordinaires mais reçoit les dommages minimum des attaques.

Les filles de l'hiver préfèrent utiliser des subterfuges : une fille de l'hiver peut leurrer un chasseur et l'éloigner de son feu de camp en le séduisant ou en l'entraînant dans une course poursuite dans la neige, ou encore prendre une chambre à l'auberge et ouvrir toutes les portes au cours de la nuit pour laisser s'échapper la chaleur et laisser entrer le froid.

Si une fille de l'hiver possède une victime, le terrible froid de l'esprit a un effet rapide : la victime perd un Point de Vie par localisation toutes les 10 minutes. Sa peau devient pâle et froide au toucher.

Fille de l'Hiver

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	—	—	1-20	Esprit	-/17
CON	—	—			
TAI	—	—			
INT	3D6	11			
POU	3d6+6	17			
DEX	—	—			
CHA	3d6+6	17			

Actions de Combat

3

Armure Typique : aucune

Modificateur de Dommages

—

Points de Magie

17

Traits : Esprit, Possession Dominante, Vision de la Vie

Mouvement

Vol 34m

Rang d'Action

+14

Compétences : Déguisement 80%, Endurance 50%, Évasion 40%, Influence 60%, Perception 60%, Persévérance 60%

Armes

Type
Toucher Glacial

TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
P	T	60%	1D4	—

Gardien de Tombeau

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	6D6	22	1-3	Jambe Droite	11/7
CON	6D6	22	4-6	Jambe Gauche	11/7
TAI	3D6	11	7-9	Ventre	11/8
INT	2D6	7	10-12	Poitrine	11/9
POU	4D6	14	13-15	Bras Droit	11/6
DEX	2D6+3	10	16-18	Bras Gauche	11/6
CHA	2D6	7	19-20	Tête	11/7

Actions de Combat

2

Armure Typique : Squelette (5 PA), Armure de Plaques (6 PA, Pénalité au Rang d'Action -9)

Modificateur de Dommages

+1D4

Points de Magie

14

Traits : Imprégné, Récurrent, Vision dans le Noir, Vision de la Vie

Mouvement

4m

Rang d'Action

+9 (0 avec une armure)

Compétences : Endurance 80%, Perception 30%, Persévérance 70%

Armes

Type
Grande Hache

TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
É	L	58%	1D12+2+1D4	4/10

Les traditions populaires insistent sur le fait qu'une fille de l'hiver peut être repoussée si on laisse un nouveau-né ou un étranger mourir de froid. D'autres récits racontent que si un héros est suffisamment fort pour réchauffer le cœur d'une fille en lui faisant l'amour, celle-ci le récompensera en lui accordant des pouvoirs surnaturels. Les deux récits sont souvent racontés par une jeune fille dans la salle d'une auberge où les voyageurs se réunissent pour échapper au froid.

Utiliser les Filles de l'Hiver : ces esprits fonctionnent bien comme "quête secondaire" durant le voyage des aventuriers.

Gardien de Tombeau

Afin de créer un gardien de tombeau, commencez avec une armure intégrale. Incorporez le squelette d'un grand guerrier dans l'armure puis bouchez les trous entre le corps et l'acier avec de la poussière et des os provenant de tombes oubliées. Forgez le tout grâce à la magie et trempez le résultat dans le sang des innocents. Fabriquez un gardien de tombeau et il vous servira pour toute l'éternité.

Les gardiens de tombeau sont infatigables et éternels. La rouille peut ternir l'éclat d'une armure polie et les os peuvent jaunir avec l'âge, mais la vigilance du gardien ne diminue jamais. Les gardiens sont implacables : une fois qu'ils ont reçu un ordre, le seul moyen de les stopper est de détruire la créature complètement. Un gardien de tombeau regagne un Point de Vie toutes les 10 minutes, quel que soit son état. Même un gardien démembré et dont les os sont dispersés aux quatre vents se reformera au bout de quelques jours.

Il existe deux moyens de détruire définitivement un gardien de tombeau. Premièrement, si la créature est temporairement détruite

(en réduisant respectivement les Points de Vie de sa Tête, de sa Poitrine ou de son Ventre en-dessous de -7, -9 ou -8), alors un sort comme Neutralisation de la Magie peut dissiper la magie à l'origine de la création du gardien. Sinon, si le gardien de tombeau est scellé dans un cercueil ou un sarcophage, la créature peut finalement trouver le repos et tomber en poussière.

Utiliser des Gardiens de Tombeau : avec leurs PA élevés et leur grande résistance, les gardiens de tombeau sont très difficiles à anéantir. Placer un gardien de tombeau sur le chemin d'un groupe d'aventurier poussera ces derniers à chercher une route secondaire ou à employer des tactiques pour déjouer le gardien.

La Mort (Esprit de)

Un esprit de la mort apparaît comme une forme revêtue d'un manteau en haillons de couleur noire, le visage entièrement caché sous sa capuche, une faux ou une épée dans une main. Les esprits de la mort apparaissent au moment où une créature meurt afin de récolter son âme. Ils sont rarement aperçus, même par ceux qui peuvent percevoir le monde spirituel. Un devin peut avoir une brève vision de la Mort au coin de l'œil mais ces messages spectraux sont fugaces et rapides.

En de rares occasions, ou par l'entremise de forces magiques puissantes, il est possible de rencontrer sa propre mort et de la vaincre, gagnant ainsi une seconde chance de vivre.

Chaque créature a son propre esprit de la mort : à la fin, nous devons tous rencontrer notre mort seul. La mort a une INT et un POU égaux à ceux de la créature qu'elle récolte. Les statistiques sont celles de la mort d'un humain

La Mort

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	—	—	1–20	Esprit	—/11
CON	—	—			
TAI	—	—			
INT	3D6	11			
POU	3D6	11			
DEX	—	—			
CHA	2D6	7			

Actions de Combat	2	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	—	
Points de Magie	11	Traits : Esprit, Vision de la Vie
Mouvement	Vol 22m	
Rang d'Action	+9	Compétences : Évasion 50%, Perception 100%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Faux	L	TL	100%	2d6 ou Spécial	—

Ombré Étranglécuse

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	4D6+6	20	1-10	Bras Droit	-/8
CON	3D6	11	11-20	Bras Gauche	-/8
TAI	4	4			
INT	1D6	3			
POU	2D6	7			
DEX	2D6+6	13			
CHA	1D3	2			

Actions de Combat

3

Armure Typique : aucune

Modificateur de Dommages

0

Points de Magie

7

Traits : Animé ou Imprégné, Vision de la Vie

Mouvement

Vol 14m

Rang d'Action

+8

Compétences : Discrétion 60%, Évasion 60%

Armes

Type	TAI	Allongé/Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	P	70%	1D4	Comme pour le Bras
Arme	-	-	50%	Par arme	Par arme
Étranglement	P	T	30%	1D4 à la tête, cumulable.	Comme pour le Bras

Spectre

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	-	-	1-20	Esprit	-/26
CON	-	-			
TAI	-	-			
INT	3D6+6	16			
POU	4D6+12	26			
DEX	-	-			
CHA	4D6	14			

Actions de Combat

4

Armure Typique : aucune

Modificateur de Dommages

-

Points de Magie

26

Traits : Esprit, deux ou trois autres pouvoirs fantomatiques (habituellement Secau, Arme Spectrale ou Peur).

Mouvement

Vol 52m

Rang d'Action

+15

Compétences : Connaissance (Monde Spirituel) 60%, Discrétion 60%, Évasion 80%, Persévérance 80%

Armes

Type	TAI	Allongé/Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée Spectrale	M	L	75%	1D8	-



Un coup porté par l'arme de l'esprit de la mort inflige 2d6 points de dommages à la plupart des créatures mais cause la mort instantanée de la créature qu'elle est censée récolter.

Ombre Étrangleuse

Une ombre étrangleuse ressemble à une paire de mains flottante, habituellement squelettique, qui apparaissent dans la nuit pour tuer les ennemis du nécromancien. Les mains doivent se déplacer de concert (et si on observe l'ombre étrangleuse avec un sort qui permet au joueur de voir les choses invisibles, alors on aperçoit une mince silhouette humanoïde entre les deux mains flottantes). Leur petite taille permet aux mains de passer discrètement par les fenêtres et d'éviter les sentinelles afin de s'approcher de leurs victimes et de les étrangler dans leur sommeil.

Les ombres étrangleuses ont une force immense et si elles agrippent la gorge d'une victime, elles l'écrasent avec une force effrayante.

Si une ombre frappe avec son attaque étrange, les dégâts qu'elle inflige sont cumulables : elle inflige 1d4 points de dommages au premier tour, 2d4 points de dommages au second tour et ainsi de suite. Il y a 50% de chance pour qu'une attaque imprécise et ratée effectuée contre une ombre étrangleuse frappe au contraire la victime. (Lancez 1d6 - 1 : Bras Gauche, 2, Bras Droit, 3-4 : Poitrine, 5-6 : Tête).

En général, les ombres étrangleuses n'utilisent pas d'armes mais elles récupèrent parfois des dagues ou des gourdins si elles en ont sous la main.

Utiliser des Ombres Étrangleuses : si les personnages ont déjoué les plans d'un nécromancien sans avoir eu à le tuer, alors envoyez une ombre étrangleuse à leur poursuite pour accomplir sa vengeance.

Spectre

Les spectres sont des esprits comme les fantômes mais ils sont alimentés par la haine des vivants, pas par un point d'ancrage. Les spectres n'existent que pour détruire. Ils ressemblent à des fantômes mais ils sont toujours pervers et déformés, comme si leur apparence était tordue par la simple passion de leur furie éternelle.

Utiliser des Spectres : les spectres sont des adversaires redoutables. Les esprits se contentent généralement d'attaquer indirectement, en utilisant la possession ou la peur mais les spectres chargent et se mettent à déchirer les âmes mêmes de leurs ennemis.

ZOMBIES

Un zombie est la forme mort-vivante la plus simple : un corps en décomposition réanimé. Ils sont faciles à créer, car tous les muscles et les tendons de la créature sont encore présents. Un nécromancien a uniquement besoin d'animer les chairs mortes comme une marionnette ou d'imprégner les tissus en décomposition avec une potion de non-vie. La création d'un zombie ne nécessite aucune finesse.

Zombies Ordinaires

Les zombies ordinaires sont des horreurs pesantes que les aventuriers rencontrent couramment. Ils sont créés à partir du corps de n'importe quel humanoïde ou petit animal, ayant une TAI maximum de 15. Les changements aux statistiques qui suivent se produisent quand la créature devient un zombie :

FOR	+12
CON	Réduit de 2D6, minimum 1D6
TAI	Aucun changement
INT	Réduit à 1D3
POU	Réduit à 1D3
DEX	Réduit d'1D6
CHA	Réduit à 1D3

Le zombie a une chance égale à son score actuel de DEX x5 de frapper avec une arme ou à mains nues. Les zombies n'essaient

Créature	Humain Zombie	Trollinet Zombie	Loup Zombie
FOR	3D6+12 (22)	2D6+12 (19)	3D6+12 (22)
CON	1D6 (3)	1D6 (3)	1D6+3 (6)
TAI	3D6 (11)	1D6+6 (9)	2D6+3 (10)
INT	1D3 (2)	1D3 (2)	1D3 (2)
POU	1D3 (2)	1D3 (2)	1D3 (2)
DEX	1D6+3 (7)	2D6+3 (10)	2D6+3 (10)
CHA	1D3 (2)	1D3 (2)	1D3 (2)

Créature	Humain Zombie	Trollinet Zombie	Loup Zombie
1-3	Jambe Droite -/3	Jambe Droite -/3	Patte Arrière Droite 1/4
4-6	Jambe Gauche -/3	Jambe Gauche -/3	Patte Arrière Gauche 1/4
7-9	Ventre -/4	Ventre -/4	Arrière Train 1/5
10-12	Poitrine -/5	Poitrine -/5	Poitrail 1/6
13-15	Bras Droit -/2	Bras Droit -/2	Patte Avant Droite 1/4
16-18	Bras Gauche -/2	Bras Gauche -/2	Patte Arrière Gauche 1/4
19-20	Tête -/3	Tête -/3	Tête 1/4

Créature	Humain Zombie	Trollinet Zombie	Loup Zombie
Compétence d'Arme	Bagarre 35%	Bagarre 50%	Morsure 50%
Dommages	1D3+1D4	1D3+1D2	1D6+1D4

Actions de Combat	1	2	2
Rang d'Action	+5	+6	+6
Mouvement	4m	4m	6m
Traits	Vision dans le Noir, Vision Nocturne	Vision dans le Noir, Vision Nocturne	Vision dans le Noir, Vision Nocturne
Armure	Aucune	Aucune	Fourrure en Décomposition (1 PA)

jamais d'esquiver et peuvent infliger 1d4 points de dommages avec leur morsure (à moins que la morsure de la créature n'ait été plus puissante avant sa réanimation).

Les armes qui emparent quelles qu'elles soient n'infligent que la moitié de leurs dommages contre des zombies. Ceci inclut les dommages du Modificateur de dommages de l'assaillant. Les flèches et les carreaux d'arbalète sont encore moins efficaces : ces

Créature	Géant Zombie	Ours Zombie	Serpent de Mer Zombie
FOR	12D6+24 (66)	4D6+21 (35)	10D6+36 (71)
CON	5D6+18 (33)	1D6+6 (9)	3D6+21 (29)
TAI	9D6+18 (49)	3D6+15 (25)	6D6+15 (33)
INT	1D3 (2)	1D3 (2)	1D3 (2)
POU	1D3 (2)	1D3 (2)	1D3 (2)
DEX	1D6+3 (6)	1D6 (3)	1D6 (3)
CHA	1D3 (2)	1D3 (2)	1D3 (2)

Créature	Géant Zombie	Ours Zombie	Serpent de Mer Zombie
1-3	Jambe Droite 2/17	Jambe Droite 2/7	Queue 4/13
4-6	Jambe Gauche 2/17	Jambe Gauche 2/7	Partie Arrière du Corps 4/14
7-9	Ventre 2/18	Ventre 2/8	Partie Arrière du Corps
10-12	Poitrine 2/19	Poitrine 2/9	Partie Avant du Corps 4/14
13-15	Bras Droit 2/16	Patte Avant Droite 2/7	Partie Avant du Corps
16-18	Bras Gauche 2/16	Patte Avant Gauche 2/7	Tête
19-20	Tête 2/17	Tête 2/7	Tête 4/13

Créature	Géant Zombie	Ours Zombie	Serpent de Mer Zombie
Compétence d'Arme	Bagarre 30%	Morsure 15%	Morsure 15%
Dommages	1D3+3D12	1D8+1D10	1D6+1D4

Actions de Combat	1	1	1
Rang d'Action	+5	+3	+3
Mouvement	10m	10m	Natation 10m
Traits	Vision dans le Noir, Vision Nocturne	Vision dans le Noir, Vision Nocturne	Vision dans le Noir, Vision Nocturne
Armure	Peau en Décomposition (2 PA)	Fourrure en Décomposition (2 PA)	Écailles en Décomposition (4 PA)

armes infligent un point de dommages par coup (bien entendu, après avoir pénétré leur armure). Les sarbacanes sont inefficaces contre un zombie. Même si la fléchette de la sarbacane pénètre au travers de l'armure du zombie, elle ne lui inflige aucun dommage.

Un Zombie ordinaire est détruit quand sa tête, son ventre ou sa poitrine est réduit à un total de Points de Vic négatif égal à son total de Points de Vic positifs maximum.

Grands Zombies

Les grands zombies sont créés à partir du corps de créatures plus larges, comme les géants ou les ours. Ils peuvent aussi être fabriqués à partir de corps humains et autres petits animaux. Les grands zombies sont beaucoup plus forts et plus résistants que les zombies ordinaires mais nécessitent un investissement magique plus important.

FOR +6, plus un autre 1d6 par 3d6 points de Force possédés par la créature
CON Réduit d'1D6
TAI Aucun changement
INT Réduit à 1D3
POU Réduit à 1D3
DEX Réduit de 2D6
CHA Réduit à 1D3
Mouvement Diminué de moitié

Zombies Affamés

Les zombies affamés dévorent les chairs des vivants, en particulier leur cerveau. Leur morsure est porteuse d'une maladie mortelle qui transforment ses victimes en zombies tout aussi affamés. Les zombies affamés ont toujours une attaque de Morsure infligeant 1d3 points de dommages + leur bonus aux dommages et infectent la victime avec la maladie.

Contagion du Zombie

Type : magique

Délai : 1D4 heures

Virulence : 75

Effet Complet : CON -1D4. Si la CON de la victime tombe à 0, elle se transforme en zombie affamé.

Zombies Résistants

Un zombie résistant ne peut pas mourir ni être immobilisé. Le seul moyen de "tuer" un zombie résistant est de complètement détruire

son corps complètement. Bien qu'un zombie ne puisse se régénérer, toutes les parties tranchées du zombie continuent de se mouvoir et de se battre : une main tranchée continuera d'agripper, une tête tranchée (si la bouche n'est pas cousue) continuera de mordre et ainsi de suite. Chaque localisation du zombie doit être amenée à un équivalent négatif de ses Points de Vie afin de le détruire complètement.

Une partie du corps tranchée garde ses Points de Vie. Sa FOR est diminuée de moitié.

Les parties du corps suivantes appartiennent à un zombie ordinaire résistant.

Partie du Corps	Tête	Bras	Jambe
FOR	11	11	11
CON	3	3	3
TAI	3	3	4
DEX	3	6	6

Créature	Tête	Bras	Jambe
1-20	3 PV	2 PV	3 PV

Créature	Tête	Bras	Jambe
Compétence d'Arme	Morsure 15%	Bagarre 30%	Coup de Pied 30%
Dommages	1D3+1D4	1D3+1D4	1D3+1D4

Actions de Combat	1	1	1
Rang d'Action	+3	+5	+5
Mouvement	2m	4m	2m

Un Zombie peut être à la fois affamé et résistant ou grand et résistant ou bien encore une combinaison des deux.

Objets NÉCROMANTIQUES

La nécromancie La nécromancie ne se limite pas à l'animation de corps. La plupart des apprentis nécromanciens débutent par des choses faciles avant de se lancer sur ce qu'il y a de plus compliqué. Ils s'entraînent avec l'animation d'un chat ou d'un rat, la création d'une main qui rampe à l'aveuglette jusqu'à ce que le sort se dissipe. Ces magies inoffensives sont considérées comme inutiles par certains nécromanciens mais d'autres développent la capacité de créer des objets plus puissants, comme ceux décrits ici.

Trois types d'objets sont uniques à la nécromancie.

- * **Armes nécromantiques** : ce sont des lames ou d'autres armes fabriquées à partir de chair et d'os. Une épée animée peut avoir des rangées de dents le long de la lame et mordre les ennemis. Un heaume nécromantique peut ressembler à un crâne doté d'yeux vivants qui se tient sur ses gardes et qui crie un avertissement quand il détecte un ennemi.
- * **Fléaux nécromantiques** : Poisons, maladies ou toutes autres concoctions créées avec la nécromancie.
- * **Membres/Extrémités nécromantiques** : des membres aux chairs mortes, animés et fusionnés avec des tissus vivants.

Ces trois types d'objets sont créés en utilisant le sort Rituel d'Enchantement (voir *Armes et Équipement*). Le POU issu d'un donneur volontaire ou d'une source de pouvoir magique peut être utilisé au lieu du POU de l'enchanteur.

ARMES ANIMÉES

Chaque arme indique le modificateur du test d'Enchantement nécessaire à le créer, ainsi que toute propriété surnaturelle.

Bouclier Avide (Simple, +20%)

Un bouclier avide est un bouclier ordinaire sur lequel on a posé un système complexe d'os de bras. Trois, ou plus, mains de squelettes sont positionnées sur la bordure du bouclier. Pour chaque point de POU investi dans le bouclier, ce dernier gagne +1 PA, +2 PV et un bonus de +5% aux tentatives de parade. De plus, si l'utilisateur du bouclier obtient une réussite critique au test de Bouclier, les mains

squelettiques attrapent l'arme – effectuez un test d'opposition entre la compétence d'Arme de l'assaillant et la compétence boudier du défenseur. Si le défenseur l'emporte, l'assaillant est désarmé.

Sort Requis : Vivification ou Ressusciter Mort-vivant.

Cape d'Âme (Normal, +0%)

Une cape d'âme est une houppelande de couleur grise pouvant être portée par-dessus les vêtements. Pour chaque point de POU investi dans la cape, cette dernière donne 1 PA qui s'applique uniquement contre les attaques effectuées par des esprits.

Sort Requis : Blocage Spirituel ou tout sort similaire.



Dague en Os (Ardu, -20%)

Une magie noire émane de cette dague en os. Si la dague est utilisée pour donner un coup mortel contre un ennemi, ce dernier est réanimé sous la forme d'un zombie résilient, vassal de la dague, au bout d'1d6 tours. La dague ne peut animer qu'un seul corps à la fois par point de POU investit dans la dague. Par exemple, si on investit cinq points de POU dans la dague, elle peut animer cinq zombies à la fois. Si la dague est détruite, il en va de même pour les zombies.

Sort Requis : Ressusciter Mort-vivant.

Épée à Dents (Normal, +0%)

La vorace épée à dents mord les ennemis quand elle les frappe. Si le dé de dommages de l'épée obtient son maximum (un 6 naturel pour une épée courte, un 8 naturel pour une épée de guerre), alors relancez de dé de dommages et ajoutez le résultat au résultat du jet précédent. Les épées qui lancent plusieurs dés (2d8 pour une épée à deux mains par exemple) peuvent relancer les dés si l'un des dés est un maximum naturel. Les dés peuvent être relancés un nombre maximum de fois égal au POU investit dans l'épée.

Sort Requis : Pouvoir de la Mort

Frontal d'Yeux (Simple, +20%)

Un frontal d'yeux est un anneau d'yeux préservés dans une gelée froide, lequel est ensuite porté comme une couronne. Le frontal d'Yeux donne un bonus de +10% par point de POU à la Perception.

Sort Requis : Vivification ou Ressusciter Mort-vivant.

