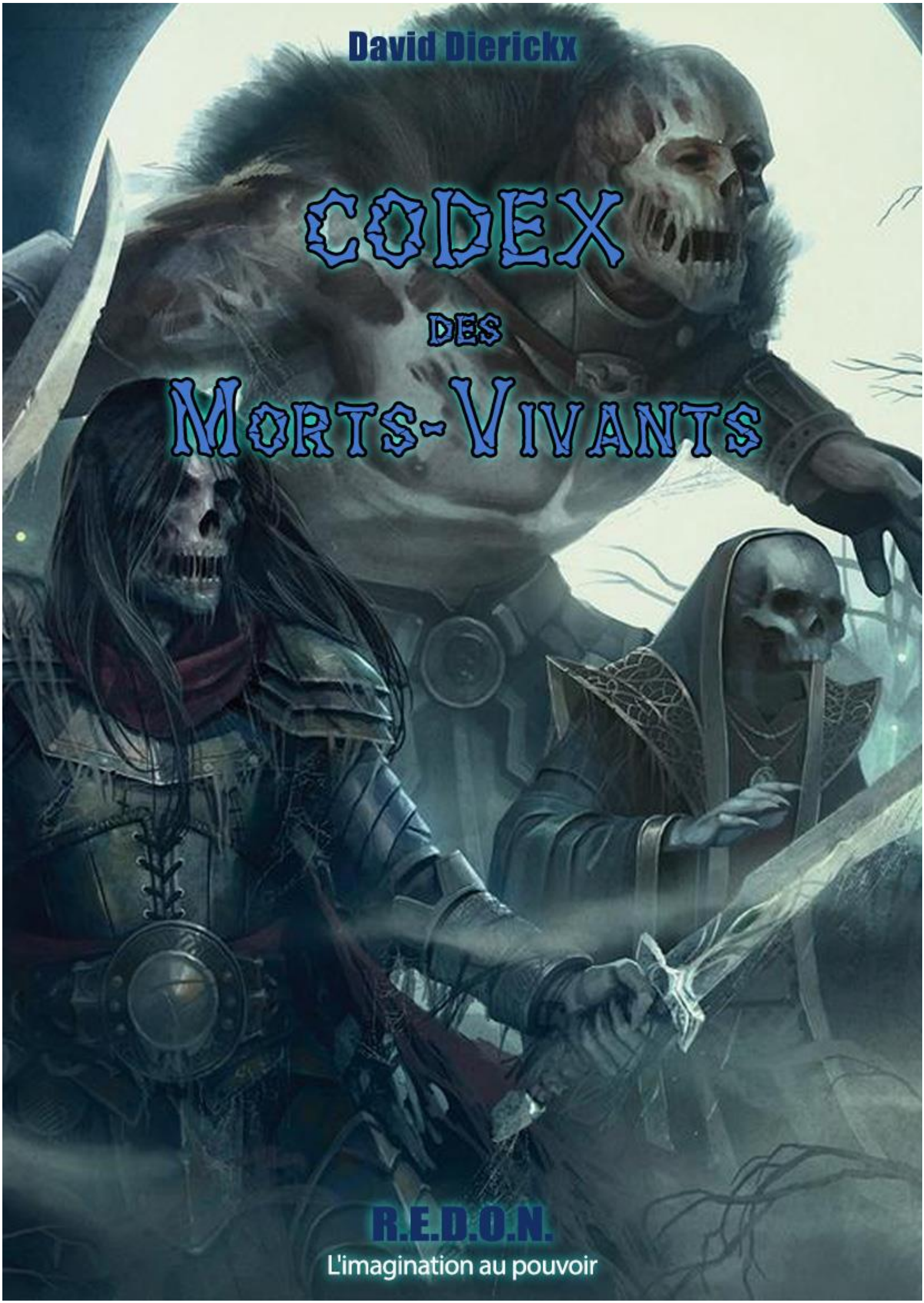
David Dierickx

CODEX DES MORTS-VIVANTS



R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Avant propos.

Le Codex des Morts-Vivants a pour ambition de présenter, le plus exhaustivement possible, les créatures « revenues » du « Royaume des morts » pour hanter le monde des vivants…
Le plus exhaustivement possible, car il existe en fait une foultitude de variétés dans cette catégorie de monstres.

Vous y trouverez, classés selon deux catégories : les « tangibles » et les « intangibles ». Vous aurez ainsi, à la disposition de votre imagination, toute la panoplie des morts-vivants qui ont traversés la tradition occidentale, adaptés au monde de R.E.D.O.N..
Ainsi, à côté des très classiques zombies et squelettes sont présentés des créations totalement originales, estampillées « REDON », comme l'Entôme, le Possédé, le Noyer des Abysses ou encore le Témoin…

Bonne lecture, et que Boron vous protège dans le dédale obscur de ces pages noircies par les ombres de la mort…

David Dierickx





I. Les Morts-Vivants Tangibles

Les Morts-Vivants sont répartis en deux grandes catégories : les *tangibles* et les *intangibles* (Cf. chapitre II).

Les « tangibles » sont des morts-vivants dont le corps appartient au monde matériel, au contraire des esprits et êtres semi-immatériels.
On trouve dans cette catégorie les squelettes, les zombies, les goules, les momies… et bien d'autres encore.
Le plus souvent ces créatures sont revenues d'entre les morts par le biais d'une magie quelconque, sorcier nécromant ou prêtres de la mort.
Ils sont alors le plus souvent attachés à la volonté de leur créateur.
Pourtant, certains peuvent être libre, naturellement, c'est le cas des liches par exemple, ou s'être affranchis de la tutelle dominatrice.

BLEME



(taille selon corps de base)(C.M.)
(Classe de Monstre : 28)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 4 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 28~35

Co : 14~16 **In** : 8~9 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 16~17
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 8~12

3 Att./ Assaut.

Att : 11 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 2D+3 (crocs)
(1D+6)x2 (griffes)

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)



DESCRIPTIF
(Voir également Goule)

Les Blêmes sont des goules plus puissantes qui ont vécu suffisamment longtemps pour parvenir à s'affranchir de leur créateur vampire ou qui ont vécue assez longtemps seules et se sont lentement développées…

Ce sont des morts-vivants qui se nourrissent exclusivement de cadavres, mais ce sont aussi de terribles prédateurs, capables d'une ruse déconcertante.

Alimentation : une Blême a besoin d'un apport nutritif quotidien relativement exigeant, qui se décompose ainsi (pour 1,5 kg/j) : *viande saignante de moins de 48 heures (~60%) – cervelle (~15%) – sang frais (~15%) - moelle osseuse (~10%)*
Faute de pouvoir se nourrir correctement, une Blême dépérit rapidement, perdant 1/5ème de son énergie vitale de base par jour, ainsi qu'un point en Attaque et en Parade. Réduite à 20% de son énergie vitale normale, la Blême voit son métabolisme se stabiliser au cœur d'une apathie totale, proche du coma. Cette apathie, qui lui permet à peine de se défendre et de parler, peut durer jusqu'à six mois, au-delà desquels la Blême trépassera définitivement.
Pour se rétablir, la Blême doit soit accéder à au moins 50 cl du sang de son créateur, soit pouvoir se nourrir correctement durant au moins une semaine, sans rien faire d'autre (récup. de son énergie entre le 7ème et le 10ème jour).

Combat : contact paralysant. Tout humanoïde (non-Elfe) blessé par une Blême se trouve paralysé pour 1 à 4 minutes s'il ne réussit pas un Jet de protection.

Tout humain tué par une Blême, s'il n'est pas béni dans les vingt minutes, a 60% de risque de se réveiller sous la forme d'une blême qui sera partiellement soumise à sa « génitrice ».

DIVERS

CHEVALIER de la MORT

« Gol'Osdath »

(~ 1,80 m) (CM)
(humanoïdes squelettiques portant
une lourde armure noire)

(Nb existant : 12)
(Vitesse : 5 m/sec)



Mort-vivant

Semi-Démon

Résistance à la Magie 75%.

→ *11% de retour de sorts*

E.V. : 140~170

Co : 20~22 **In** : 17~18 **Ch** : -5 **Ad** : 16~17 **Fo** : 20~21
Sag : 12~14 **Beau** : / **Con** : 18 **Per** : 19~21

2 Att./ Assaut.

Att : 17 — Pr : 8+2 (armure et bouclier maudits)
Prd : 15 — P.I. : 1D+16 à 17 (épée bâtarde maudite +3)

SPECIALS

- **Armes Tranchantes** : seulement 3/4 dégâts.
- **Armes pointues** : seulement ½ dégâts.
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.
- **Eau bénite** : perte de 3D6 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

POUVOIRS PARTICULIERS

Les Chevaliers de la Mort utilisent les pouvoirs suivants, au niveau 15 de maîtrise :

- *Sol de glace* (à volonté) (-2 Att et -3 Prd)
- *Détection de la magie* (à volonté)
- *« Cécité »* ou *« Muet »* ou *« Surdité » (1x/j)*
- *Détection de l'invisible* (à volonté)
- *Dissipation de la magie* (2x/j)
- *Boule de feu* (20D8) (1x/j)

Domination et *Vade Retro* (comme exorciste de niveau 6)

Effroi : un Chevalier de la Mort engendre l'effroi jusqu'à une distance de 20 mètres. Toute créature entrant dans cette zone est soumise à ce pouvoir (sauf si le Chevalier de la Mort ne le souhaite pas). Un jet de courage est nécessaire : en cas d'échec le sujet est pris d'*Effroi* (-2 Att et -3 Prd) jusqu'à ce qu'il quitte l'influence du Chevalier et se soit écoulé au moins 2D4 heures.

