



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE NÉCROMANT IMPIE

LE NÉCROMANT IMPIE



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Libris Mortis

Introduction

Cette aide de jeu présente le nécromant impie (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème qui fera un excellent adversaire d'élite pour le groupe, que ce soit comme opposant à la fin d'une aventure ou même comme ennemi manipulateur tout au long d'une campagne incluant des morts-vivants. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. La bonne utilisation de cette aide de jeu nécessite le supplément suivant.

Bibliographie

LM : Libris Mortis

Description

Les nécromants impies sont certainement les pires ennemis de la vie que le monde ait jamais portés. Bien qu'humains, ils ont perdu l'essence même de leur nature au point de devenir des instruments sans âme de la Mort elle-même. Poussés par une attirance sadique inexplicable au commun des mortels vers le chemin de la nécromancie, ces prêtres de divinités maudites et malfaisantes ne trouvent de plaisir qu'en donnant la mort et en s'appropriant ses rejets nécrotiques : les morts-vivants. Passés maîtres dans l'art de les dominer et de les plier à leur volonté, ils s'en entourent constamment et les sacrifient sans hésiter. Et heureusement pour eux, car ces tristes individus sont haïs par la société. Ceux qui officient en pleine cité doivent généralement garder leurs activités secrètes, tandis que même ceux qui établissent leur culte loin de toute civilisation peuvent craindre quelque paladin en vadrouille. Asociaux, ils préfèrent la compagnie des morts à celle des vivants, mais si leur dieu venait à leur ordonner de rejoindre un groupe d'aventuriers pour accomplir quelque quête maléfique, alors ils l'accepteraient... un temps.

Combat

Le nécromant impie est un combattant relativement moyen, bien qu'il sache se défendre contre les paladins les plus illuminés. Sa force réside principalement dans les morts-vivants qu'il appelle et contrôle d'une main de fer. Plus puissants que la moyenne, ces derniers sont renforcés par ses pouvoirs impies et ses sortilèges maléfiques qui affaiblissent également ses ennemis.

Divinité tutélaire

Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés ou Eberron, remplacez Nérull par Velsharoon ou le Geôlier respectivement.



NÉCROMANT IMPIE 1

Humain Prêtre 1 de Nérull

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (10 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +0/+1

Attaque : arbalète lourde (+1 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+1 corps à corps, 1d8+1)

Attaque à outrance : arbalète lourde (+1 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+1 corps à corps, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (5/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14

Compétences : Art de la magie (4) +4, Concentration (4) +6, Connaissance (religion) (4) +4

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Façonneur de cadavres^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : arbalète lourde, 20 carreaux, morgenstern, armure d'écailles, écu en acier, symbole divin en acier, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (3/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Convocation de morts-vivants I, imprécation, protection contre le Bien*.

Domaines. Mal, Mort.

Équipement régional. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez l'armure d'écailles par une crevice de maître.



NÉCROMANT IMPIE 2

Humain Prêtre 2 de Nérull

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (16 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+1 Dex, +8 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+2 corps à corps, 1d8+1)

Attaque à outrance : arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+2 corps à corps, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (5/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14

Compétences : Art de la magie (5) +5, Concentration (5) +7, Connaissance (religion) (5) +5

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Façonneur de cadavres^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : arbalète lourde, 20 carreaux, morgenstern, harnois, écu en acier, symbole divin en acier, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (4/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Convocation de morts-vivants I* (x2), *imprécation, protection contre le Bien*.

Domaines. Mal, Mort.

NÉCROMANT IMPIE 3

Humain Prêtre 3 de Nérull

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (23 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+3 corps à corps, 1d8+1)

Attaque à outrance : arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+3 corps à corps, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (5/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14

Compétences : Art de la magie (6) +6, Concentration (6) +8, Connaissance (religion) (6) +6

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Façonneur de cadavres^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : arbalète lourde, 20 carreaux, morgenstern, *harnois +1*, *écu en acier +1*, symbole divin en acier, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Convocation de morts-vivants I* (x2), *imprécation, protection contre le Bien* ; 2^e – *Convocation de morts-vivants II* (x2), *profanation*.