FLEAUX NÉCROMANTIQUES

Les plus connus de ces fleaux sont la Mixture Empoisonnée de Liche et l'Épidémie du Baron Samethan. Ces deux concoctions sont devenues célèbres parmi les empoisonneurs et les alchimistes noirs. Les autres fleaux décrits ici sont plus rares mais tout aussi puissants.

Afin de créer un fleau, le nécromancien a besoin de la compétence appropriée (en général Connaissance (Alchimie) ou Connaissance (Poison)), des sorts requis et de divers ingrédients magiques. Préparer un fleau demande plusieurs jours de travail.

Cristal Galeux (Magique, Difficile -40%)

Compétence : Connaissance (Alchimie)

Sort Requis : Pouvoir de la Saignée, Former Ombre

Ingrédients : source de pouvoir nécromantique.

Les cristaux galeux sont créés par des sorciers nécromanciens lorsqu'ils drainent le pouvoir d'une source d'énergie noire. Afin de créer un cristal galeux, le sorcier doit saigner un point de POU d'une source de pouvoir. Ceci façonne un cristal contenant 1d6 Points de Magie, qu'il peut ainsi utiliser pour alimenter ses propres sorts.

Épidémie Carnivore (Magique, Difficile -40%)

Compétence : Connaissance (Poison)

Sorts Requis : Malédiction du Pourrissement

Ingrédients : herbes rares coûtant 10.000 pièces d'argent.

Cette redoutable maladie ronge ses victimes de l'intérieur, en dévorant les chairs et ne laissant que les os. C'est une maladie lente mais elle est très difficile à guérir. Une victime de l'épidémie carnivore ne peut surmonter la maladie à moins de réussir à des tests d'Endurance. Au mieux, elle ne peut que ralentir les progrès de la maladie. Seule l'amputation de la partie du corps affectée ou une guérison magique peuvent en venir à bout.

Épidémie Carnivore

Vecteur : Toucher

Délai : 1 heure

Virulence : 100

Effet Complet : 1 point de dommage à la localisation infectée. Si les Points de Vie de la localisation infectée tombent à 0, la maladie se répand sur la localisation adjacente.

Épidémie du Baron Samethan (Magique, Difficile -40%)

Compétence : Connaissance (Alchimie)

Sorts Requis : Ressusciter Mort-vivant

Ingrédients : un demi-litre de sang royal, de la terre d'un cimetière, victime initiale.

L'épidémie nécessite une victime vivante pour servir d'incubateur au virus et de première victime. Ceux qui sont tués durant l'épidémie sont réanimés sous la forme de zombies incontrôlés. L'épidémie du Baron Samethan est une méthode risquée mais très efficace pour créer de nombreux zombies : les zombies réanimés par l'épidémie sont porteurs de la maladie et celle-ci peut donc se propager sur une grande zone. Toutefois, comme le créateur de la maladie l'a découvert, les zombies animés de cette manière sont incontrôlables et peuvent se retourner contre leur créateur.

Épidémie du Baron Samethan

Vecteur : Toucher

Délai : 2d6 heures

Virulence : 78

Effet Complet : 1 Point de dommages à toutes les localisations ; les caractéristiques autres que le TAI subissent un malus de -2. Si la Tête, la Poitrine ou le Ventre de la victime subissent une Blessure Grave alors qu'elle est infectée par la maladie, celle-ci sera réanimée en tant que zombie dans les 2d6 heures.

Gaz de Pourrissement (Normal, +0%)

Compétence : Connaissance (Poison)

Sort Requis : aucun

Ingrédients : Chairs en décomposition

Le gaz de pourrissement est une concoction totalement non magique et utilisée par les nécromanciens. L'odeur infecte du gaz rend les

ennemis malades et sa fumée est également inflammable. Le gaz de pourrissement est préparé à partir de chairs en décomposition et il est possible de le créer à partir de zombies. Un personnage situé dans un nuage de gaz de pourrissement subira les effets du poison à chaque tour jusqu'à ce qu'il sorte du nuage. Une préparation de gaz de pourrissement peut remplir une zone de cinq mètres cube.

Si le gaz de pourrissement est exposé à une flamme, le gaz explose, infligeant un point de dommage à toutes les localisations de toutes les créatures situées dans le nuage.

Gaz de Pourrissement

Vecteur : inhalé

Délai : Immédiat.

Virulence : 30

Effet Complet : perte d'une Action de Combat.

Durée : Instantané.

Gaz Empoisonné (Difficile, -40%)

Compétence : Connaissance (Poison)

Sort Requis : aucune.

Ingrédients : composants alchimiques coûtant 800 pièces d'argent.

Le gaz empoisonné doit, une fois produit, être stocké dans des jarres en argile ou dans d'autres récipients une fois qu'il est produit. La fumée toxique a une couleur verte nocive et brûle la gorge, les yeux et les poumons des victimes. Un personnage situé dans un nuage de gaz empoisonné souffrira des effets du poison à chaque tour jusqu'à ce qu'il sorte du nuage. Une préparation de gaz empoisonné peut remplir une zone de cinq mètres cubes.

Gaz Empoisonné

Vecteur : inhalé

Délai : Immédiat.

Virulence : 30

Effet Complet : 1 point de dommage à la Tête et à la Poitrine.

Durée : une minute.

Infection des Os (Magique, Ardu -20%)

Compétence : Connaissance (Poison)

Sort Requis : Infuser Énergie Nécrotique

Ingrédients : champignon du monde souterrain, clous en fer.

Un squelette infecté par l'infection des os exhibe des taches rouges sur ses dents et ses doigts. Cet ignoble poison peut s'attarder sur un os pendant des mois ou des années mais s'il entre en contact avec la chair vivante, il devient immédiatement actif. Si le squelette réussit une attaque de Bagarre, alors le poison a une chance d'infecter la victime.

Poison Infection de l'Os

Vecteur : frottement.

Délai : Immédiat.

Virulence : 50

Effet Complet : CON -2, 1d3 points de dommages à la localisation touchée.

Durée : 2d10 minutes.

Mixture Empoisonnée de Liche (Magique, Normal +0%)

Compétences : Connaissance (Poison)

Sort Requis : Toucher de la Mort

Ingrédients : poussière de lich, racine de Pierre Humide.

Le nom de ce venin est en quelque sorte une appellation impropre: tout aventurier suffisamment crédule pour penser que cette mixture affectera une lich immortelle est certainement condamné. La mixture empoisonnée de lich est utilisée par les assassins morts-vivants pour affaiblir et désorienter leurs ennemis.

Mixture Empoisonnée de Liche

Vecteur : ingérée ou frottée.

Délai : Immédiat.

Virulence : 55

Effet Complet : 1 point de dommages à toutes les localisations, FOR et DEX : -4.

Durée : 1d10 minutes.

Moisissure de Tombeau (Magique, Facile +20%)

Compétence : Connaissance (Alchimie)

Sort Requis : Fait Jaillir de la Tombe

Ingrédients : mousse ordinaire.

Cette préparation alchimique crée une poignée de graines de mousse de tombeau. Quand elles sont dispersées sur une zone, la mousse prend racine et se développent seulement sur les lieux où sont enterrés des corps. Une poignée de graines peut couvrir une zone d'un kilomètre de diamètre. La couleur et l'épaisseur de la mousse varie selon la condition du corps enterré.

EXTRÉMITÉS & ORGANES NÉCROMANTIQUES

Afin d'attacher une extrémité nécromantique, un personnage doit tout d'abord retirer l'extrémité vivante puis coudre la construction animée sur le moignon. Il est possible, bien que difficile, de déguiser une partie du corps nécromantique afin de la faire passer pour un membre vivant. Un personnage partiellement mort-vivant subira bien évidemment des malus à son CHA en société. Les parties du corps nécromantiques peuvent aussi réduire la CON, la DEX et le POU de l'utilisateur car la chair morte n'est pas aussi saine et souple que celui d'un corps vivant.

Créer une extrémité nécromantique nécessite un test de Médecine et d'enchantement, ainsi qu'un test de Ressusciter Mort-vivant ou Vivification et la dépense d'un ou plusieurs points de POU. Si

le test de Médecine est un échec au moment de l'installation de l'appendice nécromantique, l'extrémité ou l'organe est détruit et ceci peut avoir de sérieuses conséquences sur le sujet (par exemple, si vous essayez de remplacer le cœur d'un de vos sbires par un cœur animé, celui-ci ne va pas survivre à l'opération si vous échouez au test de Médecine. Cependant, pour un nécromancien, la "mort d'un sous-fifre" est le synonyme "d'opportunité" !)

Bras Squelettique (Normal, +0%)

Remplacer un bras par un appendice squelettique n'est pas particulièrement difficile, simplement laid. Le bras squelettique a des Points de Vie égaux au bras normal du personnage moins deux et possède 5 PA. Une plaque circulaire en airain placée sur le moignon marque l'emplacement de la division entre l'os et la chair vivante.

Coût en POU : 2

Malus au Charisme : -4

Bras Zombie (Facile, +20%)

Un bras zombie est une perspective plus acceptable qu'un bras squelette. Pourquoi ? Parce qu'il peut être créé sur place : coupez tout simplement les artères qui alimentent le bras vivant et attendez qu'il meure, puis réanimatez-le ! Un bras zombie a une Force effective égale à la force normale du porteur +12. Le bonus aux dommages et les compétences du porteur devraient inclure cette augmentation de Force en ce qui concerne les attaques et les tests de Compétences effectués avec le bras zombie.

Coût en POU : 1

Malus au charisme : -4

Malus à la Dextérité : -2

Cerveau Zombie (Ardu, -20%)

Remplacer un cerveau vivant par celui d'un zombie est une opération complexe qui tue le sujet. Toutefois, placer un cerveau en décomposition dans un corps vivant permet au nécromancien de contrôler (temporairement) les actions du corps vivant en utilisant des sorts, comme Loyauté Éternelle : le cerveau zombie peut être affecté par des sorts qui visent tout particulièrement les morts-vivants.

Coût en POU : 1

Intelligence : réduite à 1d3

Pouvoir : réduite à 1d3

Charisme : -10

Cœur Caché (Difficile, -40%)

Grâce à la nécromancie, il est possible de retirer le cœur d'une personne et de le dissimuler ailleurs. Une personne avec un cœur caché ne subit de Blessures Graves que si elle reçoit suffisamment de dommages pour faire tomber les Points de Vie de sa Tête, de sa Poitrine ou de son Ventre à un score négatif égal au double de

ses Points de Vie de départ. Elle ne peut pas non plus être tuée par d'autres sorts ou d'autres effets exceptés ceux qui démembrer ou détruisent entièrement le corps. Elle gagne également un bonus de +10% à tous ses tests de Résistance, excepté les tests d'Évasion.

Le nécromancien doit toucher son cœur au minimum une fois par mois afin de maintenir la connexion entre son corps et sa force vitale. Le nécromancien échoue automatiquement à ses tests de Résistance contre les sorts lancés par une personne qui détient son cœur.

Coût en POU : 4

Exosquelette (Ardu, -20%)

En implantant des plaques osseuses et des côtes supplémentaires, un nécromancien peut fortifier un subalterne vivant jusqu'à ce qu'il soit aussi endurci qu'un squelette. Les désavantages sont une réduction du mouvement du fait de la masse et un inconvénient du fait de la présence de trois colonnes vertébrales et 60 côtes. Les PA naturels du bénéficiaire augmentent de +3.

Coût en POU : 1

Malus à la Dextérité : -9

Main Malfaisante (Ardu, -20%)

Une main malfaisante doit être récupérée sur le corps d'un défunt récent et permet au porteur d'utiliser une compétence appartenant au précédent détenteur de la main. Par exemple, la main morte d'un épéiste ayant une compétence Épée 1M à 90% accorde au porteur la compétence Épée 1M avec un score de 90%. Chaque fois que cette compétence augmentée est utilisée, il y a 5% de chance pour que l'esprit de la main possède le porteur pendant 1d6 heures.

Coût en POU : 3

Sort Requis : Conseil de Mort ou Déchirement spirituel.

Œil Mort (Normal, +0%)

Un personnage qui possède un Œil mort gagne la capacité Vision de la Vie.

Coût en POU : 1

Organes Animés (Ardu, -20%)

En remplaçant les organes vivants, comme les poumons et le cœur, par des organes nécromantiques résistants, un nécromancien peut devenir beaucoup plus résistant. Un personnage qui possède des organes animés ne subit de Blessures Graves au ventre ou à la Poitrine que s'il reçoit suffisamment de dommages pour faire tomber les Points de Vie de sa Poitrine ou de son Ventre à un score négatif égal au double de ses Points de Vie de départ. Il obtient aussi un bonus de +10% à ses tests d'Endurance.

Coût en POU : 2

PEUR & DÉMENCE

Dans une campagne *RuneQuest* typique, les personnages sont des aventuriers courageux et héroïques et bien que les monstres bizarres ou terrifiants qu'ils affrontent puissent les déranger ou les effrayer, les joueurs sont libres d'interpréter le traumatisme psychologique de leur personnage comme ils l'entendent. Cependant, dans une campagne centrée autour de l'horreur et des morts-vivants, il peut être approprié pour les personnages de subir les effets de la démence ou de la terreur.

Ce chapitre présente deux types distincts de règles. Les règles sur la *Peur* couvrent les chocs soudains et la terreur surnaturelle, qui provoquent la fuite des personnages au milieu d'un combat. Les règles sur la *Démence* décrivent la lente chute des personnages vers la démence au travers de rencontres horribles mettant la santé mentale à rude épreuve. Dans une partie où les règles de la *Peur* sont prises en compte, les personnages sembleront plus vulnérables et plus humains. Mais à long terme, un personnage ne sera pas vraiment affecté par ses aventures. Dans une partie où les règles de la *Démence* interviennent, l'esprit d'un personnage sera peu à peu traumatisé et même un héros qui paraît en bonne santé mentale et physique peut devenir un fou incohérent. Si vos joueurs aiment l'idée de jouer des personnages qui sont probablement destinés à connaître une fin horrible, alors utilisez les deux types de règles.

PEUR

Les monstres particulièrement dangereux, ou abominables, ou les situations hasardeuses peuvent effrayer un personnage. S'il est mis face à un tel danger, il doit effectuer un test de Persévérance, opposé au score de Peur de l'ennemi. Le score de Peur est indiqué sous forme de nombre, tout comme la Virulence d'un poison ou d'une maladie.

Un test de Peur doit être effectué chaque fois que les personnages se retrouvent face à quelque chose qui sort de l'ordinaire (pour eux). Au début de leur carrière, une bande de hors-la-loi qui tend une embuscade contre les personnages peut justifier un test de Peur, mais les personnages légendaires sont capables de regarder un dragon qui charge sans cligner de l'œil.

Le test de Peur est effectué au début d'une rencontre.

Les personnages et le Maître de Jeu lancent les dés pour un test d'opposition entre leur Persévérance et la Peur du MJ. Les résultats sont décrits dans le tableau qui suit. S'ils obtiennent le même résultat, la personne qui a obtenu le plus petit nombre est rétrogradée au résultat inférieur.

Abjecte Terreur : si la CON du personnage est inférieure à 10, il doit effectuer un test de Résistance ou subir un arrêt du cœur, qui cause 2d6 points de dommages à sa Poitrine. Si son POU est inférieur à 10, il doit effectuer un test de Persévérance ou devenir temporairement dément et incapable de se rappeler la rencontre en détails. Il subit tous les effets de la terreur.

Terrifié : le personnage s'enfuit en hurlant de terreur pendant un nombre de tours égal à 20 moins son POU (un tour minimum).

Pétrifié : le personnage est paralysé de peur et est incapable de bouger ou d'agir pendant un nombre de tours égal à 10 moins son POU (un tour de combat minimum). Si le personnage est attaqué ou blessé quand il est dans cet état, il sort alors de sa transe. Quand la transe prend fin, utilisez l'autre résultat du tableau (choqué ou terrifié, selon ce qui est approprié) à moins que le danger n'ait disparu.

	Peur : Réussite Critique	Peur : Réussite	Peur : Échec	Peur : Échec Absolu
Persévérance : Réussite Critique	Détermination	Détermination	Détermination	Courage Héroïque
Persévérance : Réussite	Choqué	Aucun effet	Aucun effet	Détermination
Persévérance : Échec	Lancez 1d6 : 1-2 : Pétrifié 3-6 : Terrifié	Lancez 1d6 : 1-4 : Choqué 5-6 : Pétrifié	Aucun effet	Aucun effet
Persévérance : Échec Absolu	Abjecte Terreur	Terrifié	Lancez 1d6 : 1-4 : Choqué 5-6 : Pétrifié	Aucun effet

Un personnage peut effectuer un test d'Influence pour hurler à l'adresse d'un personnage pétrifié. S'il réussit, le personnage pétrifié devient choqué.

Choqué : le personnage est choqué et traumatisé ; il subit un malus de -20% à tous ses tests de compétences pendant un nombre de tours égal à 20 moins son POU (un tour de combat minimum).

Détermination : le personnage est choqué mais ressent les effets de l'adrénaline sous l'influence de la terreur, gagnant ainsi un bonus de +10% à tous ses tests de compétences pendant un nombre de tours égal à son POU.

Courage Héroïque : comme la Détermination mais le personnage gagne également un Point d'Héroïsme.

Cas Spéciaux

- * **Peuh, j'en ai déjà affronté :** si la compétence de Persévérance modifiée du personnage est supérieure au score de Peur, il peut choisir de ne pas lancer les dés.
- * **Groupe :** si le personnage fait partie d'un groupe et qu'ils sont en plus grand nombre, il peut alors ajouter un bonus de +10% à sa Persévérance.
- * **Plus Nombreux :** si les ennemis sont plus nombreux que les alliés présents, augmentez le score de Peur de +10.
- * **Déjà Blessé :** si les personnages ont déjà souffert de blessures et ont épuisé leurs Points de Magie ou sont fatigués, augmentez le score de Peur de +10.
- * **Prêt :** si le personnage est armé ou a une magie préparée à sa disposition, il peut ajouter un bonus de +10% à sa Persévérance.

Un personnage peut dépenser un Point d'Héroïsme afin d'ignorer les effets d'un test de Peur.

Un personnage sous les effets du sort Fanatisme est immunisé contre la Peur.

Exemple : trois aventuriers, Adric, Bara et Connell, sont en train d'explorer un tombeau. Tous trois sont armés. Adric remarque qu'un mur de la crypte est fragile et peut être aisément détruit. Il porte un coup avec son bouclier dans la pierre croulante et des douzaines de briques s'écroulent. Un air vicié se répand dans la chambre.

Bara lève sa torche et tente d'éclairer la chambre qui s'étend devant eux. La Lumière de la torche repousse les ombres mais une tombe s'entête à rester dans le noir. Soudain, l'obscurité s'envole vers le trio. Les personnages viennent de découvrir le lieu de repos d'un spectre !

Vient le temps d'un test de Peur. Le spectre a un score de Peur de 90. Les trois aventuriers ont un score de Persévérance de 30% et obtiennent un bonus de +20% du fait qu'ils sont groupés et armés. Le Maître de Jeu lance les dés pour le spectre et obtient un 40 – une réussite.

Adric obtient un 01 naturel : une réussite critique ! En consultant le tableau précédent, le résultat est la Détermination. Pendant les tours de combat suivants, Adric a un bonus de +10% à ses tests de compétences car il laisse sa peur alimenter ses actions.



Bara obtient 30 : une réussite. Bara et le spectre ont tous deux réussi mais le spectre a obtenu un nombre plus élevé (40 contre 30). Le résultat de Bara se retrograde à un échec. En consultant son échec comparé à la réussite du spectre dans le tableau précédent, elle est soit choquée soit pétrifiée. Elle lance les dés et obtient le résultat Pétrifiée. Bara est incapable de bouger, ses yeux sont grands ouverts alors que le spectre glisse lentement vers elle.

Connell obtient un 99 ; un échec absolu. Il est terrifié et abandonne ses amis pour s'enfuir à l'aveuglette vers la sortie.

Adric va devoir affronter le spectre tout seul, à moins qu'il ne puisse sortir Bara de sa transe. Quand elle n'est plus paralysée, Bara restera choquée pendant le combat contre le spectre.

Calculer la Peur

Les nombres qui suivent servent de guide : certains monstres devraient avoir des scores de Peur plus élevés ou plus bas. Par exemple, un Broo n'est pas beaucoup plus dangereux qu'un Canard en combat mais les Broos ont la réputation d'être d'horribles profaneurs qui torturent, qui violent et qui dévorent leurs ennemis.

Situations Ordinaires (descendre en bas des falaises, sauter par-dessus des puits, des bâtiments en feu) : Peur 10-30, selon le risque de blessure, moins la difficulté de la tâche. Par exemple, si le fait de sauter au-dessus d'un puits est un test Simple (+20%, alors le score de Peur pour le puits devrait être réduit de 20%.

Score de Peur des Monstres

Voici quelques suggestions de scores de Peur pour les monstres présentés dans ce livre et dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest II*.

Arbre Cadavérique : 70	Broo : 60, 80 pour une meute de broos en maraude
Canard : 10	Centaure : 40
Chasseur de Lune : 70	Cheval : —
Chien de Lune : 50	Crâne Bavard : 20
Dragon : 150	Dragon Mort-vivant : 150
Ectoplasme Animé : 30	Elfe : 10
Entité Spectrale : 50	Fantôme : 75
Fille de l'Hiver : 70	Forme Cendrée : 60
Gardien de Tombeau : 80	Géant : 80
Goule Putride : 50	Goule Rougeuse : 50
Grand Troll : 70	Griffon : 60
Licorne : 10	Lion : 40
Loup : 20	Manticore : 60
Nain : 10	Nécomate : 30 à 100
Nécropatte : 20	Ombre Étrangleuse : 60
Ours Brun : 30	Poussière de Momie : 70
Rat Roi : 30	Spectre : 90
Squelette : 40	Trollinet : 20
Troll Sombre : 60	Vase de Tombeau : 50
Wyrm/Vouivre : 80	Wyverne : 70
Zombie : 50	

Ennemis Ordinaires (autres humains, monstres ordinaires comme Trollinets) : Peur 10–30 s'ils semblent hostiles ou dangereux, +10 s'ils sont plus grands que la moyenne, +10 à +20 s'ils sont très bien armés ou protégés, +10 à +20 s'ils ont des capacités surnaturelles ou magiques.