Langues : Ilvanirien, Orque, Gobelin, Ogre, Troll, Elfe, Elfe noir et la langue commune des démons

DESCRIPTIF

Les Chevaliers de la Mort sont des Morts-vivants très particuliers en ce sens qu'ils sont également des « semi-démons ». Tous furent créés par le Prince Démon Orcus, à partir des âmes de paladins déchus, pour le servir dans sa quête de pouvoir. Au nombre de 12, ces *Gol'Osdaths*, comme les nomment les démons dans la langue noire, sont particulièrement puissants et ne peuvent être « tournés » comme de vulgaires morts-vivants.

Leurs noms sont : *Bertrand le sombre, Guérarth de Stioche, Aldebert le cramoisi, Victor le hutin, Sigebert de Clandin, Arion le muet, Gabrial du crépuscule, Ilnir le bègue, Arustios de Citrine, Thiebaut traîne la lèpre, Louis le félon* et *Darial de Kolbe*.



Au cœur des Abysses démoniaques, les *Gol'Osdaths* possèdent un statut particulier. Ils sont craints et respectés dans tous les niveaux gouvernés par un démons qui respectent le Prince Orcus, mais ils sont ouvertement détestés, voire traqués, dans les plans qui servent le Prince Démogorgon.
Les Chevaliers de la Mort montent généralement des *Destrificaths*, des chevaux démoniaques à l'exceptionnelle endurance qui les servent comme un paladin est servi par son fidèle destrier…

Un Gol'Osdath passe le plus clair de son temps à se rendre sur le Plan Matériel Primaire pour y accomplir quelque sombre mission, dont le succès pourra renforcer la puissance de leur maître, Orcus.

DIVERS

Chaque Chevalier de la Mort peut être contraint à la fuite si on parvient à invoquer le nom de celui qui fut leur maître d'arme du temps de leur vie mortelle ! Bien sûr, ces noms ne sont pas des plus faciles à trouver…

R.E.D.O.N.

CHEVALIER SQUELETTE



(taille selon corps de base)
(N. à tendances mauvaises)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Guerriers Niv.15 à 20

Résistance à la Magie 90%.

E.V. : 115~145

Co : 20 **In** : 15~16 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 16~17
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 10 **Per** : 14

2 Att./ Assaut.

Att : 17
Prd : 14

Pr : 4~6* (selon)
P.I. : 1D+10 à 11 (épée à 2 mains)
4D+6 à 7 (fendoir 0/-4)
3D+6 à 7 (massetin –1/-2)

** Un Chevalier Squelette ne peut être touché que par des armes magiques ou des armes en argent.*

SPECIALS

- **Armes Tranchantes** : seulement ½ dégâts.
- **Armes pointues** : seulement ¼ dégâts.
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)



DESCRIPTIF

Les Chevaliers Squelettes sont très semblables à des squelettes animés simples, mais ils possèdent toujours un armement beaucoup plus conséquent, une protection importante, des colifichets, … Surtout, ils possèdent une âme qui les rend bien plus autonomes. Ce sont les âmes prise au piège de guerriers et de chevaliers de très hauts niveaux, que des démons ou des diables ont capturées.

Lorsqu'il est libre d'agir, le Chevalier Squelette se comporte un peu comme une liche. Il tente souvent de posséder des serviteurs ou des esclaves, il a souvent le rêve secret d'un retour, grâce à la magie, à son état antérieur de mortel et c'est pour cette raison qu'il essaye de concentrer pouvoir et fortune.

La couronne de contrôle : l'âme d'un Chevalier Squelette est toujours emprisonnée dans une couronne très mince d'or. Le Chevalier Squelette ne possède son libre arbitre que lorsqu'il est en possession de cette couronne, ou que celle-ci se trouve à l'abris d'une cachette qu'il a choisi.
Car celui qui porte la couronne de commande d'un Chevalier Squelette possède aussi le pouvoir de commander et de diriger celui-ci tant qu'il se trouve à moins de 200 mètres !
Lorsqu'un individu exerce ainsi un contrôle sur un Chevalier Squelette, la concentration est de mise et il ne peut plus ni bouger, ni lancer de sorts.

Si le contrôle est interrompu, et si l'ancien « contrôleur » de la couronne la retire, le chevalier Squelette tentera par tous les moyens de le tuer et de reprendre possession de sa couronne.

DIVERS

Opérer un Exorcisme sur une couronne d'or de ce type libère l'âme du chevalier qui pourra peut-être obtenir la paix…

CHOSE DES CRYPTES



(taille approximative de l'ancien corps)(N.)
(humanoïde très décharné ou squelette, souvent enveloppé de son linceul, voix basse, murmurante)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 3 à 5 m/sec)

Résistance à la Magie 40%.
→ Retour de sort 10%

E.V. : 50~80

Co : 15~16 **In** : 16~17 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 16~17
Sag : 14~15 **Beau** : / **Con** : 10~11 **Per** : 14~16

1 Att./ Assaut(s).

Att : 14~15 Pr : 4* (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 1D+10 à 11(masse d'arme +2)

* La chose des Cryptes ne peut être touché que par des armes magiques ou en argent.

CAPACITES SPECIALES
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose, de Sommeil et de Paralysie.
- **Téléportation de masse**. La Chose des Cryptes possède le pouvoir de transporter tout un groupe (jusqu'à dix personnes en même temps) vers un lieu déterminé au hasard. Un sujet peut lancer un jet de protection contre la magie pour éviter d'être déplacé. Ce sortilège nécessite 3 assauts d'incantation et fonctionne sur une zone d'effet de 100 m². Il ne peut être utilisé qu'une fois toutes les 30 minutes contre un même groupe.

- La **lumière du jour** inhibe leurs pouvoirs.
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).



DESCRIPTIF
La Chose des Cryptes est un mort-vivant qui apparaît toujours revêtu d'une bure de moine, d'une robe mortuaire ou d'un linceul. Un capuchon revêt toujours son crâne.
Elle vit généralement dans la crypte même où son corps fut inhumé initialement, et ne quitte normalement pas ce « domicile ». Le plus souvent, elle n'attaque pas qui la laisse en paix et n'empiète pas sur son territoire !
La Chose des Cryptes est ramenée à la vie par la magie d'un puissant Nécromant ou les prodiges d'un prêtre de la mort. Ces jeteurs de sort utilisent les capacités de la Chose des Cryptes pour garder leurs donjons contre les importuns. La magie l'oblige à se soumettre aux injonctions de celui qui lui a redonner la « vie »..
Pour la Chose des Cryptes, qui ne comprend pas pourquoi elle est revenue dans le monde matériel pour cette pseudo-existence, le monde est devenu bien étrange.
La Chose des Cryptes peut communiquer dans sa langue d'origine et dans celle de celui qui l'a ramenée à la vie.
Si elle est questionnée sur la disparition de membres d'un groupe par ceux qui ont réussi leur jet de résistance, elle prétendra par exemple qu'ils ont été désintégrés !
On prétend que certaines de ces créatures sont capables de téléporter un ennemi en le paralysant et en le rendant invisible…
Quoiqu'il en soit, il apparaîtrait que la plus grande joie, peut-être la seule, de ces créatures soit de semer la confusion dans l'esprit des mortels qu'elles croisent sur leur territoire !

Destination de téléportage de masse :

01~20 :	300 à 3.000 m au Nord	21~40 :	300 à 3.000 m au Sud
41~60 :	300 à 3.000 m à l'Ouest	61~80 :	300 à 3.000 m à l'Est
81~90 :	un niveau de donjon plus haut	91~00 :	un niveau de donjon plus bas

DIVERS
L'enchantement qui ramène ces créatures à la non-vie a pour effet secondaire de rendre leurs dents magiques.
Une Chose des Cryptes détruite doit être ensevelie sous une heure. Une prière doit être prononcée pour le repos de son âme et un pentacle dessiné sur sa tombe. Après 24 heures, on pourra déterrer son crâne (attention son crâne seulement sous peine de malédiction) et récupérer les dents. Chaque dent, réduite en poudre et incorporée à un mélange d'huile et de sel rouge (1 gr/dent), augmentera d'un point la base vitale du sujet qui la boira (jet de résistance aux traumatismes pour que l'effet dure au-delà d'une journée).

R.E.D.O.N.

CRÂNE VOLANT



(taille du crâne d'origine)(N.M.)
(porte des gemmes qui sont les réceptacles de la « vie » du crâne volant)

(Nb rencontré : 1 individus)
(vitesse : 5 à 7 m/ass)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 22~66

Co : 12~17 **In** : 17~20 **Ch** : 8~14 **Ad** : 6~8 **Fo** : /
Sag : 7~14 **Beau** : / **Con** : 8~10 **Per** : 12~20

E.A : ***½ de ce qu'il possédait en tant que liche***

1 Att./ Assaut.

Att : 7~8 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+5 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Sortilèges / Prodiges : tous ceux que la Liche possédait avant de se transformer…

Effroi : dés le premier regard porté sur un Crâne volant, un malaise envahie le sujet. Il doit alors réussir un jet de Courage ou être pris d'effroi (il ne peut alors plus combattre qu'avec -2Att/-2Prd et subir un risque d'échec de ses propres sortilèges de 25%).

Immunité aux sorts : *froid, Illusion, Charme, Sommeil, Ralentissement/Accélération, Salander Mutander, Foudre, Electricité, Doigt de mort, Folie.*
Par ailleurs, et avec le temps, le Crâne volant récupèrent les éventuelles immunités contre certains sortilèges particuliers qu'il possédait lorsqu'il était encore une liche.

FAIBLESSES

- **Eau bénite**. une Goule est vulnérable à l'eau bénite (2D10 Bl par fiole).

- **Lumière de la pleine lune**. La lumière directe d'une pleine lune réduit la base vitale de 50%, et pénalise ses sortilèges de 2/3 de puissance.