Domaines. Mal, Mort.



NÉCROMANT IMPIE 4

Humain Prêtre 4 de Nérull

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (29 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : arbalète lourde (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+5 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : arbalète lourde (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (5/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 14

Compétences : Art de la magie (7) +7, Concentration (7) +9, Connaissance (religion) (7) +7

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Façonneur de cadavres^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : arbalète lourde, 20 carreaux, *morgenstern* +1, *harnois* +1, *écu en acier* +1, *cape de résistance* +1, symbole divin en sombracier, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (5/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, résistance* ; 1er – *Convocation de morts-vivants I* (x2), *détection des morts-vivants, imprécation, protection contre le Bien* ; 2e – *Convocation de morts-vivants II* (x2), *profanation, sagesse du hibou*.

Domaines. Mal, Mort.

NÉCROMANT IMPIE 5

Humain Prêtre 5 de Nérull

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d8+10 (36 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+5 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (5/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 14

Compétences : Art de la magie (8) +8, Concentration (8) +10, Connaissance (religion) (8) +8

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Façonneur de cadavres^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, *morgenstern* +1, *harnois* +1 de défense légère, *écu en acier* +1, *cape de résistance* +1, symbole divin en som-bracier, sac à dos d'équipement d'aventurier, ceinturon à parchemins, 4 *parchemins de bouclier de la foi*, 4 *parchemins de détection du Bien*, 4 *parchemins d'anathème*, *parchemin de force du taureau*, *parchemin d'endurance de l'ours*, *parchemin de splendeur de l'aigle*, *parchemin de panoplie magique*, *huile de peau d'écorce*, 50 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (5/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, résistance* ; 1^{er} – *Convocation de morts-vivants I* (x2), *détection des morts-vivants, imprécation, protection contre le Bien* ; 2^e – *Convocation de morts-vivants II* (x2), *profanation, sagesse du hibou* ; 3^e – *Animation des morts, convocation de morts-vivants III, malédiction*.

Domaines. Mal, Mort.



NÉCROMANT IMPIE 6

Humain Prêtre 5 de Nérull / Maître des suaires 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d8+12 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+5 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (9/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour), prestige mort-vivant

Jets de sauvegarde : Réf+3, Vig+7, Vol+11

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 19, Cha 14

Compétences : Art de la magie (9) +9, Concentration (9) +11, Connaissance (religion) (9) +9

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Emprise sur les morts-vivants, Façonneur de cadavres^{LM}, Prestige mort-vivant^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, *morgenstern* +1, *harnois* +1 de défense légère, *écu en acier* +1, *cape de résistance* +1, *perle de Sagesse* +2, symbole divin en sombracier, sac à dos d'équipement d'aventurier, ceinturon à parchemins, 4 *parchemins de bouclier de la foi*, 4 *parchemins de détection du Bien*, 4 *parchemins d'anathème*, *parchemin de force du taureau*, *parchemin d'endurance de l'ours*, *parchemin de splendeur de l'aigle*, *parchemin de panoplie magique*, *huile de peau d'écorce*, 60 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (5/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, résistance* ; 1^{er} – *Convocation de morts-vivants I* (x2), *détection des morts-vivants, imprécation, protection contre le Bien* ; 2^e – *Convocation de morts-vivants II* (x2), *profanation, sagesse du hibou* ; 3^e – *Animation des morts, convocation de morts-vivants III, malédiction*.

Prestige mort-vivant. Sans modificateur particulier, la valeur de prestige pour attirer des morts-vivants du Nécromant impie est de 10. Il est toutefois limité à un compagnon d'armes mort-vivant dont le NGE est inférieur ou égal au sien – 2.

Domaines. Mal, Mort.