À noter qu'il est possible sur le champ de bataille que les deux côtés se fassent peur l'un l'autre.

Ennemis Effrayant (morts-vivants, monstres bizarres, créatures du chaos) : Peur 30–50, +10 s'ils sont plus grands que la moyenne, +10 à +20 s'ils sont très bien armés ou bien protégés, +10 à +20 s'ils ont des capacités surnaturelles ou magiques, +10 à +20 si la situation est particulièrement terrifiante (combattre des squelettes dans une crypte plongée dans le noir est très différent de combattre un simple squelette).

Ennemis Surnaturels (esprits, démons, dragonkins, attaques magiques) : Peur 50+, +20 si la créature est immunisée contre les attaques ordinaires, +20 si la créature a des capacités magiques puissantes comme la possession, +20 si la situation est particulièrement terrifiante.

DÉMENCE

La nécromancie et l'horreur vont main dans la main : l'esprit mortel craque et se brise quand il traite avec la mort et les horreurs de la non-vie. Les personnages qui regardent trop profondément dans les ténèbres seront changés et effrayés par leurs expériences.

Le système de démente est proposé comme un système optionnel : les Maîtres de Jeu devraient l'utiliser s'ils désirent représenter les effets de la folie à travers le système du jeu.

- * La démente est mesurée sur une échelle croissante de zéro à INT x2.
- * Les points de Démonce sont obtenus à la suite d'événements traumatisants et choquant. Quelques exemples suivent, avec des valeurs de Points de Démonce.
- * Chaque Point de Démonce représente une érosion de la volonté, une perte de contact avec la réalité et la manière de traiter avec tout ceci. Quand le nombre de Points de Démonce atteint un niveau supérieur au double de l'INT du personnage (arrondi au supérieur), ce personnage reçoit une démente temporaire déterminée au hasard ou choisit selon la situation.
- * Les démentes temporaires sont habituellement des aberrations de caractère mineures qui s'accumulent avec le temps ; mais elles peuvent être soulagées. Quand les Points de Démonce tombent en-dessous de la moitié de l'INT, la démente temporaire est retirée. Voir Restaurer la Santé Mentale.
- * Quand le total des Points de Démonce dépasse la caractéristique INT, la personne gagne une autre démente et est considérée comme définitivement démente même si elle est toujours capable de fonctionner. À ce moment, le point temporaire de démente devient *permanent*.
- * Quand la Démonce atteint un total égal à l'INT x2, le personnage est un fou qui ne fait que baragouiner, incapable de faire autre chose que de baver, d'élucubrer et de se balancer d'avant en arrière. Parfois moins encore. Le personnage passe entre les mains du Maître de Jeu pour un usage ultérieur : peut-être pour apparaître au cours d'une aventure en tant qu'adversaire dément.
- * Intuition Dément. Un curieux effet secondaire de la folie est l'augmentation de la perception du monde surnaturel. Chaque Point de Démonce agit comme un bonus aux compétences Perception et Connaissance quand il s'agit de comprendre le surnaturel ou la sorcellerie.

La démente se manifeste de bien des façons. De simples réactions physiques, comme les tics ou les angoisses, états plus sérieux comme les troubles obsessionnels compulsifs et la paranoïa, jusqu'à ce qu'elle atteigne des proportions meurtrières ou suicidaires.

Tests de Démonce

Chaque fois qu'un personnage rencontre une créature ou un événement qui est bien loin de la réalité, effectuez un test de Persévérance pour déterminer la démente. Si le test est une réussite, le personnage est capable de surmonter la situation et ne gagne aucun Point de Démonce. Si le test échoue, les Points de Démonce sont accumulés comme indiqué dans le tableau suivant. Si le test est une réussite critique, il ne gagne aucun point de Démonce. Les

personnages qui tournent immédiatement les talons et s'enfuient devant une situation monstrueuse ou horrible ne gagnent aucun Point de Démence.

Les Maîtres de Jeu peuvent décider que certaines circonstances sont si terribles que les joueurs gagnent des Points de Démence même s'ils réussissent leur test de Persévérance. Remarquez cependant que la violence gratuite et la mort ne causent pas généralement la démence et que les personnages peuvent s'habituer aux visions et aux événements horribles.

Exemples de Démence

Utilisez le tableau pour générer des démences temporaires au hasard ou pour en créer de nouvelles adaptées à des situations spécifiques. Certaines de ces démences peuvent avoir des effets dans le jeu, comme la création de certaines compétences, ou des tests de communication ou de perception ardues. Appliquez un modificateur approprié selon le cas. Bien qu'un état particulier puisse paraître transitoire, comme la perte de la parole, il réapparaîtra chaque fois qu'un autre Point de Démence sera gagné.

Si les règles sur la Peur et la Démence sont utilisées ensemble, alors un personnage Pétrifié ou Terrifié gagne un nombre de Points de Démence égal au 1/20^{ème} du score de Peur de l'ennemi ; un personnage en proie à une Terreur Abjecte gagne un nombre de Points de Démence égal à 1/10^{ème} du score de Peur de l'ennemi.

Exemple : retournons à l'infortuné trio, Adric, Bara et Connell. Tous les trois ont une santé mentale de 25 et viennent juste de rencontrer un spectre (Peur 90).

Adric n'a pas été affecté par le spectre et ne gagne donc aucun Point de Démence en observant le spectre.

Bara était choqué et ne perd donc pas de Points de Démence.

Connell était en proie à une terreur abjecte et gagne donc 1/10^{ème} du score de Peur (9 Points de Démence !). Connell n'a qu'une INT de 8 : il est désormais définitivement fou mais il est toujours un personnage joueur.

Regagner la Santé Mentale

Les personnages peuvent regagner leur santé mentale de trois manières :

- * **Points d'Héroïsme** : un personnage peut dépenser un Point d'Héroïsme afin de retirer un Point de Démence.
- * **Victoires** : quand les personnages complètent une aventure, ils perdent entre zéro et trois points de Démence, selon la manière dont ils se sont comportés et si oui ou non les malfaisants ont été vaincus.
- * **Magie** : plusieurs sorts peuvent guérir la démence.

Un personnage ne peut regagner qu'un certain nombre de Points de Démence. Si le score de Démence d'un personnage est inférieur à son INT, alors il peut réduire cette Démence à 0. Si le score de Démence du personnage est supérieur à son INT, alors il peut uniquement réduire son score de Démence à un score égal à son INT.

NOUVELLES PROUESSES

Ces nouvelles prouesses devraient seulement être utilisées dans les parties qui incorporent les règles de la Peur ou de la Démence.

Chasseur de Mort

Critères : une compétence d'Arme supérieure ou égale à 90%

Points d'Héroïsme : 6

Vous placez votre foi dans votre arme, pas en vous-mêmes. Vous pouvez utiliser votre compétence d'Arme au lieu de votre Persévérance dans le cadre des tests de Peur provoqués par des ennemis mais pas pour ceux provoqués par les dangers ordinaires.

Courageux

Critères : FOR ou POU supérieur ou égal à 15, Persévérance supérieure ou égale à 90%

Points d'Héroïsme : 8

Vous êtes immunisé contre toutes les peurs ordinaires. Les peurs provoquées par la magie, comme les sorts ou les effets psychiques de certains monstres peuvent encore vous affecter mais vous gagnez un bonus de +20% afin de leur résister.

Endurci

Critères : POU supérieur ou égal à 15

Points d'Héroïsme : 8

Vous pouvez réduire tous les Points de Démence gagnés de moitié (en arrondissant au chiffre inférieur).

Force de la Foi

Critères : Connaissance (Théologie spécifique) 50%, rang d'Acolyte ou supérieur dans le culte

Points d'Héroïsme : 4

Vous vous accrochez à votre foi de toutes vos forces. Vous pouvez utiliser votre Connaissance (Théologie Spécifique) au lieu de votre compétence Persévérance quand il s'agit d'effectuer des tests de Démence.

Santé Mentale Restaurée

Critères : Persévérance supérieure ou égale à 50%, Démence supérieure à l'INT

Points d'Héroïsme : 8

Vous avez réussi à surmonter les traumatismes de la démence. Vous n'êtes plus fou mais vous ne pouvez toujours pas réduire votre score de Démence en-dessous de votre INT.

Souhait Mortel

Critères : Persévérance supérieure ou égale à 75%

Points d'Héroïsme : 6

Vous vous lancez dans la bataille contre les morts. Chaque fois que vous obtenez le résultat Détermination sur le tableau de la Peur, vous gagnez un Point d'Héroïsme.



<i>Situation</i>	<i>Exemples</i>	<i>Démence Gagnée</i>
Témoin d'un événement bizarre et troublant	Découvrir un corps à l'improviste	1
Témoin d'une mort horrible et non naturelle	Réduit en pièces par un monstre	1D3
Rencontre une créature morte-vivante hideuse pour la première fois	Meute de zombies, fantômes	1D4
Événement traumatisant et dérangeant	Être enfermé dans une tombe remplie de morts-vivants, être hanté par un esprit hostile, prendre part à un rituel profane, apprendre une rune comme la rune de la Mort ou du Chaos.	1D6
Terrible assaut contre votre santé mentale	Excommunié de votre culte, trahi par vos alliés, possédé par un esprit hostile, attaqué par un vampire.	1D8
Des choses que l'homme n'est pas censé connaître	Rencontre une puissante horreur mort-vivante ; être élevé par une horreur mort-vivante ; lire certains livres de connaissance interdite.	1D10
Des horreurs au-delà de l'horreur	La Fin du Monde	2d10

1D20 *Démence*

- 1 Devenir maussade et renfermé.
- 2 Comme ci-dessus mais est aussi incapable de parler pendant 1D6 heures.
- 3 Comme ci-dessus mais refuse absolument de croire ce dont il vient juste d'être témoin.
- 4 Devenir colérique et confus : verbalement ou physiquement agressif envers quiconque sympathise ou essaie de l'aider.
- 5 Pleure de manière incontrôlable pendant 1D6 heures, regarde dans le sombre abîme de l'âme.
- 6 Développe une profonde aversion ou une peur à la suite des circonstances de la rencontre (peur de l'obscurité, peur des espaces clos et ainsi de suite).
- 7 Est victime de crises d'angoisse dans les situations stressantes : perd son souffle, cœur battant la chamade et ainsi de suite.
- 8 Incapable de dormir correctement, dérangé par des cauchemars ou des souvenirs qui le hantent même le jour.
- 9 Développe un tic nerveux qui devient de plus en plus prononcé si la Démence temporaire se prolonge.
- 10 Développe une profonde paranoïa, une phobie ou une manie en relations avec les circonstances.
- 11 Le personnage entend des voix qui lui parlent constamment, qui lui suggèrent des actions étranges. Il est incapable de distinguer ces voix de celles des gens réels.
- 12 Se montre peu communicatif et devient obsédé par des choses insignifiantes ; il croit que tout le monde est un ennemi ou complot contre lui.
- 13 Développe une fixation irrationnelle sur une personne ou un objet particulier : amour ou haine. Il poursuit cette fixation avec véhémence et à l'exclusion de toute autre chose.
- 14 Développe des troubles obsessionnels compulsifs : ne pas porter certaines couleurs, doit se doucher ou se baigner constamment, ne peut pas entrer dans une pièce ayant une serrure et ainsi de suite.
- 15 Passe d'un état émotionnel extrême à l'autre sans raison apparente, pleure pendant une minute puis rit la suivante (en particulier durant les situations stressantes).
- 16 Se met en colère et hurle contre le monde, incapable d'agir d'une manière rationnelle pendant 1D6 jours.
- 17 Prend un grand plaisir dans la cruauté et la souffrance d'autrui. Torture et tourmente dès que possible, verbalement tout d'abord, puis physiquement.
- 18 Développe des tendances suicidaires. Se place dans des situations à haut risque.
- 19 Développe des tendances meurtrières : quelqu'un, ami ou ennemi, doit en payer les conséquences.
- 20 Bave et délire, en attendant l'arrivée des Seigneurs du Chaos qui lui réclameront son âme.

CAMPAGNES & AVENTURES

La nécromancie compte parmi les meilleures amies du Maître de Jeu, à côté du Chaos, de la Démence et des dieux tentaculaires du commencement des temps. C'est une source de périls et de dangers flexible, génératrice d'ambiance et excitante pour les aventuriers. Pensez à ce que vous pouvez accomplir avec la nécromancie :

- * La nécromancie peut apparaître n'importe où : vous ne pouvez pas voir une armée orque envahir une capitale sans avoir un plan. Si malgré cela, elle s'exécute, tout sera changé du fait de l'invasion même. Par contraste, un culte nécromantique dans les égouts peut, avec sa horde de zombies, procurer les mêmes dangers qu'une armée orque. Mais quand les joueurs déjouent ses plans, tous les morts-vivants s'écroulent. Les morts-vivants nécessitent un effort moindre que les autres monstres concernant les infrastructures : vous n'avez pas besoin de vous inquiéter de la manière dont les zombies doivent être nourris par exemple.
- * Les morts-vivants ont des capacités et des pouvoirs très variés. Des personnages débutants peuvent affronter des zombies et des squelettes : des personnages vétérans peuvent combattre des vampires et des lichés. Au bout du compte, ils se battent tous contre des morts-vivants. Il existe bien peu de meilleur ennemi récurrent qu'un nécromancien.
- * Mieux encore, les morts-vivants reviennent toujours pour hanter les joueurs. Si une réussite critique tue un personnage maléfaisant important, ce dernier peut revenir d'entre les morts encore plus puissant qu'avant. Vous pouvez même faire revenir des personnages joueurs morts en tant que personnages maléfaisants.
- * Les morts-vivants mettent de l'ambiance. Depuis l'horreur subtile d'un vampire traquant sa proie jusqu'à l'insurmontable panique d'être piégé dans une cité pleine de zombies, Les morts-vivants sont des félons intéressants et mémorables : des corps en décomposition, des princes morts au teint pâle, des

spectres sinistres, des golems rampant – toute une variété de créatures avec laquelle jouer.

- * Les meilleurs félons sont ceux avec lesquels on peut communiquer. Les vampires, les lichés et les fantômes peuvent tous badiner et discourir avec les joueurs.
- * Les morts-vivants peuvent aussi être tragiques. Les fantômes piégés par le traumatisme de leur mort, le chevalier mort-vivant forcé de servir un seigneur déshonorant, tous représentent une excellente chair à canon pour vos parties.

La Création d'un Nécromancien

D'où viennent les morts-vivants qui apparaissent dans vos aventures ? Ont-ils été réanimés par un nécromancien ou une malédiction ancienne, ou encore par la volonté d'un dieu funeste ? Il existe une constante chez les morts-vivants : il y a habituellement un pilier de base, comme un nécromancien ou un rituel d'enchantement, au centre de la campagne. Les personnages ont seulement besoin de tuer le nécromancien, d'effectuer le rituel, de briser l'autel du dieu afin de stopper les morts-vivants.

Que désire le nécromancien ? La motivation du félon déterminera ses actions.

Est-il poussé par un désir de vengeance contre les vivants ? Si oui, utilisera-t-il des monstres horribles, des épidémies ou bien va-t-il réduire ses ennemis à l'état de zombies ?

Le nécromancien a-t-il été victime d'une injustice ? Recherche-t-il quelque chose ? Est-il un noble en exil, ou un dément banni à la suite d'expérience blasphématoire ? Se considère-t-il mauvais ?

Est-il intéressé par l'apprentissage de la vraie nature de la mort ou la nécromancie n'est-elle qu'un moyen d'arriver à ses fins ? Est-ce un nécromancien scientifique obsédé ou la nécromancie n'est-elle qu'un outil entre ses mains ?

Quel est son lien avec les personnages ? A-t-il réduit en esclavage un de leurs défunts parents ? Menace-t-il leurs familles ? L'un des personnages est-il possédé par un esprit malaisant qui attend le moment propice pour les trahir ?

Aventures Nécromantiques

Les aventures impliquant les morts-vivants tombent dans une des catégories suivantes :

- * **Pillage de Tombeaux** : les personnages se rendent dans un donjon ou un tombeau en ruines hanté par les morts-vivants.
- * **Enquête sur un Mal Ancien** : les personnages doivent découvrir les secrets d'une ancienne civilisation ou d'un culte, qui n'est pas aussi morte qu'on pourrait le croire.
- * **Émergence d'un Mal Ancien** : une ancienne civilisation ou une armée de morts-vivants refait surface. Les personnages doivent l'arrêter.
- * **Monstre de la Semaine** : les personnages doivent se battre contre un monstre mort-vivant : une ville est attaquée par une meute de goules, les personnages ont besoin de tuer le gardien d'un trésor.
- * **Meurtre Mystérieux** : une force – un vampire, un fantôme ou tout autre monstre mort-vivant – tue des gens. Les personnages doivent la découvrir et la détruire.
- * **Outils Morts-vivants** : un nécromancien ou un autre félon utilise une créature morte-vivante afin d'accomplir quelque chose : un assassin utilise des ombres étrangeles, une épidémie propagée par des goules putrides et ainsi de suite.

Pour chaque cas, réfléchissez aux questions suivantes :

- * Qui étaient les morts dans leur vie passée ? Ce souviennent-ils de ce qu'ils étaient autrefois ? Quelle est la raison de leur retour ? Que pensent-ils de leur état de mort-vivant ? Qu'éprouvent-ils envers les vivants ?
- * Quelles images ou quel tropes concernant les morts-vivants pouvez-vous utiliser ? Ne craignez pas d'employer des clichés : évoquez des films et des romans d'horreur si vous le pouvez. Enfermez les personnages dans une ferme encerclée par des zombies ; envoyez une foule de paysans armés de torches et de fourches à l'assaut du château du nécromancien ; le vampire se nourrit des jeunes femmes de la noblesse et parle avec un accent. Une partie du plaisir des jeux de rôle est de placer les joueurs dans le rôle des protagonistes d'un roman ou d'un film favori et de voir comment ils réagiraient à la situation.
- * Dans quel roman et dans quel contexte pouvez-vous utiliser les morts-vivants ? Retournez la dernière question : quel nouvel angle pouvez-vous donner aux monstres classiques ? Des vampires assassins ? Des moines zombies qui errent dans la campagne et qui répandent des avertissements sur la fin du monde ? Pourquoi pas un culte qui effectue un suicide collectif afin que ses membres puissent revenir sous forme de fantômes ?

- * Dans quelles rencontres, quelles enquêtes et quelles scènes de combat intéressantes pouvez-vous impliquer des morts-vivants ? Essayez de trouver un moyen dramatique d'introduire la menace des morts-vivants dans chaque aventure. Au lieu d'inclure tout simplement un groupe de squelette dans une salle de donjon, pourquoi ne pas faire en sorte qu'ils se construisent eux-mêmes à partir des piles d'os d'un ossuaire ? Ou les faire ramper au plafond comme des araignées, en utilisant la légèreté de leurs os à leur avantage ? Ou encore, les personnages rencontrent les morts-vivants pour la première fois sans réaliser la nature de leurs adversaires : plusieurs nobles d'une cité sont morts et les personnages découvrent le facteur commun de leur mort lors d'une pièce de théâtre. Les personnages mènent l'enquête sur le théâtre et découvrent les acteurs revêtus de leur costume dans les coulisses... avant qu'ils ne s'animent d'une vie hideuse...
- * Comment les personnages vont-ils venir à bout des morts-vivants ? Se frayer un chemin au travers des morts par la force est monotone, aussi poussez vos joueurs à élaborer une stratégie innovante et plus excitante. Peut-être que la seule façon de stopper les morts est de tuer le nécromancien, de dérober sa source de pouvoir, d'annuler l'ancienne malédiction ou encore de venger l'injustice qui a permis aux morts d'être réanimés. Une des grandes vertus des morts-vivants est que les personnages ne peuvent pas résoudre les problèmes en tuant simplement tout le monde...

Campagnes Nécromantiques

Si votre campagne tourne autour des morts-vivants, alors vous pouvez utiliser les règles au mieux de leur capacité. Donnez un style ou un thème différent à chaque nécromancien ou mort-vivant : un nécromancien peut se spécialiser dans les nécromates, les squelettes ou tout autre sort en relation avec les os. Un autre peut commander aux esprits. Un troisième peut principalement travailler avec une magie en relation avec les maladies.

Voici neuf idées pour des campagnes orientées sur les morts-vivants.

1. **RuneQuest générique – Chasseurs de Monstres** : les personnages sont des chasseurs de monstres spécialisés qui poursuivent et tuent les morts-vivants. Ils empaient les vampires, tuent les nécromanciens, exorcisent les fantômes et ainsi de suite. Un personnage peut être un érudit qui étudie les morts-vivants, un autre le chasseur qui les piste, un autre spécialisé dans la magie. La clé d'une telle campagne est de procurer une chaîne d'indices qui mène aux morts à chaque aventure. Si les personnages se confrontent directement au monstre, ils perdront. Au lieu de cela, ils ont besoin d'enquêter et de récupérer des informations avant d'aller affronter l'horreur.

2. **RuneQuest Générique – Les Morts se Réveillent** : les morts sont de retour. *Tous*. Tous les morts au mort deviennent des zombies; les fantômes s'amusent dans les rues. Toutes les personnes que les personnages tuent sont réanimées. Bientôt, tout le monde mourra de la main des morts-vivants. Que font les personnages ? Cette campagne a un début conventionnel au fur et à mesure de leurs aventures, les personnages découvrent qu'il se passe quelque chose d'étrange...

3. **RuneQuest Générique – Nous Sommes Tous Morts** : Quand le jeu démarre, les personnages sont exhumés de leur tombe. Ce sont tous des morts-vivants, réanimés par leur maître nécromancien. Dans la première partie de la campagne, ils sont des esclaves mais plus tard, ils se libèrent et partent à l'aventure dans le monde.