DESCRIPTIF



Ce sont d'anciennes liches qui furent détruites au combat, mais qui eurent le temps, auparavant, de préparer cet état d'ultime survie de leur esprit qu'est celui de Crânes volants.
Ce rituel de préparation, connu des Mages sous le nom de « Arcanotum Survivecus » impose à la liche de graver sur son propre crâne un certain nombre de runes magiques et d'incruster, souvent dans la mâchoire, en lieu et place de dents, des gemmes enchantées qui serviront de réceptacle à son esprit.
Le niveau de la liche pré-existante, le nombre de gemmes utilisées, leur qualité, le niveau de réussite du rituel, sont autant de paramètres qui influeront sur la puissance du Crâne volant…

Les Crânes volants possède la même personnalité que la liche qu'ils furent. Ils poursuivent les mêmes buts, parlent de la même façon, possèdent les mêmes souvenirs, …
Tous ont en commun le désir de retrouver un corps qui soit semblable à celui qui fut le leur durant leur existence. Aussi se mettent-ils en quête de rituels nécromantiques aussi noirs que puissants pour accéder à ce souhait.

DIVERS

Les gemmes qui constituent l'essence vitale d'un Crâne volant peuvent être utilisées dans des rituels pour restaurer les points d'énergie vitale qu'un individu aura perdu sur sa base vitale (malédictions, …).

R.E.D.O.N.

ENVOUTANTE



(taille selon corps de base)(C.M.)
(Classe de Monstre : 30)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 26~34

Co : 12~14 **In** : 9~14 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 15~17
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 8~12

2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 — Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8~9 — P.I. : (1D+5 à 7)x2 (griffes)
Ou (2 à 5 D) (baiser aspirant)

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.

- **Charisme**. Tant que la véritable nature de l'Envoutante n'est pas connue, elle possède un Charisme de 18 aux yeux des mortels mâles de son espèce (Ch à 15 pour les autres). Quand elle approche un mâle, elle tente de le séduire par des mots, des promesses, des effleurements, … Si l'Envoutante réussi son épreuve de Charisme, alors le mâle ciblé doit réussir un jet de Sagesse (assorti d'un malus de 3 à 8 points en fonction de l'expérience la créature) pour ne pas se plier à ses volontés.
NB : si pour quelque raison que ce soit son charme n'opère plus, alors elle devient aussi repoussante que possible.

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).



DESCRIPTIF

L'Envoutante est un mort-vivant aussi étrange que redoutable. C'est toujours une femme, le plus souvent une courtisane ou une prostituée, qui a été victime d'une maladie soudaine et qui a trépassé dans des souffrances si atroces que son âme s'est révoltée. C'est dans la violence de cette révolte qu'elle a puisé l'énergie suffisante pour accéder à un état de « non-mort ».
Si sa peau est violacée et si ses yeux portent une lueur étrange, elle sait user de tout ses charmes pour faire oublier sa nature véritable. Elle est enjôleuse, provocante, suggestive et tous ses efforts visent à attirer à elle des mâles enamourés auxquelles elle pourra soustraire cette énergie vitale qui lui est désormais nécessaire.

Psychologie. Une Envoutante possède une détermination froide : séduire pour se nourrir. Et celle-ci contraste avec une désorientation qu'elle porte profondément et qui est issu du trouble que lui cause sa nouvelle nature. Elle sait qu'elle n'est plus la même, mais elle se refuse à se penser morte…
Notons que certaines Envoutantes, rares il est vrai, peuvent se montrer presque saines d'esprit et parvenir à vivre en société, ne prélevant sur les hommes qu'elle séduit que l'énergie qui lui est strictement nécessaire pour survivre.

Alimentation. Une Envoutante doit absorber l'énergie vitale d'un humanoïde mâle, par un de ses *baisers absorbants*, au moins une fois par semaine pour conserver son état. En deçà de cet apport, elle se dessèche, s'affaibli et devient lentement un zombie.

Combat. Ces morts-vivants utilisent leurs griffes au corps-à-corps et peuvent se montrer redoutables dans un affrontement solitaire.

Baiser aspirant. Lorsqu'elle parvient à séduire un mâle et à l'emmener à l'écart, l'Envoutante l'étreint et lui donne un baiser particulier. Ce baiser absorbe une partie de l'Energie Vitale de la victime (entre 2D et 5D selon l'expérience de l'Envoutante) et le laisse subjugué, amoindri (malus de 4 en Att, Prd et Fo s'il doit combattre) durant 1D6 minutes. Notons encore qu'un mâle victime d'un tel baiser perd 1 point de vie permanent sur sa base d'Energie Vitale.

DIVERS

Un œil d'une Envoutante peut être utilisé pour créer un philtre d'amour particulièrement puissant. Cet ingrédient doit être associé à du sang d'elfine (0,3 l), de la poudre de sabot de licorne (5 gr) et du sel rouge (10 gr).

R.E.D.O.N.

GARGOUILLE



(taille selon statue de base)(C.M.)
(Classe de Monstre : 35)

(Nb rencontré : 1~10 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 36~50

Co : 14~17 **In** : 8~12 **Ch** : / **Ad** : 10~11 **Fo** : 14~15
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 8~12

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 14
Prd : 8

Pr : 3* (naturelle)
P.I. : 2D+3 (gueule)
(1D+6)x2 (griffes)
1D+9 (cornes ou pieds)

* Une Gargouille ne peut être blessée que par des armes magiques +1 (ou mieux)

SPECIALS

- **Immunité** au Charme, Illusion, Hypnose et Sommeil
- **Rapidité** : très rapide, certaines volent (statues ailées)
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF



Statues animées sous l'impulsion d'un puissant mage, d'un diable ou d'un démon, les Gargouilles sont des morts-vivants d'un type très particulier.
Une telle animation implique toujours qu'une âme soit intégrée à la pierre de la statue, par un rituel nécromantique. Ces âmes sont presque toujours celles d'Etres voués à la damnation, et qui reviennent ainsi sur Dère pour accomplir les dessins d'un être plus puissant.

Ces âmes noires qui animent les gargouilles sont versées dans le crime et la haine. Elles attaquent toutes créatures vivantes passant dans la portée de leur perception pour ne leur accorder aucune pitié.

Le plaisir suprême d'une Gargouille est de réduire à merci un adversaire pour ensuite le torturer jusqu'à la mort.

Notons que lorsqu'elles n'agissent pas pour tuer un intrus, ou pour mener à bien une mission que leur a confié leur diable ou démon créateur, les gargouilles peuvent demeurer inertes durant de très longues périodes. Leur âme folle méditant alors sur de noirs desseins, revivant sans cesse leur cruelles actions passées, …

DIVERS

GHAST



(taille selon corps de base)(C.M.)
(Classe de Monstre : 25)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 33~37

Co : 14~15 **In** : 8~9 **Ch** : / **Ad** : 13~15 **Fo** : 13~15
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 13~15 **Per** : 10~13

3 Att./ Assaut.

Att : 9 — Pr : 3 (naturelle)
Prd : 9 — P.I. : 1D+6 (crocs)
(1D+4)x2 (griffes)

SPECIALS

- Immunité aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.

- Puanteur mortelle. Combattre un Ghast à moins de 4 mètres demande un jet de Constitution avec malus de 3 points, en cas d'échec le sujet perd 2 pts en Attaque et en Parade du fait de l'**odeur atroce** qui le gêne et lui provoque nausées et vomissements. Ce test doit être renouvelé tous les 4 assauts d'exposition !

- Eau bénite : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

(Voir également Goule)



Les Ghasts sont des morts-vivants, très semblables aux Goules avec lesquelles on les rencontre souvent. De fait, les Ghasts sont des Goules qui se sont développées, en dehors de toute influence vampirique, mais qui ont trouvé une autre voie que celle atteintes par les Blêmes.

Seul leur odeur très forte de charogne dégagée par les Ghasts les distingue des Goules. Comme ces dernières, les Ghasts se nourrissent de cadavres.
Ils attaquent, dès que c'est possible, un être vivant qui passe à portée.

Combat : contact paralysant. Tout humanoïde, y compris les Elfes, blessé par un Ghast se trouve paralysé pour 1 à 3 heures s'il ne réussi pas un Jet de protection

Tout humain tué par un Ghast, s'il n'est pas béni dans les vingt minutes, a 85% de risque de se réveiller sous la forme d'une Goule sous son contrôle.

DIVERS

GOULE



(taille humaine)(N.M.)
(peau livide, hématomes rouges-bleus)

(Nb rencontré : 1~8 individus)
(vitesse : 4 à 5 m/ass)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 18~24

Co : 14~18 **In** : 8~10 **Ch** : 4~5 **Ad** : 9~11 **Fo** : 11~13
Sag : 8~10 **Beau** : 4~8 **Con** : 12~14 **Per** : 10~14

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 8~9 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 7~8 P.I. : 1D+5 (dents)
(1D+3)x2 (griffes)



CAPACITES SPECIALES

- Paralysie : victime d'une blessure de Goule un individu, non-Elfe, doit réussir un jet de protection contre les Sorts, ou être paralysé durant (1D6+2) assauts. N.B. : en cas de 1 ou de 2 sur le jet de Sauvegarde, le sujet est paralysé pour 1D4 minutes.

- Immunités : la Goule est immunisée aux sortilèges de Froid, d'Hypnose, d'Illusion et de Charme.

- **Eau bénite**. Une Goule est vulnérable à l'eau bénite (2D10 Bl par fiole).

- **Lumière du soleil**. La lumière directe du soleil réduit sa base vitale de 50%, et pénalise ses Att et Prd de 3 points (héritage vampirique).