NÉCROMANT IMPIE 7

Humain Prêtre 5 de Nérull / Maître des suaires 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d8+14 (49 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +4 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : arbalète lourde de maître (+6 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+6 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : arbalète lourde de maître (+6 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+6 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (9/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour), prestige mort-vivant, *convocation de morts-vivants* (ombre)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +8, Vol +13

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 19, Cha 14

Compétences : Art de la magie (10) +10, Concentration (10) +12, Connaissance (religion) (10) +10

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Emprise sur les morts-vivants, Façonneur de cadavres^{LM}, Prestige mort-vivant^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, *morgenstern* +1, *harnois* +1 de défense légère, écu en acier +2, *cape de résistance* +2, *perle de Sagesse* +2, symbole divin en sombracier, sac à dos d'équipement d'aventurier, ceinturon à parchemins, 4 *parchemins de bouclier de la foi*, 4 *parchemins de détection du Bien*, 4 *parchemins d'anathème*, *parchemin de force du taureau*, *parchemin d'endurance de l'ours*, *parchemin de splendeur de l'aigle*, *parchemin de panoplie magique*, *huile de peau d'écorce*, 60 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (5/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, résistance* ; 1^{er} – *Convocation de morts-vivants I* (x2), *détection des morts-vivants, imprécation, protection contre le Bien* ; 2^e – *Convocation de morts-vivants II* (x2), *profanation, sagesse du hibou, silence* ; 3^e – *Animation des morts, contagion, convocation de morts-vivants III, malédiction*.

Prestige mort-vivant. Sans modificateur particulier, la valeur de prestige pour attirer des morts-vivants du Nécromant impie est de 11. Il est toutefois limité à un compagnon d'armes mort-vivant dont le NGE est inférieur ou égal au sien – 2.

Domaines. Mal, Mort.



NÉCROMANT IMPIE 8

Humain Prêtre 5 de Nérull / Maître des suaires 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 8d8+24 (63 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +4 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : arbalète lourde de maître (+7 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+8 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : arbalète lourde de maître (+7 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+8 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (9/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour), prestige mort-vivant, *convocation de morts-vivants* (ombre)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +14

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 20, Cha 14

Compétences : Art de la magie (11) +11, Concentration (11) +14, Connaissance (religion) (11) +11

Dons : Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Emprise sur les morts-vivants, Façonneur de cadavres^{LM}, Prestige mort-vivant^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : Cimetières, champs de cadavres

Équipement : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, *morgenstern* +1, *harnois* +1 de défense légère, *écu en acier* +2, *cape de résistance* +2, *perle de Sagesse* +2, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, symbole divin en sombracier, sac à dos d'équipement d'aventurier, ceinturon à parchemins, 4 *parchemins de bouclier de la foi*, 4 *parchemins de détection du Bien*, 4 *parchemins d'anathème*, *parchemin de force du taureau*, *parchemin d'endurance de l'ours*, *parchemin de splendeur de l'aigle*, *parchemin de panoplie magique*, *huile de peau d'écorce*, 60 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (6/6+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie* (x2), *détection du poison, lecture de la magie, résistance* ; 1^{er} – *Anathème, convocation de morts-vivants I* (x2), *détection des morts-vivants, faveur divine, imprécation, protection contre le Bien* ; 2^e – *Convocation de morts-vivants II* (x2), *profanation, sagesse du hibou, silence* ; 3^e – *Animation des morts, contagion, convocation de morts-vivants III, malédiction* ; 4^e – *Convocation de morts-vivants IV, puissance divine, ténèbres maudites*.

Prestige mort-vivant. Sans modificateur particulier, la valeur de prestige pour attirer des morts-vivants du Nécromant impie est de 12. Il est toutefois limité à un compagnon d'armes mort-vivant dont le NGE est inférieur ou égal au sien – 2.

Domaines. Mal, Mort.

NÉCROMANT IMPIE 9

Humain Prêtre 5 de Nérull / Maître des suaires 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d8+27 (71 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +4 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+9 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (9/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour), prestige mort-vivant, *convocation de morts-vivants* (ombre, âme en peine)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +15

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 20, Cha 14

Compétences : Art de la magie (12) +12, Concentration (12) +15, Connaissance (religion) (12) +12

Dons : Agilité funeste^{LM}, Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Emprise sur les morts-vivants, Façonneur de cadavres^{LM}, Prestige mort-vivant^{LM}