4. **Pirates** : les aztèques étaient passés maîtres dans l'art de la nécromancie et les conquistadores espagnols s'emparèrent de leurs secrets. Le roi liche Cortez dirige maintenant le pays d'une main décharnée et bien qu'il soit toujours allié à l'Espagne, le dirigeant mort-vivant a l'intention de garder les secrets de la nécromancie pour lui. Une poignée de capitaines pirates est déterminée à voler la magie de Cortez et à briser son monopole sur la non-vie...

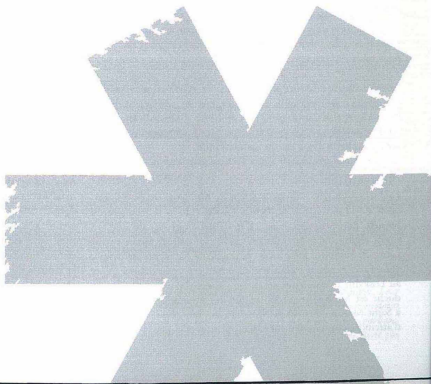
5. **Samouraïs** : un magicien maléfisant utilise la nécromancie pour ramener les défunts honorables à la vie. Comment se comportent les personnages face à leurs propres ancêtres ?

6. **Vikings** : c'est Ragnarok et un petit groupe de vikings doit se rendre dans le domaine d'Hel afin d'empêcher les noyés de revenir d'entre les morts !

7. **Glorantha – La Garde de la Cité d'Ikankos** : la cité d'Ikankos est gouvernée par un parlement de fantômes. Dans une telle cité, un nécromancien avec le pouvoir de contraindre et de commander aux esprits pourrait gouverner en coulisses. Cette forme de magie est donc interdite. Les personnages, vivants ou morts-vivants, sont les agents secrets du parlement des fantômes et ont pour mission de chasser et d'anéantir les nécromanciens.

8. **Glorantha – Le Puits du Monde Souterrain** : les personnages découvrent un puits qui descend loin... très... très... très loin... au-delà de la terre et du monde d'en-dessous, jusqu'au pays sombre des morts, le monde souterrain. Quelles merveilles et quelle magie les attendent dans cette région sombre et que se passera-t-il si les grandes puissances du Deuxième Âge apprennent ce passage souterrain vers le monde du dessous ? Qui plus est, qui a creusé ce puits ?

9. **Champion Éternel** : Un nécromancien est en train de déterrer les corps des incarnations passées du champion éternel et de les envoyer dans le multivers dans quelque but néfaste...



ANGHARA, NOTRE REFLET

Ce scénario explore de nombreux thèmes concernant les arts nécromantiques. Il peut se dérouler dans Glorantha, dans les Jeunes Royaumes d'Erlie, le Millénaire Tragique d'Hawkmoon ou même encore Lankhmar. Vous trouverez quelques suggestions sur la façon de les utiliser dans ces différents univers.

Bien que la plus grande partie du scénario soit autonome, elle peut former les fondements d'une campagne complète basée autour de la transformation nécromantique d'Anghara. Anghara peut changer de nom pour être adaptée aux campagnes de chaque MJ, comme tous les personnages non-joueurs fournis avec ce scénario, mais la distribution des acteurs devrait rester plus ou moins telle quelle. Le scénario accorde une grande liberté à l'intrigue politique, aux combats désespérés, aux rituels étranges et, bien entendu, à la possibilité d'une Apocalypse provoquée par les morts-vivants. Qui plus est, les aventuriers seront au premier rang de l'action. Ils pourront même en être les instigateurs.

Lisez le scénario en entier puis décidez de la manière dont vous allez l'intégrer à votre campagne. Les suggestions qui suivent permettent de l'intégrer dans les univers de *Glorantha*, d'*Erlie*, d'*Hawkmoon* ou de *Lankhmar*. Avec un peu de travail, il peut cependant aussi former les bases d'une campagne *Deus Vult*.

Glorantha

La duchesse Anghara dirige le duché de Moraysin, un petit avant-poste de l'Empire des Apprentis Divins situé à la frontière du Fronela. Son père appartenait à la dynastie qui régnait autrefois sur la région ouest du Loskalm quand ce dernier faisait encore partie de l'empire. Désormais, le duché de Moraysin est devenu autonome, même s'il contient encore une grande richesse pillée au Loskalm au cours des décennies passées. La principale cité du duché est Moray : une robuste cité des Apprentis Divins dédiée à Saint Mor, un acolyte de Saint Hrestol qui devint martyr afin d'atteindre plus rapidement la Consolation et la Joie.

Erlie

La comtesse Anghara est une dame de la noblesse Dharijorienne qui gouverne sur la province de Morathorn, des territoires situés dans l'ouest du Dharijor et loin de la férule de Gromoorva, la capitale que Pan Tang contrôle. La cité, du nom de Morat, est petite et bien protégée. Il s'agit d'une ancienne ciadelle Melnibonéenne qui se développa au-delà de ses murs et qui devint une cité fortifiée au début de la période des Jeunes Royaumes. Le père d'Anghara était un partisan des Seigneurs du Chaos, en particulier de Mabelode, qui semble avoir des liens avec le passé de la région. Anghara a abandonné tout cela et s'est tournée vers les Seigneurs de la Loi et Miggea, la Duchesse de Dolwic.

Hawkmoon

La reine Anghara règne sur le pays isolé de Moravin, qui fait partie du plus grand royaume de la Tchèque. Son père était un Granbreton, un grand connétable de l'Ordre du Lion qui conquiert tous le pays avant de se proclamer roi. Cependant, la reine Anghara n'est pas une partisane de l'Empire Ténébreux : malgré son héritage, elle a rejeté le port du masque et les attentions de Londra. Elle est comme une figure isolée dans la région mais la population sur laquelle elle gouverne l'adore.

SYNOPSIS

Anghara est une dirigeante : une reine, une princesse de sang royal ou une duchesse. Elle est très aimée et le peuple lui est dévoué. Ses conseillers respectent sa sagesse, sa patience et son savoir faire en matière d'affaire d'état. Les dignitaires étrangers l'adorent : beaucoup lui envoient des propositions de mariage et bon nombre de soupirants se sont rendus au palais afin de la courtoiser. Aucun n'a réussi. Anghara n'est pas mariée. Elle est dévouée à sa divinité/déesse et à son peuple. Elle refuse de se dévouer à un homme. C'est une femme d'honneur, stable et tenace. Se marier signifierait qu'elle devrait partager et ainsi diluer son pouvoir, ce qui provoquerait l'affaiblissement de son royaume ou de sa province. Anghara est le Royaume.

Anghara se meurt. Seul son plus fidèle conseiller, le Seigneur Segacis en a connaissance et il verse des larmes la nuit pour cette situation désespérée. En secret, il a réuni des docteurs, des sorciers, des mystiques, des chamans, des rebouteux et tout autre guérisseur envisageable afin de découvrir la cause de l'état d'Anghara et de trouver un remède. Tous ont échoué. Les prières, la magie, les talismans, les baumes, les potions : rien n'a pu la guérir. Désespéré, le Seigneur Segacis s'est assuré qu'aucun de ceux qui ont rendu visite à la reine ne puisse raconter ce qu'ils ont appris. Sa faiblesse ne doit pas être connue, ni découverte. Aucun des guérisseurs, des prêtres ou des magiciens n'a quitté le palais d'Anghara. Leurs corps sont emmurés dans les bâtiments, leur nourriture ou leur vin empoisonnés, ou leur gorge tranchée par Rook, l'agent de l'ombre de Segacis.

Le dernier ayant tenté de donner un diagnostic et un remède était un prophète venu d'un lointain pays qui avait entrepris une brève quête héroïque (ou une quête du rêve). Il en revint avec des sombres nouvelles : "Ce n'est que le destin, Seigneur Segacis. Rien de plus. La tapisserie du destin annonce qu'Anghara mourra avant d'atteindre son âge mûr. Rien ne peut changer cela. Voilà pourquoi aucun remède ne fonctionne. Voilà pourquoi la magie est impuissante. Elle doit mourir. Peut-être les dieux ont-ils leurs desseins en ce qui la concerne. Peut-être que le monde mortel profitera de sa mort plus que de sa vie. Je ne le sais pas. Je ne sais qu'une chose : elle doit mourir".

Mais le Seigneur Segacis ne s'est jamais soumis à la volonté des dieux ou des puissances supérieures. Les ennemis se bousculent aux frontières du royaume : les barbares et les ennemis plus civilisés se pressent à la frontière, prêts à attaquer au moindre signe de faiblesse. Anghara doit vivre. Par n'importe quel moyen. D'une certaine manière. Segacis ne recherche pas l'immortalité pour Anghara, mais il désire la pérennité et la stabilité. Hynrais, son père, était un boucher et un militariste qui sema le chaos et la destruction dans le royaume. Ces jours ne doivent pas revenir. Pas plus que les républicains et ceux avides de pouvoir ne devraient pouvoir remplir le vide laissé par la mort d'Anghara.

Avant qu'il ne meure, le prophète évoqua une lueur d'espoir ; quelque chose dont le Seigneur Segacis s'est emparé en cause de désespoir. "Vous avez entendu parler, je suppose, des Sœurs de la Pitié", dit-il. "Elles ont étudié la mort sous toutes ses formes, vénéré les déesses qui lui sont associées. Elles peuvent contrôler la mort et influencer sur son domaine. Allez chercher les duchesses de la nécromancie. Elles seules peuvent dérober au destin ce qu'il désire le plus".

Et c'est ce qu'à fait le Seigneur Segacis. Il a passé des mois à récupérer jusqu'au dernier fragment d'information sur le culte de l'ombre des Sœurs de la Pitié. Il croit connaître leur localisation. Il est désormais prêt. Il a réuni des aventuriers avec pour tâche de trouver les Sœurs de la Pitié et de demander leur aide : il est prêt à tout pour prolonger le régime d'Anghara et tromper la mort. Il récompensera grandement les aventuriers pour leur travail.

Mais le temps est précieux. La vie d'Anghara s'affaiblit. Elle n'en a plus que pour quelques mois : elle ne peut plus se lever de son

lit sans une aide et elle a perdu beaucoup de poids. Ses courtisans et ses conseillers commencent à avoir des doutes concernant les excuses trouvées par Segacis. Les aventuriers doivent se dépêcher.

Un royaume est en jeu.

COMMENCER LE SCÉNARIO : ROOK

Rook exécute le sale travail du Seigneur Segacis. C'est un espion, un meurtrier, un tortionnaire, un kidnappeur et un écorcheur. Il est extrêmement loyal envers Segacis et Anghara et ne représente qu'un outil dépourvu de conscience et une arme de l'état. Il est le meilleur qui soit. Le royaume et le régime d'Anghara sont peut-être brillants et glorieux mais ils sont bâtis sur les ténèbres et Rook est au cœur de celles-ci.

C'est Rook qui recrute les aventuriers. Ils peuvent avoir travaillé pour lui auparavant ou bien il peut les connaître de réputation ou d'après leurs exploits. Il peut ne pas les connaître du tout mais c'est son boulot que de savoir qui sont les hommes et les femmes compétents, courageux et astucieux et, quand il a besoin de leurs services, de pouvoir les engager. Il réunit les aventuriers selon les moyens dont il dispose : lettres, messages, injonctions distribuées par l'entremise de contacts et d'agents.

Une chose que les aventuriers ne savent pas que Rook sert directement le Seigneur Segacis. À cet égard, Rook est scrupuleux. Il fait attention à dissimuler toute trace de cette relation. Pour tous, Rook est un homme riche, quoique de douteux, qui a des contacts dans le conseil d'Anghara (et de nombreux hommes utilisent les services d'hommes comme Rook – bien qu'un seul homme puisse contrôler et se payer les services du vrai Rook).

Rook arrange une rencontre dans un manoir ou une villa sinistre situé plusieurs kilomètres en dehors de la cité. Les jardins sont envahis par la végétation. Le bâtiment n'a pas été occupé pendant des années, même s'il n'est pas délabré. C'est un endroit à l'élégance fanée et miteuse et qui désespère de trouver un propriétaire soigneux. Rook utilise cette maison à plusieurs fins : réunions, interrogatoires, emprisonnements et exécutions. Le cellier – ou plutôt les chambres dissimulées derrière les faux murs du cellier – ne sont pas des salles que des esprits sains ou purs devraient contempler.

Rook rencontre les aventuriers seul. Il a demandé aux serveurs de préparer un repas et d'apporter du vin avant de les renvoyer. Il informe les aventuriers pendant qu'ils mangent (la nourriture n'est pas droguée ni empoisonnée : il s'agit d'une bonne chèze).

"Les barbares des déserts se pressent aux portes de notre territoire. Ils sont partis en quête d'esprit alliés puissants et les ont trouvés. Leur grand chaman a réveillé un ancêtre fantôme réputé pour avoir englouti une armée entière. Il a vomis des os qui sont devenus la tribu barbare. D'après moi ce ne sont que des élucubrations mais c'est ce dont j'ai



nord du royaume d'Anghara et que ce n'est pas une région qu'ils ont déjà visité au cours de leur voyage. Rook confirme que l'endroit qu'ils recherchent, le lieu occupé par les Sœurs de la Pitié, est une cité obscure située à 10 jours de voyage. Ils peuvent faire le voyage à cheval. "Cette vallée où se cachent les Sœurs contient un secret qu'elles ont protégé des espions et des explorateurs", dit Rook, "vous aurez besoin de la magie pour la révéler". Et il indique la carte d'un geste méprisant. "Je suis sûr qu'on peut se fier à la carte. Ce qui se cache autour de ce lieu, c'est à vous de le découvrir".

Les aventuriers peuvent tenter de négocier avec Rook en ce qui concerne leur récompense ou leur équipement mais ils n'en ont pas vraiment besoin. Avoir accès à la bourse du Seigneur Segacis signifie que l'argent n'est pas un problème. Cependant, si les aventuriers font des demandes excessives (un équipement, des rations, des montures, des armes au-delà de ce qui est raisonnable), l'expression de Rook s'assombrit : "ne me mettez pas en colère", avertit-il. "Ne vous croyez pas si indispensables que vous puissiez prétendre abuser de ma bonne nature. Je connais des personnes qui pourraient vous rendre visite au moment où vous y attendrez le moins et qui pourraient vous faire des demandes auxquelles vous ne voudriez pas répondre..."

Sinon, Rook amène l'équipement requis par les personnages à l'aurore le jour suivant, au moment où ils sont supposés partir. Ils peuvent prendre la carte avec eux. Un test réussi de Connaissance (Régionale) ou de Navigation place les joueurs sur le chemin de la vallée isolée où les Sœurs de la Pitié demeurent.

entendu parler. Cela n'a aucune importance. Ce qui est certain c'est que les barbares ont une magie puissante sous la main et celle-ci doit être stoppée. C'est mon travail et désormais, il devient le votre. Aucune magie normale ne peut neutraliser ce que les barbares commandent. On a besoin de quelque chose de plus puissant. Quelque chose d'unique.

"Mes sources me disent qu'un culte obscur de prêtresses, les Sœurs de la Pitié, pourrait nous venir en aide pour un bon prix. Je ne crois pas que cela soit faux. Mes sources sont irréprochables. Votre tâche est de découvrir où le temple se situe et de leur livrer le message que j'ai préparé. Vous devrez les convaincre que notre royaume a besoin de leur aide. Vous aurez les moyens de marchander. Vous devrez ramener la magie qui permettra de détruire cet esprit ancestral barbare. Échouez et vous serez responsables de la chute du régime de la douce Anghara."

"Si vous réussissez, vous pourrez demander ce que vous voudrez : des terres, de l'argent, de la magie. Pour le moment, vous aurez 1.000 pièces d'argent et tout l'équipement dont vous aurez besoin. Donnez-moi votre liste à l'aurore. Vous partirez ensuite. Cette carte vous montrera votre destination".

La carte que Rook déroule sur la table. Elle a été récemment dessinée à la main : elle n'est pas antique. Elle montre un paysage montagneux divisée par un large fleuve. Au nord du fleuve une cité se dresse, nichée au bas des montagnes. Au sud du fleuve s'étend le désert. Les tests de Connaissance (Régionale) donnent aux aventuriers l'impression que la localisation est quelque part au

Localisation de la Vallée

La localisation possible de la vallée des Sœurs dépend de l'univers de la campagne. Les suggestions sont :

Clorancha

Les montagnes de Charg à l'est du Fronéla ; les Montagnes Grises d'Érigie au nord de la Pélorie.

Cl'ric

Les collines et les montagnes au nord-ouest du Dharijor, situées près du Val de Xanyaw.

Haulmoon

Montagnes Carpathiennes.

Lankhmar

Les montagnes nord du continent de Lankhmar.

EN ROUTE POUR LHO

Le Maître de Jeu peut arranger les rencontres de son choix pour les aventuriers mais sinon le voyage vers la vallée des Sœurs se déroule sans encombre. Après trois jours de voyage, le paysage devient difficile et sinistre. Après cinq jours, la route devient escarpée et les aventuriers doivent négocier des passages étroits entre les collines, grimper pour s'orienter puis descendre de l'autre côté des collines.

Il n'existe pas de colonie ici, exceptée une : le hameau de Lho, qui se trouve à la limite du territoire des Sœurs, au sud du fleuve. Le hameau n'est pas mentionné sur la carte et la vision des cabanes nichées dans la petite forêt est une surprise (sans doute bienvenue) pour les aventuriers.

Le hameau de Lho sert de demeure au clan Lho : une famille consanguine considérablement étendue qui chasse dans la forêt et coupe le bois de ses arbres. Les bâtiments sont faits de pierres noires et les toits sont recouverts de fougères et de mousses. Neuf ou dix bâtiments construits dans un style semblable sont regroupés près d'une ramification du fleuve, de la fumée s'élève des cheminées. La population de Lho est superstitieuse et craint les créatures. Tous sont illettrés et manquent d'éducation mais ils connaissent les terres qui entourent leurs maisons. Ils sont au nombre de 60 et ont des visages clairement similaires : des nez énormes et des sourcils épais et broussailloux. Comparés aux aventuriers, ils sont extrêmement laids. Ils n'éprouvent pas non plus d'intérêt pour les étrangers. Ils n'offrent aucune hospitalité et les aventuriers ne devraient pas s'attendre à des civilités. Ils restent dans leurs maisons quand les aventuriers traversent le hameau mais si les aventuriers s'attardent, le chef, Grand-Lho, accompagné de ses quatre fils bâtis comme des ours, sort pour se renseigner.

"Nous ne voulons pas de problèmes", dit Grand-Lho. "Nous sommes un petit hameau local pour les gens locaux. Il n'y a rien d'intéressant pour vous ici".

Si un aventurier réussit un test d'Influence, il peut convaincre Grand-Lho de leur fournir de l'eau et des provisions. Offrir de l'argent peut faciliter la transaction en accordant un bonus de +10%. Si les aventuriers offrent de l'équipement en échange, en particulier des armes ou une armure, le test est une réussite automatique. Les quatre fils de Lho observent avec des regards envieux et remplis de convoitise les biens que les aventuriers transportent.

Si les aventuriers posent des questions sur les Sœurs de la Pitié, Grand-Lho recule d'horreur et de colère : "ne prononcez pas leur nom ici ! N'amenez pas leur malédiction sur Lho ! Nous avons peiné pendant 100 ans pour nous libérer de la dernière malédiction ! Nous n'avons pas l'intention de passer un autre siècle à recommencer !" Il n'en dit pas plus sur la nature de la malédiction mais le fait de mentionner les Sœurs les rend, lui et ses fils, agressifs. Ils ne s'inquiètent plus de savoir si les aventuriers sont mieux protégés et mieux armés qu'eux.

Dès que les aventuriers ont quitté Lho, Grand-Lho ordonne à ses quatre fils, et à deux de plus, de suivre les aventuriers, de leur tendre une embuscade, de les voler, de les tuer et de ramener leurs corps pour les manger. La population de Lho mange tout ce qui leur tombe sous la main : le cannibalisme est la malédiction dont ils ont essayé de se débarrasser – un trait dont ils n'ont malheureusement pas réussi à se défaire. Ils dévorent leurs propres morts et sont prêts à dévorer les corps des étrangers.

Les Fils Lho

	Valeur
FOR	16
CON	16
TAI	16
INT	6
POU	11
DEX	11
CHA	4

1D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/7
4-6	Jambe Gauche	1/7
7-9	Ventre	2/8
10-12	Poitrine	2/9
13-15	Bras Droit	-16
16-18	Bras Gauche	-16
19-20	Tête	-17

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+7

Armure Typique : chemise et tunique en cuir avec des manteaux en peau d'ours. Pénalité de l'Armure -2

Traits : Cannibales

Compétences : Athlétisme 60%, Discrétion 85%, Endurance 55%, Force Brute 75%, Évasion 40%, Perception 50%, Persévérance 43%, Pister 85%, Survie 40%

Styles de Combat

Lance & Bouclier 60%, Hache & bouclier 55%, Hache de Jet 45%, Lance de Jet 55%, Fronde 70%

Les fils Lho peuvent lancer leurs haches en bois à une portée maximum de 5 mètres

Armes	TAI	Allonge/ Portée	Dommages	PA/PV	Distance
Lance Courte	M	L	1D8+1D2	4/5	
Bouclier Rond	L	P	1D6+1D2	3/12	
Hache en Bois	M	L	1D6+2+1D2	3/8	5m
Fronde	L	—	1D8+1D2	1/2	200m



Les fils Lho connaissent les bois, les sentiers et les collines comme leurs poches. Cette connaissance est reflétée dans leur compétence Discretion. Ils dépendent également de leurs frondes et de leurs lances, qu'ils lancent, pour abattre les aventuriers à distance. Ils se battront jusqu'à ce que deux d'entre eux soient sérieusement blessés ou tués ; le reste s'enfuira ensuite. Si les aventuriers exhibent des pouvoirs magiques, alors ils se battront pendant un tour avant de s'enfuir en masse.

Les Fils Lho

Des sauvages primitifs et cannibales. Ils dépendent de leurs armes à distance pour abattre leurs adversaires avant de charger avec leurs lances et leurs haches. Les six fils Lho ont les mêmes statistiques mais ont des Styles de Combat différents.

Si un des fils Lho est tué et son corps fouillé, les aventuriers découvriront des colliers et des talismans grossiers en os humains (doigts, dents et ainsi de suite).