DESCRIPTIF

Les Goules sont des morts-vivants, assez intelligents, créés par des Vampires (ou exceptionnellement par des nécromants). Toujours dépendantes de la volonté de leur maître créateur, les Goules peuvent parfois être rencontrées seules, livrées à elles-mêmes par un maître insouciant de leur devenir. Un vampire crée une Goule lorsqu'il a besoin d'un peu d'aide, ou parfois même lorsqu'il se sent un peu seul. Lorsqu'elle est au service de son créateur, une Goule peut servir de gardien, et interdire alors l'accès aux appartements privés de son seigneur, mais elle peut aussi accomplir divers travaux comme l'entretien du domaine du vampire, la chasse, le rabattage de proies…

Création : Le vampire doit mordre un mortel et, durant cet acte, lui donner à boire un peu de son propre sang. Il devra renouveler cette opération trois nuits de suite, donnant ainsi à son liquide vitale le temps d'agir, par touches, sur le métabolisme de son sujet et de l'empoisonner lentement. Au quatrième jour, le corps du sujet trépasse, mais la conscience demeure prisonnière et peut continuer de l'animer, devenant ainsi un mort-vivant de type « goule ».
La goule conserve un sentiment de dépendance très forte vis à vis du vampire qui l'a créée.

Psychologie : de l'esprit de l'humain que fut la Goule avant sa métamorphose, il ne subsiste rien d'autre qu'un peu de la mémoire, embrumée, des personnes côtoyées, des lieux connus… Pour le reste, la Goule prend un alignement Neutre et Mauvais, mais se montre totalement loyal envers son créateur.
La Goule est assez intelligente et peut agir avec une large autonomie, qui n'est guidée que par le service des intérêts de son maître et sa survie propre.



Alimentation : une Goule a besoin d'un apport nutritif quotidien relativement exigeant, qui se décompose ainsi (pour 1,5 kg/j) : *viande saignante de moins de 48 heures (~60%) – cervelle (~15%) – sang frais (~15%) - moelle osseuse (~10%)*
Faute de pouvoir se nourrir correctement, une Goule dépérit rapidement, perdant 1/5ème de son énergie vitale de base par jour, ainsi qu'un point en Attaque et en Parade. Réduite à 20% de son énergie vitale normale, la Goule voit son métabolisme se stabiliser au cœur d'une apathie totale, proche du coma. Cette apathie, qui lui permet à peine de se défendre et de parler, peut durer jusqu'à six mois, au-delà desquels la Goule trépassera définitivement.
Pour se rétablir, la Goule doit soit accéder à au moins 50 cl du sang de son créateur, soit pouvoir se nourrir correctement durant au moins une semaine, sans rien faire d'autre (récup. de son énergie entre le 7ème et le 10ème jour).

Contagion : tout humain tué par une Goule a 30% de risque de se réveiller sous la forme d'une goule qui sera partiellement soumise à sa « génitrice ».

DIVERS

Cf. le Blême (Goule plus puissante décomposée et décharnée).

R.E.D.O.N.

LANCINANTE



(taille selon corps de base)(C.M.)
(Classe de Monstre : 32)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 30~38

Co : 13~15 **In** : 9~10 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 15~17
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 8~12

3 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 9 P.I. : 2D+2 (crocs)
(1D+5)x2 (griffes)



SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).

DESCRIPTIF
(Voir également Goule)

Les Lancinantes sont des morts-vivants proches des goules, mais plus puissantes encore que les « Blêmes ». Comme ces dernières, elles ne se nourrissent, exclusivement, que de cadavres.
Ce sont généralement des favorites d'un vampire, qui a fini par se lasser d'elles et qui, au lieu de les anéantir, leur a « rendu la liberté », les chassant de son propre gîte et les contraignant à une vie solitaire.
Elles sont nommées « lancinantes », car lorsqu'elles sont amenées à parler, souvent dans des monologues éperdus, elles ne font qu'exprimer tout le regret qu'elles ont des « merveilleux jours passés auprès de celui qui fut leur seigneur et maître vampire »…

Les lancinantes sont de terribles prédateurs, doués d'une intelligence importante, pour des morts-vivants, et capables d'imaginer des pièges et des ruses élaborés.

Tout humain tué par une lancinante devient lui-même une Blême s'il n'est pas béni dans les vingt minutes.

Combat : contact paralysant. Tout humanoïde (non-Elfe) blessé par une Lancinante se trouve paralysé pour 1 à 4 minutes s'il ne réussit pas un Jet de protection.

DIVERS
Les ongles (ou griffes) d'une lancinante peuvent être utilisés pour créer un philtre de protection contre le contact paralysant des lancinantes et des blêmes. Cet ingrédient (1 ongle) doit être associé à de la bave de crapaud (2 cl), du sang d'elfe (15 cl) et du sel rouge (20 gr).

R.E.D.O.N.

LICHE



(taille humaine)(LN à CM)
(corps très décomposé)
(vitesse : 3 à 6 m/sec)

Magicien de niveau 16 au moins
ou
Illusionniste de niveau 17 au moins
ou
Prêtre de niveau 18 au moins

Résistance à la Magie 40~85 %.

E.V. : 140~220

Co : 14~19 **In** : 18~20 **Ch** : 6~16 **Ad** : 11~18 **Fo** : 14~20
Sag : 14~20 **Beau** : 0~8 **Con** : 10~15 **Per** : 12~15

E.A : *idem avant transformation*

1 à 2 Att./ Assauts.

Att : 14~17 Pr : 3+1~9* (prot naturelle + armure)
Prd : 12~16 P.I. : 1D+2 (+ mag + Fo)

* une liche ne peut être blessée que par une arme magique ou un adversaire ayant au moins 75% de ses points de vie.

CAPACITES SPECIALES

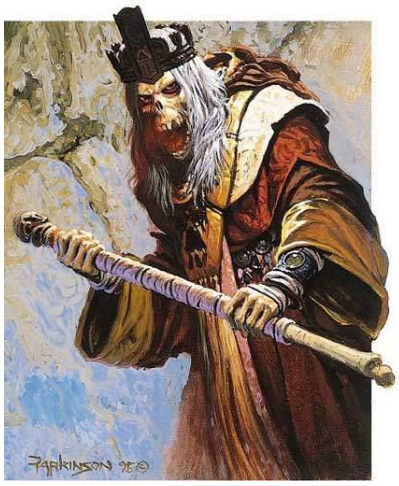
- Sortilèges / Prodiges : ceux que la Liche possédait avant de se transformer…

- Effroi : dés le premier regard porté sur une liche, un malaise envahie le sujet. Il doit alors réussir un jet de Courage avec malus de 2 points ou être pris d'effroi (il ne peut alors plus combattre qu'avec -2Att/-2Prd et subir un risque d'échec de ses propres sortilèges de 25%).

- Immunité aux sorts : *froid, Illusion, Charme, Sommeil, Ralentissement/Accélération, Salander Mutander, Foudre, Electricité, Doigt de mort, Folie.*
Par ailleurs, et avec le temps, les liches acquièrent des immunités contre certains sortilèges particuliers.

POSSESSIONS
Une liche possède généralement des armes et objets magiques d'assez grande puissance, soit qu'elle les ait acquis durant sa vie, soit qu'elle les ait obtenus depuis son passage à l'état de liche.

DESCRIPTIF
Les Liches sont des créatures disposant d'un « statut vital » particulier. Ce sont des cabalistes puissants qui, au soir de leur vie, ont « simplement » refusé de mourir. Par des artifices magiques, des rituels aussi sombres qu'anciens, ils ont accédé à un état de « non vie », ou de « non-mort ». C'est la puissance magique de ces rituels et la force de leur propre volonté qui leur permet de poursuivre leur existence.



Ces cabalistes doivent nécessairement avoir atteint un haut niveau dans leur métier pour accéder à ce rituel de « lichéfaction » (niv 20 pour un illusionniste, 18 pour un druide ou un prêtre, 17 pour un magicien).

Les liches sont évidemment particulièrement intelligentes et toujours totalement indépendantes.

Bien que les liches soient très dissemblables les unes des autres, elles possèdent quelques traits généraux immuables. Ainsi, les liches détestent-elles la beauté et la jeunesse innocente, qui lui rappellent avec trop de force leur misérable condition.
Elles ressemblent beaucoup à des momies, ou encore à des nécrophages.
Elles sont squelettiques et possèdent en guise d'yeux de simples trous noirs où luisent des points lumineux. Leurs vêtements sont souvent anciens, parfois même à demi pourris, mais toujours très cossus.
Devenu « non-mort », le corps de la liche se décompose, très lentement, se renforçant aussi en certains points…

DIVERS

MOMIE



(taille selon corps de base, souvent ~1,80 m)(L.M.)
(Classe de Monstre : 40)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 3 à 5 m/sec)

Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 55~70

Co : 16~17 **In** : 6~8 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 16~18
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 9~12

2 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 2* (naturelle)
Prd : 8 P.I. : (1D+8 à 10)x2 (poings)

**Une Momie ne peut être blessée que par des armes magiques, et même alors les dégâts seront divisés par 2 !*



CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Immunités. Aux sorts de Charme, de Froid, d'Hypnose et Sommeil

Vision d'horreur. La simple vue d'une Momie provoque un évanouissement d'1D8 assauts chez tout individu ratant un jet de Courage (bonus de 2 pour les humains).
Bonus d'un point à l'épreuve pour toute personne présente dans le groupe au-dessus de 4.

Brûlure d'une torche. Si on combat une momie avec une torche enflammée, on peut lui infliger 1D+2 Bl (75% de chance sur chaque Attaque non parée par la Momie).

Flasque inflammable. 1 fiole d'huile enflammée cause 1D+4 Bl au 1er assaut, 2D+8 au 2ème et 1D4 au 3ème et 4ème.

Eau bénite. Touchée par une fiole d'eau bénite (20 cl), une momie peut perdre jusqu'à 2D10 Pts de vie .

