

Nicodemus, l'Éternel Vagabond

par Alessio Cavatore

Nicodemus était jadis l'apprenti prometteur de Gantbrandir, grand sorcier de renom. Durant l'une des nombreuses absences de ce dernier, Nicodemus se sentit irrésistiblement attiré par un antique artefact qui se trouvait dans le laboratoire. Il s'agissait d'une étrange lanterne magique, objet créé alors que le monde était encore jeune et qui emprisonnait l'essence d'un puissant démon. Le maître de Nicodemus l'avait pourtant averti à de nombreuses reprises de ne pas toucher à cette lanterne, mais la voix que le novice entendait et qui lui répétait sans cesse "Libère-moi et je réaliserai tes rêves les plus fous!" était plus forte. Nicodemus savait comment il fallait traiter avec ces créatures issues du Chaos et il demanda finalement : "Le jure-tu sur les dieux que tu sers?" Après quelques secondes de réflexion, la voix répondit : "Je le jure sur le nom de mon maître!" Et l'ambitieux, mais naïf, apprenti sorcier brisa le sceau runique qui scellait la lanterne depuis des temps immémoriaux.

"Enfin libre!" rugit la voix du démon lorsqu'il s'extirpa de sa prison. Les vapeurs qui s'échappèrent de la lanterne se condensèrent peu à peu pour laisser apparaître une énorme silhouette vaguement humanoïde. La créature possédait une tête d'oiseau perchée sur un cou assez long, et de grandes ailes qui semblaient faites d'une lumière iridescente. Le démon baissa la tête et



posa son regard sur l'humain qui, faisant d'énormes efforts pour contrôler sa peur, cria "Mes rêves! Tu dois exaucer mes rêves comme tu l'as promis!" La gigantesque créature du Chaos sourit d'un air mystérieux et répondit "Et quels sont donc tes rêves, petit être?"

Luttant contre tous ses instincts qui lui hurlaient de prendre ses jambes à son cou, Nicodemus annonça "Je veux être le plus grand sorcier de toute l'humanité!"

Le démon n'hésita que quelques instants puis, de sa voix sourde répondit "Accordé!" avant de déployer ses ailes pour s'évanouir et disparaître dans l'autre dimension.

Nicodemus ne perçut aucun changement immédiat et se demanda s'il ne devait pas attendre un peu pour que son vœu soit exaucé. Une chose était cependant claire, il ne pouvait pas

rester une minute de plus dans cette maison car son maître n'allait certainement pas approuver ce qu'il venait de faire. Il ramassa donc ses quelques affaires, en fit un baluchon et partit pour ce qui allait être une interminable quête à travers le Vieux Monde.

Il fallut quelques semaines à Nicodemus pour enfin comprendre qu'il avait été berné par la créature démoniaque. En effet, son corps grandissait d'une manière anormale, il mesurait alors un bon pouce de plus qu'avant et cela semblait ne pas devoir s'arrêter. Le plus grand sorcier! Ce satané démon l'avait pris au mot! Il savait pourtant qu'en matière de magie, il fallait toujours choisir ses paroles avec le plus grand soin, mais la terreur qu'il avait éprouvée sur le moment lui avait fait perdre une partie de ses moyens... Il était désormais condamné à vivre avec son erreur.

A partir de ce jour, la vie de Nicodemus ne fut qu'une errance passée à chercher le moyen de se débarrasser de sa malédiction. Le seul remède qu'il ait trouvé fut une potion concoctée par un ermite vivant dans les Montagnes du Bord du Monde, mais cette mixture ne fait que retarder les effets du sortilège lancé par le démon. De plus, Nicodemus a besoin d'ingurgiter régulièrement des infusions à base de Pierre Magique pour que la concoction fasse effet, ce qui l'a tout naturellement amené jusqu'aux sinistres ruines de Mordheim, la Cité des Damnés.

Les compétences de Nicodemus se sont sensiblement accrues depuis qu'il arpente les rues sombres de la cité et il est devenu une sorte de légende parmi les bandes combattant pour s'assurer la suprématie dans la cité. Nul ne sait où il apparaîtra et qui il aidera...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nicodemus	4	3	3	4	4	2	3	1	8

Recrutement :
Voir Règles Spéciales.

Disponibilité : Toute bande à l'exception des skavens, morts vivants, Possédés et répurgateurs. Comme tous les autres personnages spéciaux, Nicodemus doit faire l'objet d'une recherche.

Valeur : Nicodemus augmente votre valeur de bande de +85 points.

Armes/Armures :
Nicodemus possède un énorme bâton de sorcier (voir Règles Spéciales).

Compétences
Nicodemus possède les compétences suivantes : *Pouvoir* et *Effrayant*.

Sorts
Nicodemus connaît les six sorts de *Magie Mineure*.

Règles Spéciales

Maudit : Nicodemus ne s'intéresse pas à l'argent, il a par contre grand besoin de Pierre Magique. Lorsqu'il rejoint une bande, et après chaque bataille à laquelle il participe, y compris la première, vous devez le payer en Pierre Magique. Si vous n'en possédez pas ou si vous ne voulez plus garder Nicodemus et préférez vendre les fragments que vous possédez, l'Éternel Vagabond quittera votre bande.

Bâton de Sorcier :
Nicodemus peut utiliser son bâton au corps à corps de deux manières : à deux mains, il est alors considéré comme une massue mais permet en plus de parer comme une rondache. Il peut aussi le manier d'une main comme une massue normale tout en brandissant de l'autre la *Lame de Rezbekel* (voir *Magie Mineure*).

Note : La *Lame de Rezbekel* est un sort, pas une arme, elle ne peut donc pas être utilisée pour parer.