Si les aventuriers fuient devant les fils Lho, ces derniers les suivront à distance pendant 2D3 heures, en essayant de les prendre par surprise, avant d'abandonner et de retourner vers leur hameau.

La Porte Ancestrale

En bordure du territoire que les Lhos considèrent comme leur, une ligne de souches d'arbres desséchées se dresse là où la forêt laisse la place à une lande désolée menant au fleuve et à la vallée des Sœurs. Les souches sont au nombre de 20, chacune pas plus de 6 mètres de haut. Toutes ont été taillées pour ressembler à un villageois de Lho : des têtes épaisses, des gros nez et une simple ligne ciselée pour représenter les sourcils. Les visages n'ont pas d'yeux, les bouches sont baissées. Des tests d'Évaluer ou de toute autre compétence appropriée indiquent que les sculptures sont vieilles d'au moins un siècle, si ce n'est plus. Elles représentent les ancêtres du clan Lho, ceux qui ont offensé les Sœurs de la Pitié et qui furent condamnés au cannibalisme.

Les esprits des ancêtres s'accrochent aux souches et sont affamés de chairs humaines. Toute personne qui touche physiquement le bois est victime d'une attaque de Désincarnation qui entraîne son âme dans le plan spirituel où l'ancêtre essaie de la dévorer. Si la victime remporte le Combat Spirituel, l'ancêtre n'est pas tué mais il est forcé de répondre à une question honnêtement et sans mentir.

Si on le questionne sur les Sœurs de la Pitié, la réponse est du genre suivant :

"Les Sœurs de la Mort ont essayé de prendre les hommes de Lho comme maris mais les hommes ont refusé. Les Sœurs se sont senties insultées et ont forcé les hommes à manger la chair des morts pendant 100 ans comme punition. Nous sommes toujours affamés et nous le serons pour des années à venir, car nous fûmes les premiers à refuser".

Les ancêtres peuvent répondre avec précision à toute question en relation avec ce scénario (mais ne répondent qu'à une seule

question) sur une réussite à un test de Perspicacité. Après cela, ils se taisent.

Ancêtre Lho

INT 12, POU 15, CHA 4

Compétences : Désincarnement 85%, Morsure Spectrale 75%, Perspicacité 95%

LE FLEUVE

Le Fleuve trace une entaille profonde et statique à travers la lande, en s'écoulant du nord-est au sud-ouest. Il est froid et lent mais une réussite à un test de Connaissance (Régionale) ou toute autre compétence appropriée indique qu'il contient de nombreux tourbillons et des courants souterrains rendant toute tentative pour le traverser à la nage extrêmement périlleuse (malus de -60% aux tests de Natation). La lande autour du fleuve est escarpée et rocheuse. Sur sa berge opposée – le fleuve fait 50 mètres de large – le terrain est composé de schiste meuble recouvrant les flancs des collines.

Suivre la berge sud en direction de l'est pendant une heure entraîne les aventuriers jusqu'au Pont d'Os. Suivre la berge en direction de l'ouest pendant une heure les entraîne jusqu'à la Passeuse. Les aventuriers peuvent aussi tenter de le traverser à gué grâce à leurs compétences ou à la magie.

Le Pont d'Os

Construit à partir de la colonne vertébrale de deux bêtes colossales, le Pont d'Os est au mieux une route dangereuse. Les colonnes vertébrales décrivent un arc élevé au-dessus de l'eau et la surface du pont est composée de centaines de côtes attachées aux arches principales par ce qui semble être des cheveux humains. Les chevaux refusent de traverser le pont, même s'il est suffisamment large pour laisser traverser deux animaux côte à côte.

Marcher sur le pont nécessite des tests d'Athlétisme avec un malus de -20% (ou des tests d'Acrobatie sans malus si un aventurier possède la compétence). Un personnage qui possède la compétence Navigation annule le malus au test d'Athlétisme car marcher sur ces os est un peu comme grimper dans les gréments. Le test doit être effectué deux fois : une fois pour atteindre le milieu du pont et une fois pour atteindre l'autre côté. Échouer au test entraîne la chute du personnage dans l'eau, au travers d'un point faible dans le pont : un test de Natation avec un malus de -10% est nécessaire pour nager vers la berge la plus proche.

Si les personnages réussissent des tests de Perception, ils apercevront un petit pot en argile près de l'arche sud – le côté par lequel les personnages s'approchent du pont. Le pot est recouvert de mousse mais il est encore visible. Il ne contient rien du tout mais si un aventurier y dépose une pièce, un petit objet ou de la nourriture avant de traverser, il évitera d'attirer l'attention du Gardien du Pont. Un aventurier qui ne fait aucun don doit affronter le Gardien du Pont de l'autre côté, avant de poser le pied sur la berge.

Gardien du Pont

	Valeur	ID20	Localisation	PA/PV
FOR	20	1-3	Jambe Droite	1/7
CON	14	4-6	Jambe Gauche	1/7
TAI	20	7-10	Ventre	3/8
INT	9	11-12	Poitrine	3/9
POU	11	13-15	Bras Droit	1/6
DEX	11	16-18	Bras Gauche	1/6
CHA	3	19-20	Tête	1/7

Actions de Combat 2

Armure Typique : Fourrure/Cheveux raides ou épais. Tunique en peau humaine (Pénalité de l'Armure -2)

Modificateur de Dommages +1D6

Traits : Vision Nocturne

Points de Magie 11

Mouvement 8m

Rang d'Action +8

Compétences : Athlétisme 30%, Bagarre 55%, Discrétion 25%, Endurance 55%, Évasion 25%, Force Brute 55%, Natation 90%, Perception 30%, Persévérance 43%

Magie Commune 35% : Laminer 2

Styles de Combats

Gourdin 55%, Fronde, 40%, Bagarre 40%

ARMES

Type	TAI	Allongé Portée	Dommages	PA/PV	Distance
Gourdin Géant	L	L	1D10+1D6	6/10	
Fronde	L	—	1D8+1D6	1/2	200m
Poings	M	M	1D6+1D6	Comme pour le Bras	

Le Gardien a construit le pont et demeure dans les eaux glaciales qui coulent en-dessous. Il compte les pas de ceux qui traversent et détecte les dons déposés dans le pot. Il prend en compte les deux mesures et confronte tous ceux qui n'offrent aucune contribution. Ses côtes et ses cheveux sont utilisés pour réparer le pont.

Le Gardien du Pont émerge des eaux et prend position à l'extrémité nord du pont, empêchant la personne qui n'a pas fait de don de poser le pied sur la berge. Les personnes qui ont déposé un don dans le pot peuvent passer. Son défi est le suivant :

"Mon travail ardu est-il peu apprécié ? Tout ce temps passé pour une insulte ? Vous pouvez retourner sur vos pas et faire un don ou vous pouvez payer avec votre vie, vos côtes et vos cheveux!"

Les aventuriers radins ont donc le choix : retourner d'où ils viennent, en effectuant deux autres tests de compétences afin de traverser le Pont d'Os et faire un don, ou combattre le Gardien.

Le Gardien du Pont

Un immense humanoïde troll/ogre primitif sans peur et, comme la population de Lho, cannibale. Il a des similarités faciales avec les habitants de Lho : il est hirsute avec un gros nez. C'est un monstre corpu lent qui aime dévorer ceux qui ne paient pas volontiers le passage. Plusieurs crânes pendent à sa ceinture en cuir et sa tunique semble être faite de peau humaine tannée.

Le Gardien du Pont a une chance de lancer Laminer 2 sur son gourdin avant d'affronter sa première victime, augmentant ainsi son pourcentage de combat à 65% et ses dommages à 1D10+2+1D6. En combat, il essaie toujours d'éviter les coups à la Poitrine ou à la Tête, préférant plutôt viser le ventre et les extrémités (s'il gagne la manœuvre Choisit la Localisation). Il ne désire pas abîmer leur chevelure ni briser leurs côtes ou leur colonne vertébrale.

Le Ferry

À l'ouest, une hutte grossière faite de pierres empilées se dresse près d'une jetée branlante. La jetée est construite avec des os attachés avec ce qui semble être des cheveux humains. Une large barque est amarrée à la jetée. Elle peut transporter les aventuriers et leurs équipements mais pas leurs montures.

Au moment où les aventuriers s'approchent, la Passeuse émerge de la hutte. Elle est la femme, la mère, la sœur ou la grand-mère du Gardien du Pont. Elle lui ressemble mais elle possède une paire d'énormes seins pendant qu'elle drapait par-dessus ses épaules. Elle est plus intelligente que son mari/fils/frère/petit fils mais elle est aussi plus perfide.

Le prix qu'elle demande pour traverser la rivière est un petit don de nourriture, de pièces ou d'équipement. Quiconque tente de voler la barque encoure sa colère : elle s'empare des pierres de la hutte et bombarde les aventuriers qui s'enfuient depuis la berge. Sa visée est

excellente. Elle émet également un cri perçant qui attire le Gardien du Pont situé à l'est : le temps que les personnages atteignent l'autre côté, il les attend de pied ferme avec son gourdin, sur lequel il a lancé le sort Laminer 2. Une réussite à un test de Canotage permet de propulser la barque à un Mouvement égal à la FOR du personnage à la barre divisée par 2. Si le test est un échec, la barque est propulsée à une vitesse ne dépassant pas 1 mètre par tour, ce qui donne à la Passeuse suffisamment de temps pour projeter des pierres et de lancer sur elles le sort Multimisile.

Si les personnages paient son prix, elle leur permet de monter à bord et propulse la barque à une vitesse prudente mais constante. Tandis que les aventuriers chargent la barque, elle place des pierres dans le bateau pour servir de lest. Dès qu'elle atteint le milieu de la rivière, elle commence à lancer des malédictions et semble avoir des problèmes avec sa large poitrine, ce qui l'empêche de conduire la barque. Elle arrête le bateau en l'ancrant à la perche qu'elle enfonce dans l'eau. Elle espère que l'un des aventuriers va venir à son secours. Si un aventurier offre son aide, elle le remercie et lui demande de déplacer une des pierres de lest un peu plus loin.

La pierre est enchantée avec un sort qui attache la pierre aux mains du personnage. L'aventurier a la possibilité d'effectuer un test de Résistance contre sa Persévérance afin d'éviter la magie (dans ce cas, la pierre devient seulement chaude). Si le sort fonctionne, la

Pierre ne peut pas être lâchée ou lancée pendant 5 minutes. Tant qu'il transporte la pierre, le personnage est considéré comme encombré (voir les règles sur l'Encombrement dans le *Livre de Règles de RuneQuest II* à la page 59).

La Passeuse attaque le personnage encombré avec sa compétence Bagarre. La cible devrait pouvoir effectuer un test d'Évasion pour anticiper l'attaque mais si la Passeuse réussit, l'aventurier est projeté dans l'eau et la pierre l'entraîne droit vers le fond (la noyade se produit comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest II* à la page 54). La Passeuse et son Mari/fils/frère/petit-fils nageront plus tard vers le fond pour récupérer le corps et le manger.

Cette attaque provoque les représailles des aventuriers. Dans ce cas, il faut leur rappeler que la barque n'est pas une plate-forme stable. Quoi qu'il en soit, la Passeuse quitte la barque en se jetant dans l'eau et en plongeant vers le fond pour éviter les attaques. Elle peut retourner vers sa hutte en toute sécurité en nageant sous l'eau : peut-être qu'elle récupère en même temps l'aventurier tombé à l'eau.

La Passeuse

Un immense troll/ogre primitif ayant une apparence similaire à celle du Gardien du Pont mais clairement femelle. Ses cheveux sont longs, emmêlés et pleins de poux : les personnages en contact physique avec elle ont 45% de chance d'attraper des poux : leur

La Passeuse

	Valeur	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	18	1-3	Jambe Droite	1/7
CON	14	4-6	Jambe Gauche	1/7
TAI	19	7-10	Ventre	1/8
INT	12	11-12	Poitrine	1/11*
POU	13	13-15	Bras Droit	1/6
DEX	14	16-18	Bras Gauche	1/6
CHA	2	19-20	Tête	1/7

*2 PV supplémentaires gagnés du fait de son énorme poitrine pendante

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D6
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+13

Armure Typique : fourrure/cheveux raides ou épais.

Traits : Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 65%, Bagarre 55%, Discretion 25%, Force Brute 50%, Endurance 45%, Évasion 40%, Natation 90%, Perception 53%, Persévérance 44%

Magie Commune 45% : Mobilité 2, Multimisile 2

Styles de Combats

Pierre 85%, Bagarre 55%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Dommages	PA/PV	Distance
Pierre	M	—	1D4+1+1D6	8/8	15m

Quelle est la Nature du Temple ?

Voici quelques suggestions concernant la nature du temple et la nature des Sœurs, selon les différents univers.

Glorantha

Le temple est une branche de la redoutable cité d'Alkoth située dans le Dara Happa. Il fut construit à partir de la pointe de la Lance de Shargash que celui-ci enfonça profondément dans le Monstre des Ténèbres durant la Grande Obscurité. La pointe se brisa contre les os du monstre et fut plus tard façonnée sous la forme du temple tel qu'il est maintenant. En tant que création de Shargash, il ouvre une porte vers l'enfer lui-même. Les Sœurs de la Pitié sont une secte loyale à la fois à Shargash et à Gorgorma qui exprime sa vénération aux deux divinités à travers la Rune de la Mort. Un aventurier qui possède la compétence Connaissance (Dara Happa), Connaissance (Shargash) ou Connaissance (Gorgorma) réalise immédiatement la signification de l'endroit.

Étric

C'est un mausolée construit pour servir de demeure à la famille d'un noble Melnibonéen à un moment donné au cours des derniers 10.000 ans. Son architecture est étrange et a clairement un caractère melnibonéen.

Les Sœurs de la Pitié sont une secte du culte des Porteurs de Mort de Chardros qui le vénère comme le prince consort de Xiombarg. Elles ne suivent pas les croyances du culte type de Chardros mais ont plutôt développé leur propre croyance avec le temps. Tout personnage associé avec un culte du Chaos ou les Porteurs de Mort reconnaît une grande partie de l'imagerie et des symboles présents dans le mausolée.

Hautmoon

Comme pour Elric. Cependant, les dieux Chardros et Xiombarg sont complètement inconnus aux populations de la Terre du Tragique Millénaire et leurs noms n'ont aucune signification. C'est bien évidemment une étrange secte de sorcières datant d'avant le Tragique Millénaire bien qu'elle puisse avoir des relations avec l'Empire Ténébreux (ce n'est pas le cas – malgré les masques).

Lankhmar

Le temple est un temple dédié à la Mort et les Sœurs de la Pitié servent directement la Mort en tant qu'agents immortels sur Terre.

cuir chevelu les démange tellement que toutes leurs compétences subissent un malus de -5% tant que les personnages n'ont pas trouvé de remède ni rasé leur tête.

Quand elle lance des pierres contre des personnes, la Passeuse lance le sort Multimissile toutes les deux pierres lancées. Elle vise quiconque s'empare de la barque en premier et concentre ces attaques sur ce personnage. Si elle réussit à vaincre les aventuriers à distance, elle nage jusqu'à eux et utilise la compétence Bagarre pour essayer de les noyer.

DANS LA VALLÉE DE L'OMBRE DE LA MORT

Au-delà du fleuve, la lande devient extrêmement escarpée. Il y a des éboulis partout et la flore se confine à de la mousse et à des ajoncs épineux poussant en touffes laides.

Après avoir marché d'un pas lourd pendant une journée, les aventuriers atteignent la vallée où les Sœurs de la Pitié demeurent. Ils arrivent depuis le sud et escaladent la corniche qui surplombe la vallée étroite et sinistre. Le temple des Sœurs de la Pitié est clairement visible : un grand mausolée morne et délabré aux proportions impressionnantes. La mort et les ombres s'accrochent au lieu. Les esprits magiciens qui entrent dans le plan spirituel se retrouvent entourés par les esprits de la mort et les esprits consignés au purgatoire en attendant leur jugement dernier.

Il faut une heure pour descendre vers le temple : négocier la corniche en pente ralentit la progression sans pour autant la rendre dangereuse. En bas de la pente se dresse le temple, auquel on peut accéder grâce à une chaussée bordée de monticules de pierre composés des mêmes éboulis que ceux de la pente. Les monticules sont espacés de manière régulière. Chacun représente le mari mort d'une Sœur de la Pitié. Creuser sous un monticule révèle les os. Dans le plan spirituel, les maris morts, assis près de leur pile de pierres, attendent, patiemment, désespérément, qu'un autre les rejoigne.

La lumière du soleil ne pénètre jamais dans la vallée : elle est constamment plongée dans les ténèbres et dans l'ombre, le ciel n'est jamais plus qu'un voile gris. Ici, il n'existe aucune vie animale, seulement les Sœurs de la Pitié.

Le Temple des Sœurs de la Pitié

Les Sœurs de la Pitié sont un ordre nécromantique qui pense que la vie est une illusion et que seule la mort est la vraie réalité. Dans la vie, la duplicité est la norme. Dans la mort, tout est vrai et transparent. Elle est donc un état que l'on doit accueillir et un état destiné aux sages.

Les Sœurs de la Pitié sont au nombre de 8 et elles sont toutes physiologiquement mortes. Leur dévotion envers leur foi et les pouvoirs de la mort est telle qu'elles ont atteint un état de non-vie dans le monde : en effet, ce sont des lichs. Elles contrôlent le genre de



magie nécromantique présentée dans ce livre et cherchent à s'assurer que les vivants comprennent et finissent pas embrasser la mort, plutôt que d'essayer de l'éviter, de la craindre ou de l'ignorer.

Les Sœurs ont constamment besoin de maris vivants afin de maintenir leur présence dans le monde physique. Bien entendu, les corps vivants finissent toujours par vieillir et mourir : les monticules situés en dehors du temple sont les 60 maris, voire plus, qui sont morts depuis. Des années se sont écoulées depuis la mort du dernier mari et les Sœurs de la Pitié ont besoin d'en avoir de nouveaux. Tout aventurier mâle fera l'affaire.

Le mariage avec une Sœur de la Pitié n'est pas le destin affreux auquel on pense. Bien que les Sœurs soient mortes, elles ne sont pas malfaisantes. Elles ne désirent pas faire de mal à leurs maris : leur but est d'avoir de la compagnie et un divertissement. Les Sœurs ne peuvent pas quitter leur vallée et les maris les aident tout simplement à passer le temps.

Les Sœurs recherchent aussi quelque chose : aucune d'entre elle ne sait comment diriger et elles ont besoin d'une personne qui pourra leur servir de porte-parole quand le Seigneur de la Mort viendra récompenser leur dévotion. Ce besoin pourra être utilisé comme élément de négociation quand les aventuriers en apprendront plus au sujet du plan du Seigneur Segaeis.

LES SERVIDEURS DES SŒURS

Les Sœurs sont servies par les morts. Des serveurs nécrodomes (voir page 57) obéissent à tous leurs ordres : ils fournissent une sorte d'hospitalité macabre tout en s'occupant des besoins des aventuriers. Les nécrodomes – au nombre de huit, un par sœur



SŒURS de la Pitié

	Valeur	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	21	1-3	Jambe Droite	14/7
CON	21	4-6	Jambe Gauche	14/7
TAI	13	7-9	Ventre	14/8
INT	28	10-12	Poitrine	14/9
POU	26 (14 dédiés au Pacte)	13-15	Bras Droit	14/6
DEX	13	16-18	Bras Gauche	14/6
CHA	13	19-20	Tête	20/7

Actions de Combat	4
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	12
Mouvement	8m
Rang d'Action	+17 (+17)

Armure Typique : Os Sclérosé. Masques de Plaques. Pénalité de l'Armure -4

Traits : Immortelle, Vision de la Vie, Vision Nocturne

Compétences : Connaissance (Mort) 200%, Endurance 100%, Influence 90%, Perception 90%, Persévérance 150%, Perspicacité 95%

Magie Commune 100% : Communication Mentale 6, Fléau des Esprits 6, Morsure Glaciale

Pacte (Dieu de la Mort) 100%

Sorts Divins : Animer Mort-vivant x2, Cadavre Éternel x2, Mort Paisible x2, Offrande de Vie x3, Parodie de Vie x3, Résurrection Maladive x2, Vision de Mort

— sont toujours présents et se tiennent aux côtés des sœurs qu'ils servent sans poser de question. Les nécrodomes sont les personnes que les Sœurs appréciaient mais avec lesquelles elles ne pouvaient se marier, pour une raison ou pour une autre.

Bien qu'elles soient immortelles, si l'on attaque les Sœurs, les nécrodomes se battent pour protéger leurs maîtresses. Chaque nécrodome possède les statistiques de base données à la page 57 dans le chapitre sur les Créatures Mortes-vivantes.

Arrivée dans le Temple

Les Sœurs sont averties de la présence de toute personne qui traverse le fleuve ou qui entre dans la vallée longtemps avant qu'elle n'arrive. Tandis que les aventuriers s'approchent, trois nécrodomes se rendent à la porte principale du temple pour les attendre. Quand ils ne sont plus qu'à quelques mètres, les nécrodomes indiquent d'un geste de leurs doigts décomposés que les aventuriers doivent les suivre. Ils ne sont pas armés et n'essaieront pas d'attaquer. Si un aventurier décide d'attaquer l'un d'entre eux, ils n'offrent aucune résistance. S'ils sont réduits en pièces ou détruites, les Sœurs traitent immédiatement le coupable avec dédain : il ne sera pas choisi comme mari, mais plutôt comme nécrodome remplaçant.

Les nécrodomes entraînent les aventuriers à l'intérieur du temple puis dans l'autre. Là, les Sœurs sont assises sur des trônes dotés de longs dossiers, agencés en cercle et se faisant face. Au centre, un neuvième trône se dresse, vide. Les nécrodomes prennent leur place aux côtés de leur maîtresse pour attendre les ordres. Au centre du cercle formé par les Sœurs, un bassin est rempli d'une substance noire et huileuse. Cette substance est magique et émet une énergie caractéristique qu'une personne capable de détecter la magie peut immédiatement percevoir.