DESCRIPTIF

Les Momies sont des morts-vivants présents à la fois sur le plan matériel primaire et sur le plan positif.
On les rencontre toujours à proximité de leur sépulture, tuant impitoyablement quiconque s'introduit dans leur domaine.

Ce sont les manifestations d'êtres qui, par le fruit d'une malédiction, ou parfois de leur propre volonté, sont restés littéralement accrochés au monde matériel.
Ils tentent alors de reproduire dans leur tombeau les simulacres de leur vie mortelle…
S'ils sont libérés (si on ouvre leur tombeau), ils tentent généralement de revenir sur les lieux de leur existence, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte de leur nouvel état.
La plupart essaieront alors de trouver un moyen de « revenir à la vraie vie »…

DIVERS

Contamination. *Le touché de la Momie inocule une maladie virulente apparentée à la lèpre, et nommée « lèpre des catacombes ».*
Blessé par une Momie, un humanoïde contracte cette lèpre dans 5% des cas.
Cette lèpre est fatale en 1 à 6 mois et entraîne la perte de 2 points de Charisme et de 3 points de Beauté par mois. Cette maladie empêche l'action de tous sorts de soin, et ne peut être guérie que par une imposition des mains d'un prêtre de niveau 4 minimum. Une créature infectée se régénère 5 fois moins vite.

Philtre de protection. *Afin de se prémunir de cette maladie, on peut absorber un philtre, très simple à préparer, fait d'eau, de feuilles de menthe, de poivre et de miel, dans lequel on aura versé 1 gramme de sel rouge. Un tel philtre baisse le risque de transmission de cette lèpre des catacombes à 1%, et demeure efficace durant près de douze heures.*

MOMIE - SEIGNEURIALE



(taille selon corps de base, souvent ~1,80 m)(L.M.)
(Classe de Monstre : 80)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 5 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 80~125 *et +*

Co : 15~18 **In** : 12~17 **Ch** : 6~10 **Ad** : 11~15 **Fo** : 20~24
Sag : 8~12 **Beau** : / **Con** : 16~21 **Per** : 14~18

2 Att./ Assaut.

Att : 15~18 Pr : 4~8* (naturelle)
Prd : 9~14 P.I. : 1D+14~22 (selon arme et maîtrise)
ou (1D+9~13)x3 (poings)

**Une Momie ne peut être blessée que par des armes magiques +1 (+2 pour certaines), et même alors les dégâts seront divisés par 2 !*

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Immunités. Aux sorts de Charme, de Froid, d'Hypnose et Sommeil

Vision d'horreur. La simple vue d'une Momie Seigneuriale provoque un évanouissement d'1D8+2 assauts chez tout individu ratant un jet de Courage. Bonus d'un point à l'épreuve pour toute personne présente dans le groupe au-dessus de 4.

Capacités nécromantiques. Toutes les Momies Seigneuriales possèdent naturellement des pouvoirs sur la mort elle-même.
Zombies : ils peuvent créer des zombies à partir d'un cadavre en 2D6 assauts (avec 80% de chance de réussite)
Squelettes : ils peuvent animer un squelette en 3D8 assauts (avec 70% de chance de réussite)
Servant : (Cf. *Goule*) ils peuvent créer un « Servant » à partir d'un cadavre (de moins de 2 h) en 2D6 minutes (50% de chance)

Brûlure d'une torche. Si on combat une momie avec une torche enflammée, on peut lui infliger 1D+2 Bl (66% de chance sur chaque Attaque non parée par la Momie).

Flasque inflammable. 1 fiole d'huile enflammée cause 1D+4 Bl au 1er assaut, 2D+8 au 2ème et 1D4 au 3ème et 4ème.

Eau bénite. Touchée par une fiole d'eau bénite (20 cl), une momie peut perdre jusqu'à 2D10 Pts de vie.



DESCRIPTIF
Cf. « Momie » dans le présent codex.

Toutes les « Momies Seigneuriales » prennent rapidement conscience de leur nouvelle condition. Elles recouvrent alors la totalité de leurs souvenirs et des pouvoirs qu'elles possédaient lorsqu'elles étaient dans la condition de mortel.

Toutes entreprennent rapidement de revenir à la « vraie vie »… avec plus ou moins de succès en fonction de leur possibilité d'accéder aux ressources magiques nécessaires (et elles sont difficiles à réunir).

Habituées durant leur existence mortelle aux fastes et aux honneurs, les Momies Seigneuriales aiment à reproduire dans cette nouvelle existence des conditions d'existence comparables.
Ils s'entourent de morts-vivants, qui leur sont totalement soumis, afin de reproduire un semblant de cour et une armée qui assurera leur sécurité, si c'est nécessaire.

Combat : au corps-à-corps, une Momie Seigneuriale utilisent généralement une arme, qui lui appartint lorsqu'elle était un seigneur mortel, et qui fut déposée dans son tombeau. Elles utilisent généralement avec excellence cette arme (bottes de combat applicables).

DIVERS

Contamination. *Cf. « Momie » dans le présent codex.*

Philtre de protection. *« Momie » dans le présent codex.*

R.E.D.O.N.

MORT-TROLL

« Treulon »



(3,50 à 4,20 m - selon corps de base)
(CM.)

(Nb rencontré : 1, ou 2 à 10 individus)
(Vitesse : 9 à 12 m/sec)

Résistance à la Magie 100%.

Régénération 2 pts/ass

E.V. : 60~90

Co : 20 **In** : 6~8 **Ch** : 2~3 **Ad** : 10~12 **Fo** : 24~30
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 16~20 **Per** : 14~18

2 Att./ Assaut.

Att : 15~17 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 8~9 P.I. : 2D+8 à 10 (griffes)

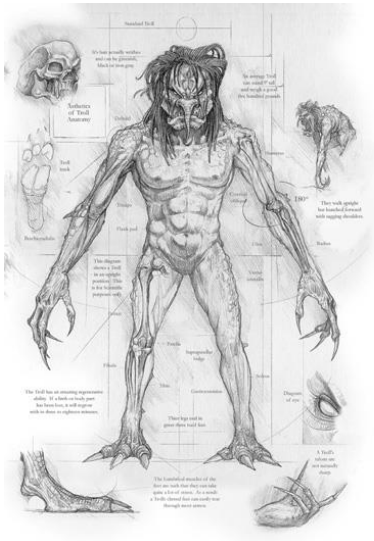
SPECIALS

- **Infravision.** A 40 mètres.

- **Odorat.** Particulièrement aiguisé, un Treulon peut sentir une créature à plus de 300 mètres.

DESCRIPTIF

Rituel pour éviter l'apparition d'un Mort-Troll. Les Trolls sont des êtres particulièrement proches de l'élément de Terre. A tel point que leur corps est normalement en symbiose avec son environnement, qu'il ressent les lignes telluriques (un peu comme les Korreds), qu'il vibre d'une énergie parente. Cette proximité avec Dère est si grande que, lorsqu'un Troll meurt, la fantastique force vitale qui l'habitait se dissipe mal, provoquant dans près de 80% des cas l'animation en moins de trois jours d'un être ni mort, ni vivant : un mort-Troll.
Pour empêcher cela, lorsqu'un Troll meurt, un rituel religieux animiste troll, doit être accompli sur le corps. Cette cérémonie, normalement réalisée par un congénère sous 48 heures, permet d'empêcher le retour à la « vie » du sujet sous la forme d'un Mort-Troll, un être foncièrement mauvais et cruel, qu'on appelle également « treulon ».



Les Morts-Trolls sont des mort-vivants de très grande taille (celle du Troll qu'ils étaient avant de mourir). Leur peau est grisâtre et dure, le plus souvent couverte de pustules. Ses cheveux sont une masse grouillante de vermines.
Il se nourrit de chairs, humanoïdes de préférence, et doit ingurgiter au moins 20 kg de viande par jour au risque de s'affaiblir.

Régénération et reconstitution. Quasiment immortel, le Mort-Troll se régénère en permanence (même parvenu à -5 points de vie) au rythme de 2 points de vie par assaut.
Pour détruire un treulon, il faut brûler son corps en entier, ou encore le plonger dans de l'acide.

NB : un membre coupé peut continuer à combattre, et cherchera toujours à rejoindre le reste du corps pour s'y rattacher en quelques assauts !
Quand un morceau de Mort-Troll ne parvient pas à rejoindre la partie principale du corps, un autre treulon se forme en moins de deux heures !

DIVERS

NECROPHAGE



(taille selon corps de base)(L.M.)
(Classe de Monstre : 28 à 45)

(Nb rencontré : 1 à 2 individus)
(Vitesse : 4 à 6 m/sec)

Résistance à la Magie 20 à 35%.

E.V. : 30~35

Co : 12~14 **In** : 10~12 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : var.
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 11~12

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11 Pr : 2* (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 1D+1 Bl (touché)
ou (1D+x) (selon arme et Force)

*Un Nécrophage ne peut être blessé que par des armes en argent (1/2 dégâts) ou magiques.



SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

- **Lumière pénible** : le soleil et la lumière trop violente occasionnent chez eux une perte de 3 points en Perception, 1 point en Attaque et 1 point en Parade

DESCRIPTIF

Les Nécrophages sont des mortels qui, aux portes de la mort, ont refusé avec toute la force de leur âme le trépas et en ont appelé au prince démon Orcus pour qu'il leur octroie un « supplément de temps dans le monde »…
Dans les cas où Orcus a effectivement accédé aux suppliques du mortel, la « non-vie » a remplacé la vie et ces hommes sont devenus des « Nécrophages », des morts-vivants particulièrement haineux. Ils sont en outre affamés de chair humaine et assoiffés de sang, seuls nourritures capables de prolonger leur état de non-mort (il faut au moins 1 kg de chair et 2 litres de sang frais par semaine à un nécrophage pour maintenir son état).