Langues : Commun

Environnement : Cimetières, champs de cadavres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, *morgenstern* +1, *harnois* +1 de défense légère, *écu en acier* +2, *cape de résistance* +2, *perle de Sagesse* +2, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *sceptre de maîtrise des morts-vivants*^{LM}, symbole divin en som-bracier, sac à dos d'équipement d'aventurier, ceinturon à parchemins, 4 *parchemins de bouclier de la foi*, 4 *parchemins de détection du Bien*, 4 *parchemins d'anathème*, *parchemin de force du taureau*, *parchemin d'endurance de l'ours*, *parchemin de splendeur de l'aigle*, *parchemin de panoplie magique*, *huile de peau d'écorce*, 10 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (6/6+1/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, détection de la magie* (x2), *détection du poison, lecture de la magie, résistance* ; 1^{er} – *Anathème, convocation de morts-vivants I* (x2), *détection des morts-vivants, faveur divine, imprécation, protection contre le Bien* ; 2^e – *Convocation de morts-vivants II* (x2), *profanation, sagesse du hibou, silence* ; 3^e – *Animation des morts, contagion, convocation de morts-vivants III, malédiction, poigne d'Orcus* ; 4^e – *Convocation de morts-vivants IV, empoisonnement, puissance divine, ténèbres maudites*.

Prestige mort-vivant. Sans modificateur particulier, la valeur de prestige pour attirer des morts-vivants du Nécromant impie est de 13. Il est toutefois limité à un compagnon d'armes mort-vivant dont le NGE est inférieur ou égal au sien – 2.

Domaines. Mal, Mort.



NÉCROMANT IMPIE 10

Humain Prêtre 5 de Nérull / Maître des suaires 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d8+30 (78 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +4 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+9 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou *morgenstern* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : intimidation des morts-vivants (9/jour), aura du Mal, sorts, incantation spontanée, domaines, caresse mortelle (1/jour), prestige mort-vivant, *convocation de morts-vivants* (ombre, âme en peine), science de la convocation

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +16

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 22, Cha 14

Compétences : Art de la magie (13) +13, Concentration (13) +16, Connaissance (religion) (13) +13

Dons : Agilité funeste^{LM}, Âme souillée^{LM}, Destruction vengeresse^{LM}, Ecole renforcée (Invocation), Emprise sur les morts-vivants, Façonneur de cadavres^{LM}, Prestige mort-vivant^{LM}

Langues : Commun

Environnement : -

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, *morgenstern* +1, *harnois* +1 de défense légère, *écu en acier* +2, *cape de résistance* +2, *perle de Sagesse* +4, *bracelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *sceptre de maîtrise des morts-vivants*^{LM}, *heaume de thaumaturgie I*, symbole divin en sombracier, sac à dos d'équipement d'aventurier, ceinturon à parchemins, 4 *parchemins de bouclier de la foi*, 4 *parchemins de détection du Bien*, 4 *parchemins d'anathème*, *parchemin de force du taureau*, *parchemin d'endurance de l'ours*, *parchemin de splendeur de l'aigle*, *parchemin de panoplie magique*, *huile de peau d'écorce*, 10 pp

Alignement : généralement neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+1 pour les sorts du Mal). *Sorts mémorisés* (6/6+1/6+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine*, *détection de la magie* (x2), *détection du poison*, *lecture de la magie*, *résistance* ; 1^{er} – *Anathème*, *convocation de morts-vivants I* (x2), *détection des morts-vivants*, *faveur divine*, *imprécation*, *protection contre le Bien* ; 2^e – *Arme alignée*, *convocation de morts-vivants II* (x2), *mise à mort*, *profanation*, *splendeur de l'aigle*, *silence* ; 3^e – *Animation des morts*, *contagion*, *convocation de morts-vivants III*, *malédiction*, *poigne d'Orcus* ; 4^e – *Convocation de morts-vivants IV*, *empoisonnement*, *puissance divine*, *ténèbres maudites* ; 5^e – *Convocation de morts-vivants V*, *exécution*, *sanctification maléfique*.

Prestige mort-vivant. Sans modificateur particulier, la valeur de prestige pour attirer des morts-vivants du Nécromant impie est de 14. Il est toutefois limité à un compagnon d'armes mort-vivant dont le NGE est inférieur ou égal au sien – 2.

Domaines. Mal, Mort.