Rencontrer les Sœurs de la Pitié

Les Sœurs sont des créatures curieuses. Chacune d'entre elle porte un masque élaboré, stylisé et incroyablement décoré, ainsi qu'une coiffe. Leurs mains et leurs bras sont couverts par des gantelets argentés, leurs pieds chaussés dans un style similaire et leur corps revêtu d'une robe de couleur différente pour chaque Sœur. Elles sont connues selon leur couleur : la Sœur Rouge, la Sœur Bleue, la Sœur Verte, la Sœur Jaune, la Sœur Grise, la Sœur Lilas, la Sœur Noire et la Sœur Blanche. Les robes sont usées jusqu'à la corde et portent l'odeur du passage des siècles mais elles sont ornées et visiblement de qualité, malgré leur apparence. Elles font attention à ne pas montrer leur chair, laquelle est sclérosée à la manière des liches vraiment anciennes. Si un aventurier fait mine de toucher ou de retirer un masque, le nécrodome de la Sœur intervient.

Les Sœurs ont des statistiques et une magie similaires mais ont une personnalité différente :

La Sœur Rouge

La Sœur Rouge est passionnée et parle chaudement et avec sensualité, commentant sur l'apparence d'un aventurier, son esprit et probablement ses prouesses en chambre. Elle cherche à flatter et à exciter.

La Sœur Bleue

La Sœur Bleue est froide et distante. Elle laisse sa voix traîner comme si elle était ennuyée par les débats. Ses gestes sont dédaigneux et vagues.

La Sœur Verte

La Sœur Verte a l'esprit de contradiction et est calculatrice. Elle n'est aucunement d'accord avec ce que ses sœurs disent ou suggèrent et essaie de fomenter des plans à voix haute, en invitant les personnages à devenir des conspirateurs — bien que les autres sœurs puissent entendre exactement ce qu'elle dit et ce qu'elle planifie.

La Sœur Jaune

La Sœur Jaune ne parle pas mais communique plutôt par le langage des signes et grâce à des gestes de la tête. Les autres la comprennent parfaitement.

La Sœur Grise

La Sœur Grise n'a aucune opinion. Elle ne peut pas se décider sur la marche à suivre — excepté sur la finalité et la vérité de la mort.

La Sœur Lilas

La Sœur Lilas est badine et réservée, ricanant et détournant les yeux quand quelqu'un la regarde.

La Sœur Noire

La Sœur Noire agit comme le porte-parole des Sœurs. Elle est directe, honnête et abrupte, presque insultante.

La Sœur Blanche

La Sœur Blanche est le contrepoint de la Sœur Noire : elle est insaisissable, trompeuse et infailliblement polie.

Les Sœurs parlent d'une voix puissante et cavernreuse, un ton situé entre une voix humaine et l'écho d'un appel lancé dans un canyon. Grâce à leur masque (les yeux sont des trous noirs et les pupilles ne sont pas visibles) elles sont immunisées contre les tests de Perspicacité effectués pour essayer de déterminer leur motivation ou leur nature sous-jacente.

Malgré leur nature, les Sœurs de la Pitié croient en la clémence de la Mort. Pour elles, la farce de la vie n'apporte que douleur et souffrance. La Mort, la clémence finale et absolue, est la voix qu'elles préfèrent car, dans la mort, tout est égal et la vraie nature des dieux peut enfin être perçue.

Malgré leur personnalités différentes, les Sœurs se mettent d'accord à 100% dans toute chose : ce qu'elles montrent n'est qu'un reflet de ce qu'elles sont devenues au bout de 1.000 ans d'immortalité.

Les Sœurs de la Pitié utilisent la magie pour contrer les attaques et comptent sur leurs nécrodomes pour user de violence physique. Elles n'emploient aucune compétence de combat rapproché elles-mêmes et préfèrent lancer les sorts Morsure Glaciale contre leurs assaillants.

Communiquer avec les Morts

En supposant qu'aucune attaque ne se produise lors de la première rencontre, les aventuriers sont accueillis par les Sœurs qui se lèvent à l'unisson. La Sœur Noire s'adresse aux aventuriers au nom de ses sœurs : "Choisissez l'un d'entre vous pour être le porte-parole. Bienvenue dans la Maison de la Mort Clémentine".

La personne choisie comme porte-parole n'a pas d'importance. Les Sœurs évaluent tous les aventuriers et engagent la conversation, selon leur personnalité. Cependant, elles permettent au porte-parole de transmettre leur message (le mensonge de Rook concernant la destruction du grand esprit ancestral barbare) et l'écoutent. Les Sœurs ont ensuite l'opportunité d'interpeller chaque aventurier en échangeant des plaisanteries et des questions :

Quel dieu vénérez-vous ? Pourquoi ?

Devrai-je vous révéler le nombre d'années qu'il vous reste à vivre avant que la mort ne vous libère ?

Je sais comment l'Élu(e) de votre cœur est mort(e). Je peux appeler son esprit. Le désirez-vous ?

Je vois que votre cœur contient beaucoup de douleur. Venez, laissez-moi vous en débarrasser et vous apporter le soulagement...

Ah mais que vous êtes beau ? Un amoureux aussi. L'amour existe aussi de l'autre côté du voile. Laissez-moi vous y emmener et vous montrer...

Finalement, la Sœur Noire joue son dernier atout.

"Un beau récit que vous nous contez là, car on vous a raconté un beau récit. Une ruse, une tromperie. Vous venez ici pour obtenir notre magie pas pour vaincre un puissant ennemi. Il s'agit de vaincre le plus puissant des ennemis – la Mort.

La Mort vient pour réclamer Anghara. Rien ne peut entraver sa progression. Elle va bientôt mourir et c'est pourquoi on vous a envoyé ici. Certaines personnes pensent que nous pouvons la sauver de la mort ou du moins, prolonger sa vie pour que le royaume conserve sa gloire.

Nous le pouvons et nous le ferons. Mais nous avons des conditions... Écoutez attentivement mortels..."

Les conditions stipulées par les Sœurs de la Pitié sont directes.

Premièrement, elles veulent un mari chacun. Celui-ci doit être jeune mais matérialiste ; intelligent mais sans ambition. Il doit avoir une personnalité opposée à celle de la Sœur. Les aventuriers peuvent se proposer et sont les bienvenus, s'ils font l'affaire (et les Sœurs sont assez diverses pour que l'un d'entre eux fasse l'affaire). Les aventuriers auront besoin de déterminer la personnalité de chaque Sœur en engageant la conversation, en les questionnant ou en les écoutant.

La question évidente sera de savoir en quoi consiste le rôle du mari ; la réponse est : *"un mari de cérémonie puis en tant que compagnon. Il ne lui sera fait aucun mal. Aucune malediction, aucune blessure ni mort ne lui sera imposée par le temps ni par le destin. Sans doute serons-nous chanceuses et trouverons-nous un mari qui est déjà immortel. Il devra rester ici, avec nous. Se coucher près de nous. Nous divertir. Nous aurons d'autres compagnons vivants comme maris mais Nous deviendrons Son Monde, et Lui le Notre".*

La seconde condition est telle que la Sœur Noire la décrit : *"Nous avons besoin d'une Reine. Une Reine qui sera l'une des nôtres. Une dirigeante et une enseignante. Votre Reine nous suffira. Nous la garderons éloignée de la mort pendant huit ans – une année pour chacune de nous – puis nous l'appellerons à nous et nous la ferons Reine de la Pitié, afin qu'elle réside ici pour l'éternité et accueille le Seigneur de la Mort à son arrivée ; afin qu'elle devienne son épouse et le reflet des maris que nous avons pris dans le royaume des vivants. Car la Mort doit toujours refléter la vie mais être dans le même temps un reflet parfait, dépourvu de douleur et de colère..."*

Les conditions sont donc claires : trouver des maris aux Sœurs et leur ramener une Reine, c'est à dire Anghara. En échange, cette dernière gagnera huit années de plus avant d'être appelée à occuper le neuvième trône chez les Sœurs et devenir l'épouse du Seigneur de la Mort.

SE METTRE D'ACCORD SUR LES TERMES

Tout ce dont les aventuriers ont besoin est d'être d'accord avec ces termes. Ils peuvent prendre autant de temps qu'ils le désirent : les Sœurs ont toute l'éternité. On leur fournit des quartiers pour se reposer et de l'eau pour se sustenter mais pas de nourriture. Les Sœurs n'ont pas besoin de nourriture. Quand ils sont prêts, ils peuvent retourner dans l'autre et leur donner leur réponse.

S'ils acceptent, les Sœurs disent aux aventuriers de retourner dans leur royaume. Là, ils doivent leur trouver huit maris. Ils doivent ensuite ramener ces maris et Anghara au temple afin d'achever les rituels nécessaires.

Tout aventurier qui se porte volontaire pour devenir un mari est évalué par la Sœur à laquelle il convient le mieux. Désormais, il devra demeurer ici tandis que ses compagnons s'en retourneront remplir les conditions du marché.

Rejeter les Conditions

Si les aventuriers rejettent les conditions, les Sœurs deviennent silencieuses. Ils sont libres de s'en aller et ne seront pas agressés. Ils doivent retourner voir Rook et lui expliquer d'une certaine manière ce qui s'est passé. Rook ne sera pas satisfait – et certains événements se sont déroulés en l'absence des aventuriers qui pourraient leur faire regretter leur décision. Qui plus est, cette décision est irréversible : une fois rejetée, les Sœurs de la Pitié n'offriront pas leur aide à nouveau. Mais elles reviendront pour s'emparer de leur Reine...

RETOURNER DANS LE ROYAUME

Les aventuriers peuvent réussir à passer au large du hameau de Lho mais ils doivent tout d'abord traverser le fleuve. Si le Gardien du Pont ou la Passeuse ont été tués, cela s'avère plus facile. Sinon, ces derniers se souviennent de toutes les provocations et tous les assauts précédents et agissent en conséquence, en cherchant à se venger des aventuriers. Ils cherchent le meilleur moyen de les tuer et de les manger.

Faire le tour du hameau de Lho implique que les aventuriers vont devoir traverser le terrain de chasse des Lho et il y a donc une chance pour que les fils Lho, décidés à se venger ou à capturer les aventuriers, aient posé des pièges ou leur tendent une embuscade. Beaucoup dépend de ce qui s'est passé avant.

DE RETOUR DANS LE ROYAUME

À leur retour dans le royaume d'Anghara, tout semble être comme avant. Les aventuriers se rendent au manoir où ils ont rencontré Rook. Rook est au courant de leur retour en ville avant que ces derniers n'entrent en contact avec lui et il les attend déjà au manoir.

Il écoute leur récit patiemment. Sa réaction dépend de leur action. Si les aventuriers le confrontent au sujet de sa trahison, sa réponse prend un ton amusé : "et alors ? Nous sommes tous des pions dans un plan plus grand. On vous a trompé un peu. Si vous désirez faire quelque chose à ce sujet, faites-le. Mais je ne tolérerai pas de menaces. Vous ne voulez pas me voir – ou la personne pour laquelle

je travaille – en colère !" À ce moment, des tests de Perspicacité indiquent que Rook est sérieux : cela se voit dans ses yeux. Rook est un homme très dangereux.

Si l'Offre des Sœurs a été acceptée

Rook ne montre aucune émotion. Il se lève de table. "Attendez ici jusqu'à mon retour. Je dois me concerter avec certaines personnes". Sans plus attendre, il prend congé.

On fait attendre les aventuriers pendant un jour entier. Des serviteurs s'occupent de leurs besoins : nourriture, vin, femmes, etc. Ils peuvent tergiverser sur la question des maris pour les Sœurs. Rook ferait un excellent époux pour la Sœur Lilas...

Quand Rook revient, il n'est pas seul. Avec lui, habillé pour passer inaperçu, se tient le Seigneur Segaeis. Il est possible que les aventuriers le connaissent (des tests de Perspicacité ou de Connaissance peuvent déterminer s'ils le connaissent ou non et à quel point). Son visage a une couleur de cendres. Rook s'arrange pour lui procurer un siège dans la Grande Salle et les aventuriers sont forcés de lui raconter leur récit depuis le début. Quand ils mentionnent les Sœurs, Segaeis les questionne longuement, explorant chaque possibilité au sein des conditions, revenant encore et encore sur la nature de l'accord. Après plusieurs heures, il révèle ce qui suit aux aventuriers :

"Notre bien-aimée Anghara est morte dans son sommeil il y a deux jours. Je n'ai pas révélé la nouvelle à la cour. Seuls vous, Rook et

Rook

	Valeur
FOR	12
CON	12
TAI	15
INT	17
POU	12
DEX	18
CHA	15

1D20	Localisation	PA/PP
1-3	Jambe Droite	-16
4-6	Jambe Gauche	-16
7-10	Ventre	1/7
11-12	Poitrine	1/8
13-15	Bras Droit	-15
16-18	Bras Gauche	-15
19-20	Tête	-16

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	12
Mouvement	8m
Rang d'Action	+18 (+17)

Armure Typique : doublure de lin sous la chemise. Pénalité de l'Armure -1.

Traits : aucun

Compétences : Athlétisme 65%, Bagarre 90%, Connaissance (Régionale), Connaissance de la Rue 110%, Culture (d'Origine) 60%, Discrétion 78%, Endurance 68%, Évaluer 80%, Évasion 75%, Force Brute 30%, Passe-passe 70%, Perception 85%, Persévérance 75%, Perspicacité 85% 70%

Magie Commune 40% : Confusion, ViveLame 3, Coordination 2, Destin 2

Styles de Combat

Épée Longue & Main Gauche 115%, Dague de Jer 110%

Armes

Type	TAI	Allongé Portée	Dommages	PA/PP	Distance
Dague	P	P	1D4+1+1D2	6/8	10m
Épée Longue	M	L	1D8+1D2	6/12	
Main Gauche	P	P	1D4+1D2	6/7	

moi sommes au courant de sa mort. Si elle venait à être connue, la nouvelle mobiliserait ceux qui veulent s'emparer du pouvoir. Anghara n'a pas d'héritier et nombreux sont ceux qui sauteraient sur l'occasion d'imposer leur volonté et de nous plonger dans le chaos".

"Cependant, ces Sœurs nous offrent une chance – même si le prix est élevé. Pendant les huit années qu'elles peuvent accorder, nous pourrions parcourir le monde pour trouver un moyen de passer un arrangement permanent afin qu'elle ne devienne pas la reine de ces horribles nécromanciennes. Nous devons donc nous acquitter de ces conditions – pour le moment. Nous pouvons leur trouver des maris. Ceci," il montre les aventuriers du doigt, "est votre tâche. La récompense sera votre vie. Je devrais vous tuer pour ce que vous savez mais je n'en ferai rien. Vous accomplirez la moitié de l'arrangement passé avec les Sœurs et je m'assurerai que le corps d'Anghara sorte clandestinement du palais et soit amené aux Sœurs. Vous nous accompagnerez". Par cela, il est clair qu'il veut dire que lui, Rook, les aventuriers et les époux se rendront dans la Vallée de la Mort.

Si l'Offre des Sœurs a été rejetée

Rook se raidit quand il entend la nouvelle. "Et sur quelle autorité avez-vous rejeté cette offre ? Mes instructions n'étaient-elles pas claires ? Vous DEVIEZ ramener la magie nécessaire..."

Rook les renvoie sans paiement ni remerciements. Lui et le Seigneur Segais se rendront personnellement dans la vallée pour négocier avec les Sœurs, en emportant avec eux le corps d'Anghara. Avant de partir, Rook prend contact avec des assassins : les aventuriers vont payer le prix ultime pour leur échec.

Ce qui leur arrive par la suite n'entre pas dans le cadre du scénario. Ils peuvent essayer de s'amender de quelque façon mais Rook ne tolère pas l'échec. Il peut se passer plusieurs semaines avant que les assassins ne frappent et ces derniers travailleront d'une manière discrète. Les aventuriers vont devoir s'enfuir très loin s'ils veulent échapper à la vengeance de Rook...

Bien entendu, Rook et Segais échoueraient s'ils emportent le corps d'Anghara auprès des Sœurs. Les Sœurs garderont son corps et

Le Seigneur Segais

	Valeur	ID20	Localisation	PA/PV
FOR	9	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	6	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	14	7-10	Ventre	1/5
INT	20	11-12	Poitrine	1/6*
POU	15	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	7	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	16	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	15
Mouvement	8m
Rang d'Action	+14

Armure Typique : aucune.

Traits : aucun

Compétences : Athlétisme 22%, Bagarre 25%, Connaissance (Cour) 120%, Connaissance (Logique) 99%, Connaissance (Régionale) 95%, Culture (d'Origine) 110%, Discrétion 28%, Endurance 38%, Évaluer 120%, Évasion 35%, Force Brute 20%, Passe-passe 60%, Perception 90%, Persévérance 80%, Perspicacité 120%

Magie Commune 80% : Apaiser, Démoraliser, Détecter Ennemi, Témoin des Secrets 4

Si le Seigneur Segais est utilisé dans Glorantha en tant qu'Apprenti Divin, alors il possède les compétences de sorcellerie suivantes :

Sorcellerie (Grimoire Kaiis) 75% : Augmenter (INT), Intuition, Télépathie

*Un coup qui fait tomber les Points de Vie de la localisation Poitrine du Seigneur Segais à zéro pousse ce dernier à effectuer immédiatement un test d'Endurance. Si le test échoue, il subit une crise cardiaque et perd toutes ses Actions de Combat : il est incapable de bouger et subit immédiatement 1D10 points de dommages supplémentaires à la Poitrine.

Styles de Combats

Dague 75%

Armes

Type	TAI	Allongel/ Portée	Dommages	PA/PV	Distance
Dague	P	P	1D4+1+1D2	6/8	10m

la ramèneront à la vie en tant que Reine de la Non-vie. Rook et Segaeis deviendront des maris ou des nécrodomes. Les aventuriers, eux, ne l'apprendront jamais...

Rook

Homme maigre d'une quarantaine d'années Rook a un visage large, des yeux morts et une tignasse noire et bouclée lui tombant sur les épaules. Il porte des vêtements monochromes : une chemise blanche, un pantalon et des bottes noirs et un veston gris. La seule couleur visible est celle de la ceinture passée autour de sa taille, qui contient ses dagues et le fourreau de sa longue épée. Rook sourit rarement. Il dégage un air d'assurance : on a l'impression qu'il n'est rien qu'il ne puisse accomplir. Il a aussi de nombreux contacts au sein de la cité, comme il convient d'un homme de main du Seigneur Segaeis. Il peut donc faire appel à un certain nombre d'assassins, de voleurs, d'espions et de charlatans, à sa demande ou à celle de son seigneur. La principale compétence de Rook est la facilitation, comme il l'appelle, mais il est tout autant un meurtrier et un tortionnaire sans scrupule – bien qu'il puisse se décharger de sa nature au service d'Anghara et du Royaume.

Le Seigneur Segaeis

Segaeis est le conseiller attiré d'Anghara. Homme rusé d'une soixantaine d'années, il est entièrement loyal envers Anghara et le royaume et est prêt à tout pour les protéger – y compris au meurtre si nécessaire. Son esprit est capable de traiter les faits, les situations et les solutions à une vitesse effrayante même s'il ne se vante pas d'un intellect aussi considérable. Segaeis manipule les gens selon ses besoins mais en réalité, ce n'est pas un homme cruel. Bien qu'il ait du sang sur les mains, il ne supporte pas la souffrance et s'efforce d'assurer une mort rapide. Même si la cruauté est nécessaire pour extirper des informations, il laisse cette tâche à Rook et se concentre plutôt sur le résultat. Segaeis contrôle la machine de l'état et peut la plier à sa volonté. Cela fait de lui le vrai pouvoir derrière le trône, même s'il a enseigné à Anghara la manière d'être une femme ferme, tout en la guidant gentiment au besoin. Segaeis n'a que peu d'années devant lui. Son cœur s'est affaibli mais avant de mourir, il veut être sûr que la gloire d'Anghara se perpétue.

À LA CHASSE AU MARI

À ce point, le scénario suppose que les aventuriers ont accepté les termes des Sœurs et qu'ils ont maintenant la tâche de leur trouver des maris. Ce n'est pas une tâche facile pour plusieurs raisons :

- * Les hommes doivent être jeunes mais matérialistes, intelligents mais sans ambition.
- * Ils ne doivent pas savoir qui ils vont épouser mais être convaincus d'entreprendre un long voyage vers le nord : pensez à leur réaction au moment où ils vont rencontrer leurs épouses.
- * Ils doivent trouver huit hommes qui correspondent à la personnalité distincte de chaque Sœur et les assortir à une Sœur aux traits opposés.
- * Le Seigneur Segaeis ordonne à Rook de surveiller les aventuriers au cours de leur recherche. S'ils révèlent la mort d'Anghara ou

la vraie nature de leur mission, ils seront tués. Bien entendu, les aventuriers n'en ont pas connaissance.

Le Seigneur Segaeis peut faciliter quelque peu leur tâche. En premier lieu, il peut leur offrir des documents et de l'argent afin de faire croire aux candidats potentiels qu'ils vont entreprendre une grande mission diplomatique pour le royaume.

En second lieu, il peut utiliser ses contacts à la cour pour identifier des maris potentiels. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions en ce qui concerne les candidats potentiels et leur pertinence.

Sinon, les aventuriers entreprennent cette mission par leurs propres moyens. Ils auront besoin de visiter chaque taverne, auberge, maison de plaisir, maison de taxes, guilde et antichambre de palais afin de trouver ceux qu'ils cherchent. Il va leur falloir 1D2 jours par mari potentiel.

Le processus peut être interprété dans son entier ou bien géré de façon abstraite. Si vous utilisez cette dernière option, le processus est le suivant :

- * Lancez 1D8 afin de déterminer le nombre de jours nécessaires pour localiser un candidat.
- * Un aventurier reçoit la tâche de le convaincre.
- * Lancez 1D8 afin de déterminer la Sœur avec laquelle il est le mieux assorti :

1. Sœur Rouge
2. Sœur Bleue
3. Sœur Verte
4. Sœur Jaune
5. Sœur Grise
6. Sœur Lilas
7. Sœur Noire
8. Sœur Blanche

- * Effectuez un test de Perspicacité pour être sûr que le candidat est un bon parti. Si le test échoue, ajoutez 1D8 jours supplémentaire au temps imparti.
- * Effectuez un test d'Influence pour convaincre le candidat d'accompagner les aventuriers. Ce test est opposé à la Persévérance du candidat : la valeur aléatoire est 3D20+20% (pour une moyenne de 52%). Si l'aventurier remporte le test d'opposition, le candidat est convaincu. S'il perd le test d'opposition, la quête doit recommencer.