De loin, il est possible de les prendre pour des humanoïdes normaux, mais il suffit de se rapprocher pour se rendre compte de leur véritable nature. Ce sont d'horribles parodies de ce qu'ils étaient autrefois : leurs yeux brillent d'un intense cruauté, leur chair est tendue sur leur os saillants et leur longs ongles, noirâtres, font davantage penser à des griffes acérées.

Les nécrophages haïssent la lumière et les endroits où le tumulte de la vie se fait entendre. Le plus souvent totalement maléfique, ils cherchent à tuer toutes les formes de vie qui croisent leur chemin.
Notons que les nécrophages existent simultanément sur le plan matériel et le plan négatif. C'est d'ailleurs par leur attachement au plan négatif qu'ils sont capables de se nourrir littéralement de la vie (Cf. « Combat » ci-après).
Notons encore que la nature même de ces créatures provoque des réactions particulières chez les animaux à proximité : les chiens se mettent à grogner ou à aboyer, les chevaux refusent de pénétrer dans un lieu où réside un nécrophage, et les oiseaux et les insectes se taisent subitement lorsque la créature s'approche.
De plus, la végétation se met peu à peu à dépérir autour de l'antre du nécrophage, et la région finit par devenir tout aussi morte que lui.



Combat : lorsqu'il blesse un adversaire en le griffant, le Nécrophage, en plus de son « touché glacial », absorbe automatiquement un niveau complet d'énergie (un 12ème niveau se retrouve 11ème). Tout humanoïde conduit ainsi au niveau « 0 » par un Nécrophage devient lui-même un Nécrophage de demi-puissance sous le contrôle de son assassin.

DIVERS

NON-MORT des MARAIS



(taille selon corps de base)(N. à tendances Mauvaises)
(Classe de Monstre : 35)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 4 à 6 m/sec)

E.V. : 15~20

Co : 12~15 **In** : 7~8 **Ch** : / **Ad** : 9~12 **Fo** : 13~15
Sag : 6~9 **Beau** : / **Con** : 11~13 **Per** : 10~12

2 Att./ Assaut.

Att : 8 Pr : 1 (selon)
Prd : 7 P.I. : (1D+4 à 6)x2 (griffes)

SPECIAL

- **Armes contondantes** : seulement ½ dégâts
- **Armes pointues** : seulement ¼ dégâts
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)



DESCRIPTIF

Les Non-morts des Marais sont des créatures mortes-vivantes. Ce sont des individus qui, ayant trouvé une mort atroce dans les marécages, et animées par la seule volonté de leur âme et leur refus de mourir, se sont montrés capables d'utiliser les forces végétales environnantes pour se composer un semblant de corps et supporter leur squelette pourrissant. Ils sont devenus des « non-morts », fait d'os, de plantes grimpantes, de lianes, …

Un Non-mort des Marais n'obéit à personne d'autre que sa propre volonté. Il est généralement mu par une colère profonde issu du dégoût qu'il a de ce qu'il est devenu et de son impuissance à trouver une issue à sa situation.

Malgré la colère que porte tous les Non-morts des marais, on rapporte que certaines de ces créatures peuvent, parfois, se montrer capables de venir en aide à d'infortunées individus, si ceux-ci se sont révélés au moins respectueux…
Des témoignages, certes rares mais pas exceptionnels, font même état d'une sorte de « lueur d'humanité » dans le comportement de ces êtres par ailleurs effrayants.

DIVERS

Avec un rituel adéquat, le crâne d'une telle créature pourra devenir un excellent support à la réalisation d'un objet de communication avec les morts (les sortilèges de nécromancie lancés avec un tel « objet » possèdent une efficacité doublée !).

R.E.D.O.N.

NOYE DES ABYSSES



(taille selon corps de base)(M.)
(Classe de Monstre : 40)

(Nb rencontré : 1 individus, exceptionnellement 2 à 5)
(Vitesse : 3 à 4 m/sec)

Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 35~55

Co : 14~16 **In** : 9~14 **Ch** : / **Ad** : 9~14 **Fo** : 9~14
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 13~14 **Per** : 14~17

2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 3* (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : 1D+3 à 5 (dague maudite +1)

*Un Noyé des Abysses ne peut être blessé que par des armes en acier (1/2 dégâts) ou magiques.

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.

- **Présence fascinante**. Lorsqu'un individu se trouve en présence d'un Noyé des Abysses, il se trouve littéralement fasciné par lui et peine à se concentrer correctement, perdant alors de 1 à 6 points de Sagesse tant que dure la « proximité » (à vue et à moins de 100 mètres).
En outre, tant qu'il est soumis à cet effet il subit : 33% d'échec de sort, malus de 2 aux attaques, malus de 4 aux tentatives de back-stab, épreuve de Sagesse pour réussir à affirmer son opinion propre clairement, …
Pour échapper à cela, le sujet doit d'abord prendre conscience du fait (épreuve de Sagesse avec les malus indiqués ci-dessus) et tenter de s'en défaire (épreuve d'Intelligence avec le même malus). En cas d'échec, le sujet ne pourra plus se défaire de cet effet tant que le Noyé des Abysses se trouvera à proximité.

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)



DESCRIPTIF

Un Noyé des Abysses est un mort-vivant qui a trépassé en étant assassiné par noyade ou en se noyant alors qu'il tentait d'accomplir une vengeance personnelle.
Ce décès soudain et la colère qu'il a causé dans l'âme même de l'individu sont le moteur même de la non-vie du Noyé. Cette colère est parfois si puissante qu'elle est capable d'ouvrir une brèche entre le monde matériel et les sombres Abysses. C'est dans ces cas qu'un démon (le plus souvent un démon Mentor au service du Haut-Démon Rellak, le maître de la trahison) peut entrer dans le monde des vivants et venir corrompre l'âme du noyé pour lui permettre de devenir un « Noyé des Abysses ».

Durant toute son existence de « non-vie », le Noyé doit pouvoir s'immerger durant au moins 10 heures par jour. Cette immersion lui permet également de recouvrir la totalité de son énergie vitale.
Le reste du temps, le Noyé met tout en œuvre pour accomplir sa « vengeance ».

Tout humanoïde mortel tué par un Noyé des Abysses se transforme en zombie (de type zombie déchirant dans 60% des cas et zombie vif dans 40%) en 1D4 heures.
Ce zombie obéit ensuite aveuglément aux ordres du Noyé.

Combat : tous les Noyé des Abysses utilisent une dague maudite que le démon Mentor, qui leur a permis d'accéder à leur état de mort-vivant, leur a remis.
Ces armes sont peu puissantes, mais efficace, et permettent en fait au démon Mentor de secrètement surveiller les agissements du Noyé…

DIVERS

Le cerveau d'un Noyé des Abysses peut permettre de confectionner une potion qui pourra ramener à la vie un zombie créé par lui. On peut généralement ramener ainsi jusqu'à cinq individus avec un cerveau correctement prélevé.

NOYE des MARAIS



(taille selon corps de base)(M.)
(Classe de Monstre : 30)

(Nb rencontré : 1 à 8 individus)
(Vitesse : 3 à 4 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 35~45

Co : 13~15 **In** : 7~10 **Ch** : / **Ad** : 8~12 **Fo** : 11~14
Sag : 4~7 **Beau** : / **Con** : 11~13 **Per** : 12~15

2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 3* (naturelle)
Prd : 6~9 P.I. : (1D+3 à 5)x2 (poings)

*Un Noyé des Marais ne peut être blessé que par des armes en acier ou magiques.



CAPACITES SPECIALES

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.

- **Présence angoissante**. Lorsqu'un individu a rencontré au moins un Noyé des Marais au cours d'un déplacement dans une telle région, le souvenir de cette rencontre ne le quitte plus jusqu'à ce qu'il sorte des marécages.
Il ne peut plus alors dormir profondément et devient nerveux (**20% d'échec de sorts, malus de 1D4 pts de Sagesse**).
Pour échapper à cette angoisse tenante, le sujet doit sortir des marais et, au bout d'environ une heure, il devra réussir une épreuve de Sagesse.
En cas de succès, l'angoisse se dissipe…
En cas d'échec, elle perdure et les malus également. Il devra alors attendre au moins 24 heures avant de renouveler le test de Sagesse.

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

Un Noyé des Marais est un mort-vivant qui a été victime d'une *peste des marécages*. Cette maladie, rare mais terriblement virulente et mortelle, est transmise par les moustiques qui pullulent dans ces zones.
Quand un individu contracte cette maladie il ressent une soif dévorante qui le pousse à consommer au plus vite toutes ses réserves d'eau et, si la maladie n'est pas vaincue, à se ruer sur toutes les sources d'eau (y compris les marres croupissantes) pour y boire et y boire encore. Nombre de victime sont alors victimes de malaises et tombent dans l'eau où elles se noient.
Quand c'est le cas, un individu se relève, dans environ deux cas sur trois, à l'état de mort-vivant, qu'on nomme alors : Noyé des Marais.

Ces morts-vivants demeurent généralement à proximité des marais où ils sont morts pour pouvoir s'y immerger régulièrement (au moins 12 heures par jour), faute de quoi il dépérit très rapidement.
Lorsqu'ils ne sont pas immergés, les Noyés des Marais traquent et tuent toutes les créatures vivantes qui passent non loin.

Tout humanoïde mortel tué par un Noyé des Marais se transforme en zombie (de type zombie déchirant) en 2D4 heures. Ce zombie erre ensuite sans but dans les marécages.

Combat : un Noyé des Marais combat en frappant de ses poings. Assez habile aux attaques, il n'est guère efficace dans ses parades.

DIVERS

Les yeux d'un Noyé des Marais sont très utiles pour confectionner un « Œil espion » (Cf. sort de magicien). Dans ce cas, la formule est deux fois moins coûteuse pour le cabaliste et fonctionne deux fois plus longtemps !

R.E.D.O.N.

SQUELETTES

Les Squelettes sont des morts-vivants tangibles, animés par magie ou par les prodiges d'un prêtre.
Déjà totalement décomposées, ces créatures peuvent se conserver fort longtemps avant de se détruire, victime de l'action du temps.



Un mort-vivant squelette obéit strictement aux ordres de son maître, sans faire aucune interprétation : dépourvu d'âme, il en est tout bonnement INCAPABLE.
On peut, en général, inculquer seulement une douzaine de **mots de commande** à un squelette. Et ceux-ci doivent être précieusement choisis au moment de la création !
Notons que, s'il est laissé sans ordre, un squelette ressemble à une marionnette désœuvrée : il déambule sans but, inlassablement, ou bien se tient simplement assis ou debout, totalement immobile… ou presque.

On distingue plusieurs types de squelettes.
Les squelettes *classiques*, avec arme et bouclier, les squelettes *archers*, capables de décocher assez efficacement leurs traits, les squelettes *hexapodes*, qui possèdent quatre bras, et les squelettes *flambants*, qui n'en finissent pas de se consumer.

Notons que les *Chevaliers Squelettes* (traités plus avant dans le présent codex) n'entrent pas réellement dans la catégorie « squelettes » car ils disposent, au moins partiellement, de leur libre arbitre.
C'est également le cas des *Choses des cryptes*.

Les *classiques* sont des squelettes le plus souvent porteurs d'une épée et d'un bouclier. Mais certains peuvent porter d'autres protections (cotte de mailles, cuir, …) et manier d'autres armes bien sûr.

Les *archers* constituent de redoutables défenseurs, à distance. Certains sont capables de manier également une dague pour le corps-à-corps.

Les *hexapodes* ressemblent à des squelettes de gorille à quatre bras. Ce sont des créations abominables de la magie nécromantique, faites de deux cadavres assemblés.

Les *flambants* sont de terribles adversaires dont le feu qui les consume pourra se propager et blesser leurs adversaires.

*

Magie et Rituels de création de squelettes
Ils sont nombreux et variés dans leurs formes. Les druides et les ensorceleuses possèdent ainsi le sortilège de « Création de Squelettes », qui leur permettra de créer, spécifiquement, des squelettes, tandis que les magiciens eux utiliseront le sortilège de « Nécroanimation » pour donner « vie » à un squelette, un zombie, …
De leurs côtés, certains prêtres, dont les prêtres de Boron, pourront faire appel au prodige de « domination des morts-vivants » (appel) pour convoquer, *ex nihilo*, des morts-vivants.

A côté de ces prodiges et sortilèges, il existe également des « rituels » qui permettent d'animer des corps. L'un des plus célèbres, dans le monde des nécromants, est le « *Agitatem Mortuus Corpus* », créé par le mage *Norvimus*, disciple de *Mandreg*, en 481 du SC.

Eléments requis : un squelette entier (au moins à 90%) + un rubis de 25 carats au moins + environ 1,25 m de bandelettes de lin + 1,2 litres de graisse d'ogre + 12 grammes de sel rouge + de la craie rouge

Processus : le nécromant (ou n'importe quel individu qui tentera de réaliser le rituel) installera le corps aussi méticuleusement que possible au centre d'un pentacle tracé à la craie. Dans le crâne du squelette, il incérera le rubis et entourera la tête au moyen des bandelettes de lin sur lesquelles il aura auparavant tracé à la craie le symbole de la croie de la déesse Tsa. Puis il fera chauffer doucement la graisse d'ogre, additionnée d'environ 2 litres d'eau, pour la verser encore chaude sur tout le squelette. Enfin, le nécromant, se tenant au-dessus du squelette bras ouverts et objet fétiche en main, récitera la formule suivante (en répétant par trois fois la dernière phrase) tout en saupoudrant le corps de sel rouge : « *Ego, arcanorum magister, vitae vim ad mortem salvandam invoco. Vis agitationis ad animandum iners. Veniat ad me qui debet* ».
(Moi maitre des arcanes j'invoque le pouvoir de la vie pour sauver la mort. Le pouvoir de l'agitation pour animer ce qui est inerte. Que vienne à moi celui qui doit servir.)

Si le rituel est correctement réalisé, alors le sel rouge, la graisse d'ogre, les bandelettes de lin et le rubis se consument dans un éclair bleuté aveuglant. Puis en quelques assauts, les premiers mouvement commencent à animer le squelette, c'est à ce moment que le nécromant doit prononcer la douzaine de mots de commande qu'il a choisi et terminer par : « hoc est voluntatem ». Au terme de cette phrase, le squelette est prêt à servir.

SQUELETTE

(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 12)

(Nb rencontré : 1~10 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)



E.V. : 15~20

Co : / **In** : / **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 10~12
Sag : / **Beau** : / **Con** : 7~9 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 8 Pr : 1 (selon)
Prd : 7 P.I. : 1D+4 (selon l'arme)



SPECIAL

- **Armes Tranchantes** : seulement ½ dégâts
- **Armes pointues** : seulement ¼ dégâts
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid

FAIBLESSES

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

Les Squelettes sont des morts-vivants animés par la magie ou par les prodiges d'un prêtre. Déjà totalement décomposées, ces créatures peuvent se conserver fort longtemps avant de se détruire, victime de l'action du temps.

Un mort-vivant squelette obéit aux ordres de son maître.
En général une douzaine de mots de commande seulement peuvent être utilisés durant la création.

Notons que, s'il est laissé sans ordre, un squelette ressemble à une marionnette désœuvrée : il déambule sans but, inlassablement, ou bien se tient simplement assis ou debout, totalement immobile… ou presque.

DIVERS



R.E.D.O.N.

SQUELETTE

Le squelette « archer »



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 12)

(Nb rencontré : 1~10 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

E.V. : 12~18

Co : / **In** : / **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 10~12
Sag : / **Beau** : / **Con** : 7~9 **Per** : 8~11

1 Att./ Assaut.

Att : 8
Prd : 7

Pr : 1 (selon)
P.I. : 1D+4 (arc)
1D+2 (dague)

SPECIALS

- **Armes Tranchantes** : seulement ½ dégâts
- **Armes pointues** : seulement ¼ dégâts
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid

FAIBLESSES

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

Les Squelettes sont des morts-vivants animés par la magie ou par les prodiges d'un prêtre. Déjà totalement décomposés, ces créatures peuvent se conserver fort longtemps avant de se détruire, victime de l'action du temps.
Ils obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 12 mots), sur l'instant ou sur une longue durée. Laissés sans ordres, les squelettes déambulent sans but, inlassablement, ou bien se tiennent assis ou debout, totalement immobile… ou presque.

Les Squelettes archers manient l'arc avec une relative dextérité, mais ils manquent de discernement et ne sont pas capables de tirer sous protection.

Coups spéciaux :
- coup de maître à 1 : x3 aux P.I.
- coup de maître à 2 : x2 aux P.I.

DIVERS

SQUELETTE

Le squelette « hexapode »



(entre 1,90 et 2,40 m)(N.)
(Classe de Monstre : 24)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

E.V. : 17~22

Co : / **In** : / **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 10~12
Sag : / **Beau** : / **Con** : 8~11 **Per** : 8~11

1D3+1 Att./ Assaut.

Att : 8 Pr : 1 (selon)
Prd : 7 P.I. : 1D+2 (griffes)

SPECIAL

- **Armes Tranchantes** : seulement ½ dégâts
- **Armes pointues** : seulement ¼ dégâts
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid

FAIBLESSES

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

Les Squelettes sont des morts-vivants animés par la magie ou par les prodiges d'un prêtre.
Déjà totalement décomposées, ces créatures peuvent se conserver fort longtemps avant de se détruire, victime de l'action du temps.
Les squelettes hexapodes sont des créations abominables de la magie nécromantique. Deux cadavres sont nécessaires pour créer un tel monstre.

Un mort-vivant squelette obéit aux ordres de son maître.
En général une douzaine de mots de commande seulement peuvent être utilisés durant la création.
Notons que, s'il est laissé sans ordre, un squelette ressemble à une marionnette désœuvrée : il déambule sans but, inlassablement, ou bien se tient simplement assis ou debout, totalement immobile… ou presque.

Combat. A chaque assaut, le MdJ lance un D3 auquel il ajoute 1 point, pour connaître le nombre d'attaques que la créature pourra porter.

DIVERS

SQUELETTE

Le squelette « flambant »



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 18)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 4 à 5 m/sec)

E.V. : 15~20

Co : / **In** : / **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 10~12
Sag : / **Beau** : / **Con** : 8~11 **Per** : 9~12

1 Att./ Assaut.

Att : 8
Prd : 7

Pr : 1 (selon)
P.I. : 1D+2 (glaive)
+ 1D6 Bl par le feu

SPECIALS

- **Armes Tranchantes** : seulement ½ dégâts
- **Armes pointues** : seulement ¼ dégâts
- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Feu

FAIBLESSES

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)
- **Sensibilité** : les sortilèges de Froid et d'Eau leur cause double dégâts

DESCRIPTIF

Les Squelettes sont des morts-vivants animés par la magie ou par les prodiges d'un prêtre. Déjà totalement décomposés, ces créatures peuvent se conserver fort longtemps avant de se détruire, victime de l'action du temps.
Ils obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 12 mots), sur l'instant ou sur une longue durée. Laissés sans ordres, les squelettes déambulent sans but, inlassablement, ou bien se tiennent assis ou debout, totalement immobile… ou presque.

Les squelettes flambant ont été animés par une magie particulière qui leur confère une combustion magique permanente. Insensibles aux dommages par le feu, ces squelettes particuliers brûlent quiconque s'approche trop près d'eux.
Ainsi, dans un corps à corps, tout combattant qui affronte un squelette flambant avec une arme « courte » (des poings nus jusqu'au glaive) subit automatiquement 1D6 de blessures par le feu chaque fois qu'elle porte efficacement un coup !