Le temps imparti peut être diminué d'une moitié de jour par époux mais dans ce cas, les tests de Perspicacité et d'Influence subissent un malus de -40% car les personnages simplifient les choses et jugent sans trop réfléchir.

Époux Potentiels pour les Sœurs de la Pitié

Les personnages qui suivent peuvent être localisés par les personnages ou introduits par le Seigneur Segaeis. Dans ce dernier cas, Segaeis leur a fait croire qu'ils entreprennent une

mission diplomatique de la plus haute importance en l'honneur d'Anghara. Il a fait attention de sélectionner des hommes sans trop d'ambitions mais néanmoins très dévoués. Les aventuriers devront décider quel homme devra être marié à quelle Sœur.

Serjedny le Juste

Surprenant jeune homme blond d'une vingtaine d'années, Serjedny est une personne sociable et pleine d'esprit qui remplit ses phrases de métaphores poétiques. Il est l'opposé direct d'une personne concise et qui parle franchement. Il porte un grand intérêt à la magie et étudie le tarot et toutes sortes d'autres méthodes de divination. Il offre de lire le tarot pour les aventuriers. Il se demande aussi pourquoi la carte symbolisant la mort ne cesse d'apparaître.

"Étrange... La Mort ne signifie pas exactement la *Mort*. Elle signifie plutôt un grand changement, la disparition de ce qui est vieux et l'émergence du renouveau. Intéressant..."

CAUS le DIRECT

Jeune homme revêché aux cheveux noirs qui ne parle que lorsqu'il a quelque chose à dire, et ce d'une manière directe. Il s'efforce de ne pas insulter mais ne voit pas de raison de cacher ses sentiments ou de dissimuler la vérité, telle qu'il l'entend. Il est l'opposé direct d'une personne qui engage la discussion avec des descriptions colorées. Il est intrigué par la nature de la vérité et est partant pour découvrir de tels secrets.

"Je parle comme je pense. Et je pense que la *franchise* est une vertu. Je vois que vous n'appréciez pas cela. Tant pis pour vous. Faites-en ce que vous en voulez et épargnez-moi les larmes. Je déteste les larmes".

SURRÊLE le Timide

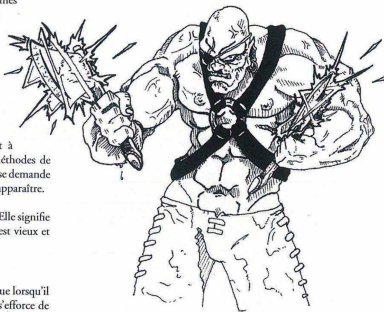
Homme simple aux cheveux rouges timide avec les femmes, Surrel bégaié et est incapable d'établir un contact visuel. Néanmoins, c'est un homme à l'esprit acéré qui comprend la métaphysique et qui apprécie les sujets concernant la nature de la vie et de la mort.

"Heu... non, vraiment, je, heu... Mais vous voyez, je... Non, je veux dire, oui. C'est à dire..."

Jadd le Charmeur

L'opposé d'une personne timide, réservée et faussement modeste, Jadd est un homme à femmes de bout en bout. Bien qu'il ne soit pas particulièrement beau, il a une façon de faire avec les femmes et la flatterie sort de sa bouche telle l'ambroisie. Il considère toutes les femmes comme attirantes ; il adore les flatter et provoquer une réaction.

“Mais mon dieu, où est le chariot ? Car c’est certain, vous êtes descendue des cieux ! Cette robe vous va à merveille... elle met en valeur vos... *toutes* vos courbes. Seul un dieu pourrait créer une telle robe et seule une déesse ne saurait la porter... Vous êtes une déesse, n’est-ce pas ? Et bien comptez-moi comme votre serviteur le plus dévoué...”



CRAVID le DROÏXE

Pourquoi n'utiliser qu'une Épée quand vingt sont disponibles ? Cravid est bien éduqué et aime montrer sa maîtrise du vocabulaire et des mots. Il peut parler pendant des heures en utilisant des phrases complexes pleines de mots précieux. Le langage l'intrigue. Il est l'opposé d'une personne silencieuse.

"En conséquence, et bien évidemment, les circonstances semblent dépendre – non, sûrement, elles sont fixées par l'exemple même de la stase – d'une pseudo-philosophie transcendantale avec un même unique et distinct capable de défier le plus insouciant des interrogateurs. Je vous le dis, où allons-nous ? Je n'ai pas encore élaboré de conclusion à cette jonction..."

Guy l'implorant

Guy manque très certainement de confiance en lui et demande à être constamment rassuré. S'il ne l'est pas, il suppose qu'il a fait quelque chose qu'il ne fallait pas (offensé ou insulté) et qu'il est par conséquent une Mauvaise Personne. Il est l'antithèse de l'assurance.

"Mince. Je suis désolé. Non, vraiment, c'est ma faute. Je ne l'ai pas fait exprès... vous n'en pensez pas moins de moi n'est-ce pas ? Je suis une bonne personne dans le fond mais parfois je dis des choses et je ne sais pas d'où elles viennent... Vous avez apprécié le poème ? Je veux dire avant... Oh je vous en prie, pardonnez-moi ! Je détesterais que... Mais non, je ne pleure pas... D'accord, un petit peu. Vous pensez que je suis faible ? Je suis pathétique, n'est-ce pas ?"

Lounds l'Assuré

Lounds est un petit homme intense dont la présence se fait sentir. Il est sûr de lui au point d'être impoli ; dogmatique au point d'être irritable. Il est convaincu qu'il comprend ce qui est juste

Garde du Corps/Homme de Main

	Valeur	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	12	1-3	Jambe Droite	2/5
CON	12	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI	10	7-10	Ventre	2/6
INT	11	11-12	Poitrine	2/7
POU	12	13-15	Bras Droit	2/4
DEX	14	16-18	Bras Gauche	2/4
CHA	9	19-20	Tête	2/5

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	12
Mouvement	8m
Rang d'Action	+13 (+10)

Armure Typique : Cuir. Pénalité de l'Armure -3

Traits : aucun

Compétences : Athlétisme 40%, Force Brute 40%, Évasion 45%, Perception 70%, Persévérance 40%, Endurance 40%, Équitation 60%, Connaissance de la Rue 70%

Magie Commune 30% : Coordination 2, DareDard 2, ViveLame 2

Styles de Combat

Épée & Bouclier 75%, Armes à Distance 70%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Dommages	PA/PPV	Distance
Épée Longue	M	L	1D8	6/12	
Rondache	L	P	1D6	4/12	
Arbalète Lourde	É	—	1D10	4/8	150m

et ce qui est faux et considère comme un défi le fait qu'on lui prouve qu'il ait tort.

"Je sais que c'est ainsi. J'en ai la preuve. Vos arguments ne tiennent pas la route après un examen approfondi et voici pourquoi. Non, ce sont des salades. C'est la raison pour laquelle je sais que c'est comme ça. Impeccable, vous voyez ? J'ai passé des mois à le vérifier. Je sais que j'ai raison".

Blayr l'agréable

Blayr est d'accord avec tout le monde. Il n'a aucune opinion propre. Il est plus facile d'adopter l'opinion de quelqu'un d'autre que d'avoir la sienne. Il est l'antithèse d'une personne décisive, dédaigneuse et obstinée.

"Je suis d'accord avec ce que vous dites. Parce que... Hé bien parce que c'est ainsi. Je suis d'accord. À 100%. Quoi ? Hé bien je suis d'accord avec cela aussi. Oui, indubitablement. Est-ce en contradiction ? Hé bien... je crois que vous avez raison là..."

DE RETOUR DANS LA VALLÉE

Après avoir rassemblé huit candidats potentiels, les aventuriers, accompagnés de Rook, du Seigneur Segaeis et de six gardes du corps/hommes de main engagés par Rook, se rendent une fois de plus dans la Vallée de la Mort.

L'entourage comprend une voiture tirée par des chevaux. Segaeis conduit l'attelage et personne d'autre n'a la permission d'y monter quelles que soient les circonstances. La voiture contient un cercueil et dans le cercueil repose le corps préservé d'Anghara, revêtu d'une simple robe blanche, le visage dépourvu de maquillage et les cheveux arrangés dans un style ordinaire. Les gardes du corps engagés par Rook ont reçu l'ordre de défendre la voiture à tout prix et ils marchent à ses côtés en formation serrée.

Garde du Corps/Homme de Main Type

Les hommes revêches que Rook a engagé sont une combinaison de bandits de grand chemin, de voleurs et de violeurs. Ils ont été grassement payés pour leurs services et ils défendront la caravane mais on ne peut pas compter sur eux pour autre chose. Ils sont intéressés par les aventuriers car ces derniers en savent décidément plus qu'eux. Ils n'attendent que l'opportunité, quand le camp est levé, de les convaincre par la ruse de leur divulguer des informations concernant leur destination, ce qu'ils y trouveront, ainsi que sur le contenu de la voiture. Si les aventuriers font mine de parler, Rook, toujours vigilant, les interrompt et leur lance un regard noir. Si un des hommes de main réussit à apprendre quelque chose avant que Rook n'intervienne, celui-ci disparaît mystérieusement durant la nuit. Le reste évite de poser plus de questions et seul Rook semble savoir ce qui est arrivé au disparu...

Rook chevauche derrière l'attelage afin d'observer ce qui se passe devant et la manière dont tout le monde est positionné : les



Loups Zombics

	Dés
FOR	22
CON	6
TAI	10
INT	2
POU	2
DEX	10
CHA	—

Actions de Combat	1
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	2
Mouvement	10m
Rang d'Action	+6

Styles de Combat

Morsure et Griffes 50%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée
Morsure	M	T
Griffes	M	M

1D20

1-2	Patte Postérieure Droite
3-4	Patte Postérieure Gauche
5-7	Arrière Train
8-10	Poitrail
11-13	Patte Avant Droite
14-16	Patte Avant Gauche
17-20	Tête

Localisation

PA/PV

1/4
1/4
1/5
1/6
1/4
1/4
1/5

Armure Typique : muscles renforcés décomposés

Traits : Vision dans le Noir, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 40%, Discrétion 55%, Endurance 32%, Évasion 35%, Perception 80%, Persévérance 33%, Pister 60%, Survie 40%

aventuriers chevauchent au-devant, les époux étant situés entre eux et la voiture. Les aventuriers sont chargés de la sécurité des maris.

Un troisième chariot fait partie de cette improbable caravane. Il comprend deux grandes barques capables de transporter les aventuriers, les époux, les gardes du corps, Rook, Segaeis et le cercueil d'Anghara. Segaeis n'a pas l'intention de négocier la traversée du fleuve par le Pont d'Os, ni par le ferry. En fait, il a décidé de traverser le fleuve plusieurs kilomètres à l'ouest de la hutte de la Passeuse afin d'éviter entièrement les trolls/ogres. Ainsi que, bien sûr, le village de Lho.

Ces précautions signifient que le voyage de retour pourrait bien se passer sans encombres. Toutefois, si les Maîtres de Jeu le désirent, ils peuvent organiser une embuscade menée par les Lhos (les primitifs ont un grand territoire et savent quand des intrus passent au travers de celui-ci), ou faire apparaître d'autres parents du Gardien du Pont et de la Passeuse à l'endroit même où ils ont l'intention de traverser. Ils sont également en pleine contrée sauvages et il y a une chance qu'ils soient victimes d'autres attaques ...

Brigands

3D6 Brigands attendent patiemment dans les fourrés alors que la caravane se frayent un chemin à travers des bois ou une vallée

Coloumen le Spectre

	Dés
INT	16
POU	26
CHA	14

Actions de Combat	4
Modificateur de Dommages	—
Points de Magie	26
Mouvement	Vol 52m
Rang d'Action	+15

1D20

1-20

Localisation

Esprit

PA/PV

-/26

Armure Typique : aucune

Traits : Esprit, Peur.

Compétences : Désincarné 75%, Discrétion 60%, Évasion 80%, Connaissance (Monde Spirituel) 60%, Persévérance 80%

Styles de Combat

Épée Spectrale 75%

Armes

Type	TAI	Allongé/ Portée
Épée Spectrale	M	L

Dommages

1D8

PA/PV

—

isolée avant d'atteindre le fleuve. Les brigands ont des statistiques similaires à celles des gardes du corps/hommes de main décrits précédemment. À la discrétion du Maître de Jeu, ces hommes peuvent être des hommes connus des gardes engagés par Rook qui se sont mis d'accord avec eux pour voler la caravane. Sinon, les brigands convoitent simplement un butin, autant qu'ils peuvent en porter et ils sont prêts à tuer toutes les personnes qui se mettent en travers de leur chemin.

Les aventuriers doivent défendre les époux et les gardes du corps la caravane. Les brigands se séparent en deux groupes afin de lancer des attaques contre ces deux cibles, car ils pensent que les époux sont de riches nobles. Rook chevauche dans la mêlée, taillant de-ci de-là avec son épée et ses dagues.

Les brigands pourront être repoussés s'ils ont l'impression de perdre après deux tours de combat. Cependant, si un des époux est tué, Rook est furieux : il s'attendra à ce qu'un des aventuriers prenne sa place, ou encore un des gardes du corps.

Morts-vivants Malfaisants

La présence des Sœurs dans la région attire les créatures morts-vivantes comme un aimant. Le pouvoir résiduel des Pactes des Sœurs effectués pour devenir ce qu'elles sont s'est insinué dans le paysage et, à l'occasion, les morts s'animent ou ceux issus de contrées éloignées arrivent dans les collines mortes entourant la vallée à la recherche de quelque libération. Les Sœurs ne l'accordent jamais. Si vous choisissez de mener une rencontre avec des morts-vivants, utilisez un des exemples suivants :

Loups Zombies

Une douzaine de loups, tués, dépecés et laissés à l'abandon par les Lhos, ont été réanimés et se sont regroupés en meute. Ils errent désormais sans but en bordure du territoire des Lhos, pourchassant quiconque croisent leur chemin. Les douze loups zombies ont tous les mêmes statistiques. Ils se battent jusqu'aux derniers.

Illumen le Spectre

Quand le Sœur arrivèrent dans la région, quelques 1.000 ans auparavant, elles durent détrôner Illumen, le sorcier en titre. Sa mort fut extrêmement désagréable et il se manifesta maintenant sous la forme d'un spectre vengeur et solitaire obsédé par l'idée de détruire les Sœurs et ceux qui les servent. Comme les aventuriers servent les Sœurs, ils ont une chance d'être attaqués de nuit.

La tactique d'Illumen est de suivre l'entourage dans le plan spirituel puis de se matérialiser la nuit dans le monde matériel, il attaque alors un individu et recommence la nuit suivante. Illumen vise tout d'abord les gardes, puis les maris et enfin les aventuriers.

Il pourrait être intéressant d'incorporer un autre élément dans la rencontre avec Illumen : le spectre se penche sur le corps d'Anghara durant les attaques et tombe immédiatement amoureux d'elle. Si elle peut être réanimée par les Sœurs, Illumen deviendra son serviteur le plus fervent (pour le plus grand dégoût du Seigneur Segacis)...

UNE REINE MORTE RÉANIMÉE

La voiture doit être abandonnée afin de traverser le fleuve et le cercueil d'Anghara déchargé et transporté à pied. C'est la première fois que les maris ou les gardes du corps voient autre chose que ce à quoi ils s'attendaient. Toute personne qui pose une question sur le contenu du cercueil obtient la réponse : "Le corps d'un héros. Nous devons faire en sorte qu'il soit enterré selon les honneurs".

Les gardes du corps, les époux et les aventuriers doivent transporter le cercueil tour à tour. Avec six personnes à la fois, le cercueil n'est pas lourd mais cela est fatigant à la longue. Le temps que l'entourage atteigne le temple, des tests de Fatigue seront nécessaires.

Le retour vers le temple est une affaire plus sinistre. Tandis que la petite troupe progresse vers le bâtiment, les Sœurs animent chacun des restes des corps de leurs précédents époux afin de saluer l'arrivée de la nouvelle Reine. Les pierres des monticules des deux côtés de la route tremblent et bougent sous l'effet des os et des restes pétrifiés qui craquent et grincent. Les époux émergent de la terre et se dressent tels une garde d'honneur. Les têtes sans vie se tournent pour suivre la procession. Les gardes du corps sont horrifiés et Rook a des difficultés à les contrôler : effectuez un test de Persévérance pour chacun d'entre eux. S'il réussit, le garde du corps reprend son sang-froid mais il est visiblement terrifié par les morts-vivants. Si le test est un échec, lancez 1D6 pour déterminer ses actions :

- 1-2 : S'enfuit en courant et disparaît à jamais.
- 3-4 : S'écroule et se met à pleurer, son esprit s'est brisé sous l'effet de ce qu'il voit ici. L'homme devient fou.
- 5-6 : Hurlé de rage et attaque avec ses armes, en frappant les têtes des maris morts. Les aventuriers peuvent tenter de le retenir mais ils risquent de se faire attaquer. Les époux morts n'offrent aucune résistance ni ne contre-attaquent mais chaque blessure infligée sur un mari prend la forme d'une cicatrice, au même endroit, sur un des maris vivants... ceci terrifie tous les maris qui ont été amenés aux Sœurs.

Les nécrodomes ne sortent pas pour accueillir la caravane. Ils attendent aux côtés de leur maîtresse, dans l'antre du temple. Au moment où ils entrent, la Sœur Noire ordonne que le cercueil soit placé au centre du cercle formé par les Sœurs.

Ensuite, la Sœur Noire demande si on leur a apporté leurs maris : c'est la première fois que les huit hommes entendent parler de mariage avec ces créatures affreuses et dans un endroit aussi épouvantable. Les nécrodomes prennent les maris par le bras et, fermement et en résistant à toute attaque, entraînent les maris hors de l'antre pour les préparer à leur mariage.

À la discrétion du Maître de Jeu, les maris peuvent faire appel aux aventuriers, à Rook et au Seigneur Segacis afin de leur venir en aide : cet appel tombe dans l'oreille d'un sourd en ce qui concerne Rook et Segacis. Les deux hommes regardent les aventuriers d'un regard noir s'ils essaient de leur porter secours. Si les aventuriers décident

Époux Morts-vivants (Zombies Résistants)

	Dés	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	23	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	4	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	13	7-9	Ventre	-/5
INT	2	10-12	Poitrine	-/6
POU	2	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	7	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	-	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat	1
Modificateur de Dommages	+1D6
Points de Magie	2
Mouvement	4m
Rang d'Action	+5

Armure Typique : aucune

Traits : Vision dans le Noir, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 35%, Endurance 44%, Persévérance 16%

Styles de Combat

Bagarre 50%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Dommages	PA/PV
Bagarre	P	T	1D3+1D6	Comme pour le Bras

Partie du Corps de Mari Mort-vivant

Partie du Corps	Tête	Bras	Jambe
FOR	11	11	11
CON	3	3	3
TAI	3	3	4
DEX	3	6	6

Localisation	Tête	Bras	Jambe
1-20	3 PV	2 PV	3 PV

Localisation	Tête	Bras	Jambe
Compétence d'Arme	Morsure 15%	Bagarre 30%	Coup de pied 30%
Dommages	1D3+1D4	1D3+1D4	1D3+1D4

Actions de Combat	1	1	1
Rang d'Action	+3	+5	+5
Mouvement	2m	4m	2m

d'utiliser de la force pour aider les maris, les événements suivant se produisent :

- * Rook les affrontera, rien ne doit se mettre en travers de la résurrection d'Anghara. Les gardes du corps prennent le parti de Rook, trop effrayés pour faire autre chose.
- * Les nécrodomes se battent aussi pour protéger les maris promis. S'il s'avère qu'ils ont besoin d'une assistance en plus (du fait que les maris contre-attaquent aussi, ce qui entraîne une grande mêlée) alors les Sœurs invoquent 1D4+8 défunts maris par la pensée pour s'assurer que les vivants n'échappent

pas à leur destin. Les défunts maris sont considérés comme des zombies résistants (voir page 79 dans le chapitre Créatures Mortes-vivants) ayant les statistiques ci-dessus.

Les nécrodomes, les défunts maris et Rook se battent jusqu'à ce que toute résistance soit contenue et que les maris vivants soient emportés dans une autre partie du temple afin d'être préparés pour la cérémonie de mariage. Si les aventuriers s'enfuient, ils ne sont pas poursuivis mais seront pourchassés par Rook, par le biais d'assassins, dès que possible pour qu'ils ne puissent pas parler de ce qu'ils savent. Les gardes du corps reçoivent immédiatement l'ordre de suivre les aventuriers et de les tuer avant qu'ils ne quittent la

région. Toutefois, il y a de grandes chances pour que les gardes du corps terrifiés prennent tout simplement leurs jambes à leur cou.

Si les maris vivants sont libérés par les aventuriers, déjouant ainsi les plans de Rook et de Segacis, alors les Sœurs de la Pitié envoient leur magie et les défunts époux à l'extérieur du temple pour tuer les aventuriers. Elles annoncent également à Segacis, en termes qu'il ne peut contredire, que le contrat est nul et non avenu : le corps d'Anghara leur appartient et elle deviendra leur Reine des Morts – mais elle ne reviendra pas en tant qu'Anghara. Segacis et Rook utiliseront tous les moyens nécessaires pour traquer et tuer les aventuriers pour se venger de ce qu'ils perçoivent comme une trahison.

Réanimer la Reine des Morts

Les Sœurs de la Pitié auront leur Reine quels que soient les événements. Le seul élément qui puisse être ajouté est de savoir si les Sœurs tiendront leur parole et accorderont huit ans de plus à Anghara. Cela dépend bien sûr du fait, pour elles, d'obtenir des maris. Les paragraphes précédents décrivent ce qui se produit si on les empêche d'obtenir des maris. Cette section décrit la réanimation du corps d'Anghara.

Les Sœurs ordonnent que le corps d'Anghara soit retiré du cercueil et placé sur le trône vide au centre de leur cercle. Segacis est tout

d'abord peut-être disposé à s'exécuter mais il finit par ordonner à Rook et aux aventuriers de le faire.

Dès que le corps d'Anghara est positionné sur le trône, la tête tombant sur la poitrine, les huit Sœurs de la Pitié se lèvent et commencent à entonner un chant : la modification combinée du sort Offrande de Vie (voir le chapitre Magie Divine). Le sort fonctionne comme il le devrait : un plasma suppurant s'écoule des orifices des masques des Sœurs pour aller entourer le trône. Une puanteur atroce emplit l'air. Segacis hurle en portant la main à son cœur : le temps que le rituel se termine, il aura souffert d'une crise cardiaque fatale mais les aventuriers peuvent le voir gémir et tomber à genoux en respirant laborieusement. Rook observe la scène d'un air impassible.

La vase engloutit Anghara. Au bout de quelques minutes, elle commence à disparaître, absorbée par le corps. Alors que les dernières traces se dissolvent dans la chair pâle d'Anghara, le corps bouge et se redresse, la tête haute regardant devant elle. Ses yeux sont creux, sa bouche fine mais la vie est présente. Le Seigneur Segacis prononce ces dernières paroles : "ma Reine... vous êtes vivante !"

Et Anghara, Reine des Morts, prononcent ses premiers mots dans un ton similaire aux voix cavernueuses des Sœurs : "Oui, Seigneur. Si vous appelez cela la vie. Vous m'avez servi avec loyauté. Vous connaîtrez enfin la paix."

ANGHARA, la Reine Liche

	Valeur
FOR	24
CON	25
TAI	10
INT	21
POU	30 (20 POU dédié)
DEX	19
CHA	22

Actions de Combat	4
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	10
Mouvement	8m
Rang d'Action	+20

1D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe Droite	14/7
4-6	Jambe Gauche	14/7
7-9	Ventre	14/8
10-12	Poitrine	14/9
13-15	Bras Droit	14/6
16-18	Bras Gauche	14/6
19-20	Tête	14/7

Armure Typique : peau augmentée par magie

Traits : Vision Nocturne, Vision de Vitalité, Immortelle

Compétences : Influence 110%, Perspicacité 99%, Connaissance (Seigneur de la Mort) 200%, Perception 90%, Persévérance 150%, Endurance 120%, Bagarre 95%

Magie Commune 100% : Contre-Magie 6, bouclier de Contre-Magie 6, Démoraliser, Main de la Mort

Pacte (Seigneur de la Mort) 110%

Sorts Divins : Amplifier x2, Animer Mort-vivant x2, Cadavre Éternel x2, Éclipse, Mort Paisible x2, Œil Mort, Offrande de Vie x3, Parodie de Vie x3, Résurrection Maladive x2

Styles de Combat
Bagarre 95%

Armes	Allongé	Portée	Dommages	PA/PV
Type	TAI	P		
Griffes	M	P	1D6+1D4	Comme pour le Bras



III 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841

Si les aventuriers choisissent de servir la Reine Anghara, reportez-vous à la section intitulée Huit Années de Mortitude pour savoir ce qui arrive et comment la campagne peut continuer à se développer.

HUIT ANNÉES DE MORTITUDE

Anghara retourne dans son royaume pour gouverner comme elle l'a fait au cours des dix dernières années, mais elle le fait sans son loyal conseiller, le Seigneur Segais, à ses côtés. On ramène son corps et Rook s'arrange pour lui donner des funérailles dignes de son rang. Vous trouverez ci-dessous des opportunités d'aventure supplémentaires concernant les funérailles de Segais :

- * Bien que ce soit des funérailles d'état, le corps de Segais n'est pas exhibé à la population pendant trois jours avant la cérémonie funéraire.
- * Les fossoyeurs qui d'habitude préparent les corps ne sont pas chargés de la tâche : Rook s'en occupe seul.
- * Plusieurs semaines plus tard, des rumeurs circulent à la cour au sujet d'une personne ressemblant à Segais ayant été aperçue autour des appartements privés d'Anghara.

Pour avoir été son plus fidèle serviteur dans la vie, Segais a été récompensé et est devenu son loyal serviteur dans la mort. Il a été réanimé en tant que nécrodome tandis que Rook s'occupe des devoirs de la cour. Rook n'est pas populaire chez les autres conseillers et il compte pour les faire tous renvoyer, réduisant le Conseil Privé à une seule personne : lui-même. Les ministres qui s'opposent ouvertement à Rook disparaissent mystérieusement. Les autres craignent pour leur vie et se taisent. Peut-être qu'ils approchent les aventuriers, ou les défient, pour connaître la vérité.

Tout au long des huit années, Anghara se prépare à l'Ascension du domaine du Seigneur de la Mort de la manière suivante :

- * Les cultes ou les églises existantes sont persécutés et pourchassés par des agents et des fauteurs de troubles engagés par Rook. Peut-être que les aventuriers sont impliqués. À leur place, des temples consacrés aux dieux de la Mort (Shargash et Gorgorma, Chardros et Xiombarg) sont établis. Les cultes obsédés par la mort prédominent. Ces changements sont subtils et se produisent au fil des ans plutôt que d'être des purges directes. Mais les changements sont néanmoins profonds et seront détectés par des agents étrangers.
- * La guerre est déclarée contre les barbares qui menacent les territoires du nord. Les armées d'Anghara voient leurs rangs grossir grâce à un afflux de mercenaires engagés par Rook. De retour des batailles victorieuses, les soldats parlent d'alliés supplémentaires – des alliés morts-vivants – sortant de terre derrière les rangs ennemis afin de les réduire en pièces.
- * Les apparitions publiques d'Anghara deviennent de moins en moins fréquentes au fur et à mesure que son apparence se détériore. Au bout de quatre ans, ses apparitions cessent. Rook

donne les ordres en son nom. Les aventuriers peuvent être engagés pour effectuer diverses missions : toutes sont néfastes, toutes impliquent le retour du Dieu de la Mort.

- * Inquiets, les nobles fuient le royaume et avertissent les pays voisins. Des champions sont dépêchés pour découvrir ce qu'il est advenu d'Anghara la Glorieuse et pourquoi on la nomme la Reine-sorcière et pire encore. Rook est considéré comme la source de la corruption mais la vérité, telle que les Aventuriers la connaissent, est encore plus sinistre. Ils risquent aussi de devenir des cibles s'ils réussissent à avertir le reste du monde de ce qu'il est advenu d'Anghara – de ce qui s'est passé avec les Sœurs de la Pitié. D'autres personnes peuvent aussi les persuader d'organiser une tentative d'assassinat contre Rook et la Reine Liche.
- * Après six ans, les Sœurs de la Pitié arrivent dans la cité accompagnées de leurs maris. Les hommes livrés par les aventuriers ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes. Ils sont en vie mais leur esprit a été brisé et drainé. Ils vivent uniquement pour divertir les femmes masquées qui ont pris le rôle de prêtresses du culte de la Mort dans la cité. Un par un, les maris meurent ou, s'ils trouvent un moyen de contacter les aventuriers, les supplient de les tuer. Afin de répondre à leur souhait, les aventuriers devront trouver un moyen de maîtriser la Sœur à laquelle le mari appartient. Chacune d'entre elles est une liche puissante. Ce ne sera pas chose facile.

Le Jour des Morts

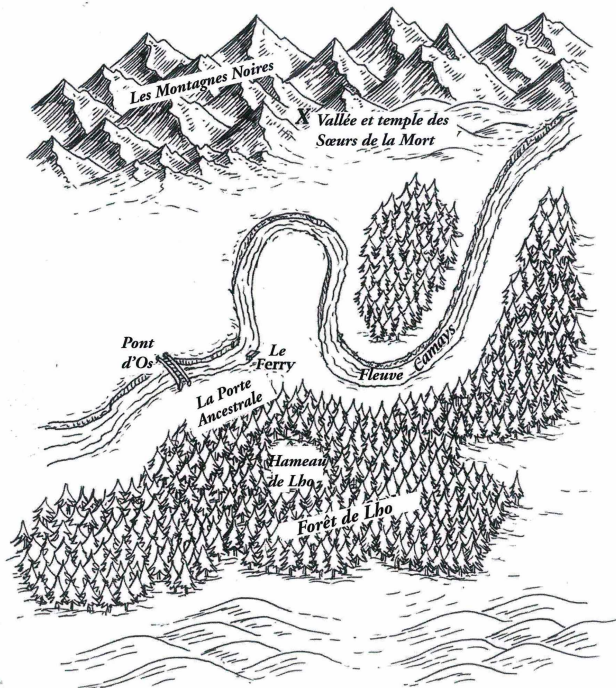
La nouvelle finira par se répandre qu'Anghara se prépare pour la venue du Seigneur de la Mort. Les aventuriers peuvent empêcher ceci en détruisant la Reine Anghara et les Sœurs de la Pitié. Ceci peut nécessiter des quêtes héroïques ou tout autre magie ou allié puissants. Les Maîtres de Jeu devraient développer ces détails au besoin. Rook, bien sûr, leur barre la route, en ordonnant à ses assassins, à ses meurtriers et à ses mercenaires d'agir contre ceux qui s'opposent à Anghara. Au bout des huit ans de règne de la reine morte-vivante, une grande épidémie se propage dans la cité, tuant les deux tiers de sa population. Au bout de huit jours, les morts se lèvent et marchent. Ils émergent des tombeaux, des bûchers funéraires et ils envahissent le palais où Anghara, flanquée des Sœurs de la Pitié et de Rook, les accueillent en tant que sujets. Derrière le palais, une ombre terrible et intangible, mais reconnaissable, s'approche dangereusement : c'est le Seigneur de la Mort, le mari d'Anghara.

Les survivants de l'épidémie sont regroupés et exécutés afin qu'ils rejoignent l'armée des morts-vivants huit jours après leur meurtre. Au début de la neuvième année après la transformation d'Anghara, son royaume est devenu une nécropole et ses citoyens des morts-vivants : une armée de morts loyaux prête à étendre le domaine du Seigneur de la Mort, Anghara à sa tête et les Sœurs de la Pitié comme prêtresses de la Bataille.

Le jour des morts est arrivé dans le monde.

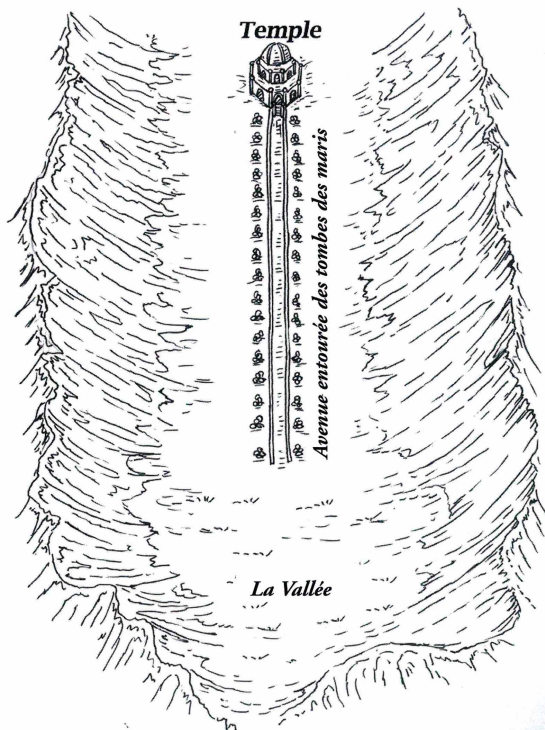
À moins que les aventuriers l'en empêchent...

Carte 1
Localisation de la vallée
et des principales rencontres



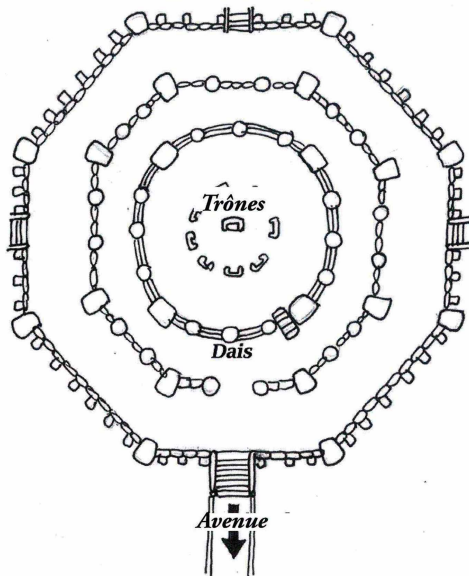
Carte 2

La vallée du temple des Sœurs de la Pitié



Carte 3
Le Temple

Temple des
Sœurs de la Pitié



INDEX



A

Ancre Spirituelle 7
Anghara, la Reine Liche 112
Animer Mort-vivant 7
Appeler la Mort 8
Arbre Cadavérique 49
Armes Animées 80
Arme Éclatante 13

B

Bénédictio de Stabilité 16
Bouclier Avide 80
Bouclier Spirituel 13
Bras Squelettique 83
Bras Zombie 83
Briser les Morts 8
Brouille la Magie 13

C

Cadavre Éternel 8
Cape d'Âme 80
Cerveau Zombie 83
Chasseur de Lune 50
Chasseur de Morts-vivants 4
Chien-crâne 59
Chien de Lune 50
Cœur Caché 83
Commander Mort-vivant 8
Compétences Necromantiques 6
Condamner à la Non-vie 8
Conseil de Mort 8
Courage 13
Couronne de Non-vie 8
Crâne Bavard 52
Cristal Galeux 81
Croquemort 4
Cueilleur d'Os 59
Culte du Ragout à l' Os Homagon 32

D

Dague en Os 81
Danse Macabre 18
Déchirement Spirituel 18
Décomposition Accélérée 13
Démence 86
Dépérissement 9
Détecter la Non-vie 19
Dissimuler l'Énergie Vitale 19
Dominer (Espèce) 19
Dragon Mort-vivant 69

E

Éclair de Mort 19
Éclair Nérotique 19
Éclat du Bûcher 19
Ectoplasme Animé 53
Embrase Mort-vivant 14
Entité Spectrale 69
Épée à Dents 81
Épidémie Carnivore 81
Épidémie du Baron Samethan 81
Époux Morts-vivants
(Zombies Résistants) 110
Érudit Marginal 4
Esclave Mort-Vivant 20
Esprits 69
Esprits & Démons 18
Étreinte Vitale 14
Exosquelette 83
Expulser Fantôme 9
Extrémités & Organes
Nécromantiques 82

F

Fait Jaillir de la Tombe 20
Fantôme 70
Fille de l'Hiver 73
Fléaux Necromantiques 81

Former (Substance) 20
Forme Cendrée 54
Fossoyeur 4
Frontel d'Yeux 81

G

Garde du Corps/Homme de Main 107
Gardiens Cadavériques 9
Gardien de Tombeau 4, 75
Gaz de Pourrissement 81
Gaz Empoisonné 82
Gémissements des Damnés 9
Goule Putride 59
Goule Rongeuse 61
Grands Squelettes 69
Grands Zombies 79
Graveur d'Os 62
Guérison Nérotique 9

H

Harad le Maudit 34

I

Ilolumen le Spectre 109
Impasse 14
Imprègne d'Énergie Nérotique 20
Infection des Os 82
Intellect Artificiel 20

J

Jan-Quel-Jan, La Voleuse de Secrets 36
Jus de Cerveau 20

L

L'Anneau d'Os 25
L'École de la Nuit 26
L'Église de la Mort des Dieux 27
L'Ordre du Soleil Ténébreux 24

L'Ordre de l'Enquête Thanatique 31
Lame Coupeuse d'Esprit 10
La Guilde des Animateurs 26
La Mort (Esprit de) 75
La Passeuse 98
Les Chambellans du Roi Immortel 28
Les Chevaliers Invincibles 25
Les Déchireurs de Cadavres 29
Les Fils Lho 96
Les Porteurs de Lumière Sacrée 28
Les Sources de Pouvoir Necromantique 17
Le Culte de Vivamort 30
Le Gardien des Noyés 37
Le Gardien du Pont 97
Le Seigneur Segacis 104, 105
Liche 55
Lien du Passé 14
Lieux Obscurs 18
Loups Zombies 109
Lumière Révélatrice 15

M

Main Malfaisante 83
Maître-chien (Chien-crâne) 62
Maître de la Lumière Blanche 10
Maîtriser Mort-Vivant 21
Malédiction de la Démence 16
Malédiction de la Nécropole 10
Malédiction du Pourrissement 10
Malédiction Mortelle 10
Mixture Empoisonnée de Liche 82
Moisissure de Tombeau 82
Momie 56
Momification 11
Mort-vivant 4
Morts en Masse 18
Mort Paisible 11

N

Nécrodome 57
Nécromancien 4

Nécromate 59
Nécropatte 62
Nouvelles Prouesses 87

O

Oeil Mort 83
Offrande de Vie 11
Ombres Brûlantes 21
Ombre Étrangleuse 77
Ordre Murmuré 21
Ordre Solennel de la
Garde du Tombeau 29
Organes Animés 83
Ossuaire 11

P

Parodie de Vie 12
Partie du Corps de
Mari Mort-vivant 110
Pèle les Chairs 21
Peur 84
Pilleur de Tombe 4
Porte Ténébreuse 21
Portier 64
Pouvoir de la Mort 12
Pouvoir de la Saignée 21
Prière Fantôme 12
Protection contre la Peur 16
Puanteur de Mort 15
Puissant Nécromate de Guerre 65

R

Rat Roi 65
Réduire en Cendres 15
Reliques 17
Repos Paisible 15
Ressusciter Mort-vivant 22
Restaurer Corps 12
Restaure la Santé Mentale 16
Résurrection Maladive 12

Rituel de la Liche 22
Rook 103, 105

S

Sacrifice 22, 23
Sauter dans un Corps 23
Sœurs de la Pitié 100
Spectre 77
Squelettes 68
Supprimer Animation 23

T

Toucher Lunaire 16
Transfère le Pouvoir de Non-vie 23

V

Vahdred Vathor, Chevalier
du Bouclier Runique 39
Vase de Tombeau 58
Vénération des Morts 12
Vent Spirituel 15
Vision de Mort 12
Vision de Vitalité 23
Vivification 23
Voir à travers le Corps 12
Voleur de Cadavres 5

W

Wyverne Épineuse 66

Z

Zombies 77
Zombies Affamés 79
Zombies Résistants 79
Zombie Géant Volant 66

W 6 W □ ✱ ☆ ✱ W Δ ● ☆ ✱ Y ✱ ⊙ III 2 ∴ ∴ Δ H ✱ Δ ○

RuneQuest II

L'ART DE LA NÉCROMANCIE

✱ Δ ○ W 6 W III 2 ∴ ∴ Δ H □ ✱ ☆ ✱ W Δ III 2 ∴ ● ☆ ✱ Y ✱

CRÉDITS

AUTEUR(S)

Gareth Hanrahan et Simon Beal

ÉDITEUR

Charlotte Law

MISE EN PAGE ET CRÉATION GRAPHIQUE

Will Chapman

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Rich Longmore, Gill Pearce, Anke Murió, Chad Sergesketter, Amanda Webb & Gong Studio

TRADUCTION

Sandrine Chirache

CORRECTIONS

Frédéric Tourain et Julien Dutel

REMERCIEMENTS

Pete Nash, John Hutchinson, Simon Bray, Jeff Richard et Greg Scafford

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
PERSONNAGES	4
MAGIE DIVINE	7
SORCELLERIE NÉCROMANTIQUE	17
CULTES NÉCROMANTIQUES	24
NÉCROMANCIENS	34
REPAIRS NÉCROMANTIQUES	42
CREATURES MORTES-VIVANTES	49
OBJETS NÉCROMANTIQUES	80
PEUR & DÉMENCE	84
CAMPAGNES ET AVENTURES	89
ANGHARA, NOTRE REFLET	92
INDEX	117

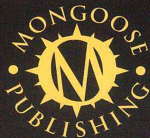
INFORMATION DE COPYRIGHT

L'Art de la Nécromancie ©2010 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de ce livre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Tous les personnages, les noms propres, les lieux, les objets, les illustrations et le texte contenus dans ce livre sont copyright © Mongoose Publishing, sous licence Issaries, Inc. Ce produit ludique ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune partie de ce produit ne peut-être reproduite sous une quelconque forme sans autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (OGL), visitez www.mongoosepublishing.com. Ce produit est protégé par les lois de copyright du Royaume-Uni. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes réelles, des organisations, des lieux ou des événements est pure coïncidence.

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc. Ce Produit est sous licence Issaries. Tous droits réservés. Imprimé aux États Unis.

La vie et la mort représentent les deux faces d'une même pièce. Le fait de contrôler l'une de ces faces vous donne un grand pouvoir sur l'autre. La nécromancie a des usages divers, certains plus puissants et plus dangereux que d'autres. D'un certain point de vue, réanimer des corps pour en faire des esclaves n'est pas bien différent que d'utiliser des golems ou des élémentaires. Beaucoup de sorts de guérison ont aussi une nature partiellement nécromantique, car ils agissent sur les mourants au lieu des morts. La nécromancie a d'autres emplois, inoffensifs, comme l'invocation ou la communication avec les morts au cours de cérémonies religieuses ou d'études sur le sujet. De nombreuses civilisations et races sont prêtes à accepter l'art de la nécromancie, à condition que les morts soient honorés et respectés, même si elles objectent à ce que les sorciers fassent parader les morts.

L'Art de la Nécromancie est un outil qui vous servira à créer des ennemis vraiment méprisables et terrifiants que vous pourrez présenter à vos joueurs durant une partie de RuneQuest. Le matériel contenu dans ce livre peut être employé avec n'importe quel décor de campagne incorporant les règles de RuneQuest, de Glorantha à Lankhmar en passant par Elric de Melniboné et votre propre campagne.



MGP 8211 €29.99

ISBN 978-1-907702-14-3



9 781907 702143