DIVERS

STRIGOÏ

« Les buveurs de sang »

(taille du corps d'origine) (N à tendances Mauvaises)
(Classe de Monstre : 40 à 75)

(nb rencontré : 1 à 4 individus)
(vitesse : 8 à 11 m/sec)



Résistance à la Magie : 20 à 45 %

E.V. : 50~95

régénération 1pt/2 ass

Co : 13~17 **In** : 9~15 **Ch** : 10~15 **Ad** : 15~18 **Fo** : 18~24
Sag : 8~14 **Beau** : 7~12 **Con** : 18~22 **Per** : 16~21

2 Att./ assauts.

Att : 12~16 Pr : 1~4* (peau)
Prd : 10~14 P.I. : 1D+10 à 22 (griffes)
ou selon armes (avec bonus de Fo barbare)
ou 3D Bl (morsure vampirique)

** un Strigoï ne peut être blessé que par des armes en argent ou magique*

CAPACITES SPECIALES

- Etreinte. Soumis à un baisé sanglant, autrement appelé baiser du Strigoï, une victime se sent transporté vers un état quasi léthargique contre lequel il lui faut faire preuve d'une grande force de volonté, soit une **épreuve de Sagesse (avec un malus plus ou moins important selon la puissance du Strigoï : de 1 à 5 pts).** Pour se dégager ensuite de l'étreinte physique du Strigoï, il faut réussir une **épreuve d'Adresse**.

Métamorphose : **50~85%**
Sommeil : **25~35%**
Contrôle mort-vivant : **25~50%**
Connaître les Pensées : **15~25%**
Transformer Cadavre en Mort-vivant : **20~30%**

Métamorphose : hybride de chauve-souris



* Régénération.
A zéro points de vie, ou moins, le Strigoï tombe dans un état semblable à la mort et tout examen mené sur le corps conduira à cette conclusion. Pourtant, en 30 à 60 secondes, il s'est régénéré de 20% de ses points de vie.
Pour le reste, le Strigoï récupère 5 points de vie par heure de repos complet (une sorte de transe somnolente).

NB : le sang d'un humain vivant (5 litres maximum toutes les 3 heures), lui redonne 8 points de vie par ½ litres.

FAIBLESSES

Crémation, Symboles Sacrés barbares, Lumière du Soleil, Décapitation, Eau Bénite par un prêtre de Korthrom, Pieux dans le Cœur.

DESCRIPTIF

Apparus pour la première fois autour de -1.600 avant le PC sous le nom de « Zhazhdu » (l'assoifé) dans les récits traditionnels, les Strigoïs appartiennent à la tradition des peuples barbares d'*Ilvanir*. Ce sont « des êtres non-mort, buveurs de sang et destructeurs de villages ».

Alimentation. Proches des vampires, comme eux ils se nourrissent du sang des mortels pour poursuivre leur non-vie et récupérer leur énergie vitale quand c'est nécessaire.
Pour maintenir son état « normal », un Strigoï doit boire chaque semaine **au moins 1 litre du sang d'un humanoïde vivant**.
Chaque fois qu'il consomme du sang frais au-delà de cette quantité minimale, le Strigoï voit ses Qualités modifiées ainsi durant 1D3 heures complètes :
+2 en Ad, Fo, Con, Att, Prd (pour au moins 1 litre de sang)

Gîte. Les Strigoïs sont photosensible (la lumière du soleil les brûle en quelques dizaine d'assauts et une trop grand luminosité les gêne considérablement). Entre le lever du soleil et son coucher, ils subissent les malus suivants : -4 en Ad, Fo, Con, Att, Prd.
Afin de se protéger au maximum, ils choisissent toujours, quand ça leur est loisible, une grotte profonde comme repère, ou une cave obscure où ils pourront être en sécurité durant les heures du jour.

Psychologie. Les Strigoïs, quelque soit leur génération et leur éloignement d'avec *Zhazhdu*, le « père originel », possèdent la vigueur et l'impulsivité des peuples barbares.
Pour eux, seule la force est une vertu et rien n'est plus important que le combat et la domination, dans le sang, des ennemis.
Les Strigoïs vivent solitaires, le plus souvent, ou en groupe de trois ou quatre individu. Dans ce cas, le géniteur originelle du groupe est toujours le meneur et son autorité n'est qu'exceptionnellement contestée.

De l'esprit qui fut le sien avant sa métamorphose, le Strigoï conserve l'essentiel, mais cet esprit est plus agité, plus assoiffé de combats, de mort. Beaucoup de colère domine la psyché des plus jeunes spécimens.

Les objectifs principaux d'un Strigoï sont d'abord de se rassasier en absorbant ce qu'il faut de sang humain pour maintenir sa puissance et chasser. La constitution d'un « clan » arrive en second lieu, et toujours avec la conscience que la puissance du clan doit s'équilibrer avec la nécessaire discrétion qui préside à la survie.
Ensuite, les Strigoïs les plus « expérimentés » auront à cœur de développer leurs connaissances martiales. Particulièrement, ils travailleront leur maîtrise des armes, les plus opiniâtre d'entre eux devenant de véritables virtuoses.

Contagion. Pour créer un nouveau spécimen de son espèce, un Strigoï doit conduire une victime, humanoïde, aux portes de la mort en le vidant de son sang… Il doit alors lui permettre de boire un peu de son propre sang. Cet acte, à la source que devient son maître et géniteur, entraîne la mort du sujet… puis son retour à la « non-vie » 1D4 heures plus tard.

Création de Goules. Comme leurs cousins vampires, les Strigoïs peuvent créer des goules qui demeureront à leur service pour diverses tâches subalternes.



Métamorphose. Passer de l'apparence humaine qui est normalement la sienne, à celle d'un hybride de chauve-souris, requiert 2D6 assauts au Strigoï (les plus anciens pouvant se transformer en 1D6+2 assaut, voire en 1D4 assauts).

Sous cette forme, ses valeurs sont alors :

Vol : 12 à 16 m/sec

Att : 9~13 Pr : sans changement
Prd : 8~11 P.I. : 1D+4 à 8 (griffes des pieds)



DIVERS

THEO-GUERRIER

« Les invincibles rouges »

(taille d'une armure humaine
couleur rouge-cuivré) (LN)

(nb rencontré : 1 à 6 individus)
(vitesse : 2 à 3 m/sec)



Résistance à la Magie : 80 % *

E.V. : 90~140

Co : 20 **In** : 8~10 **Ch** : 2 **Ad** : 12~14 **Fo** : 19
Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 14

2 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 12 (y compris coups de maître)
Prd : 11 P.I. : 2D+13 (masse d'arme mag+1)
1D+11 (gantelets seulement)

CAPACITES SPECIALES

* **Résistance à la magie** : on considère un Théo-Guerrier comme un guerrier de niveau 15.

- **Détection de l'invisible**

- **Immunité aux PSI.** Complète.

- **Insensibilité.** Aux sorts de charme et de Sommeil, ainsi qu'aux effets du froid (jusqu'à -90°C)



DESCRIPTIF

Les « Théo-guerriers » sont des êtres qui furent créés de toute pièce par *Mendrieux*, l'éminence grise de celui qui fut le Théo-Impérator, *Thomas E Sigilius*, grâce au sacrifice de fidèles.
Devenus des sortes de « morts-vivants », les Théo-Guerriers vinrent servir sans faillir la cause de leur maître, dotés de résistance aussi nouvelles qu'extraordinaires.
Ils ont un libre arbitre, mais leur fanatisme est grand.

Les Théo-guerriers ne quittent qu'exceptionnellement leur armure.
Ils ne dorment pas.

Alimentation. Ils se nourrissent de « galluche », un liquide épais et verdâtre, créé par *Mendrieux* et ses disciples, à base de magie (sel rouge) et de chair décomposée de petits rongeurs.

Processus de création. Grâce aux pouvoirs occultes de *Mendrieux*, des fidèles de *Sigilius* furent volontairement mis à mort. Leur corps fut ensuite modifié par la sorcellerie noire de *Mendrieux*, avant que l'âme n'y soit finalement réintégrée.

Un Théo-guerrier possède un esprit relativement lent, mais il n'est pas stupide, loin de là.
Après la chute du Théo-Impérator, quelques-uns des théo-guerriers ont échappé à la destruction et à l'anéantissement. Certains ont pu se cacher en rejoignant des parties lointaines de l'Empire et survivre en reproduisant du *galluche*, souvent de moindre qualité, mais suffisant pour leur assurer une survie (ces théo-guerriers possèdent alors des qualités amoindries, des notes de combat moins bonnes et une base vitale plus faible).

DIVERS

VAMPIRES

Les Vampires, comme les liches, présentent de multiples facettes, une foule de traits de caractères particuliers… Il est particulièrement difficile d'en présenter ici un descriptif succinct. En voici quelques éléments, suivis de trois exemple de Vampire sévissant en Ilvanir aujourd'hui…

Le Vampire est probablement le mort-vivant le plus intéressant, s'il n'est le plus puissant. Doté d'une psychologie originale, souvent torturée, il allie puissance physique, maîtrise mentale des éléments et robustesse.
Image gothique emblématique, le Vampire est l'adversaire romantique incontournable. Il porte en lui tout le poids de son « inhumaine condition ».



Le combat : un vampire préfère surprendre sa proie, ou mieux encore, la charmer pour l'attirer à lui et qu'elle s'offre alors presque délibérément. Mais tout ne va pas toujours pour le mieux dans l'existence d'un être des ténèbres, et il arrive, souvent qu'un vampire doive livrer bataille, pour se nourrir, ou tout simplement pour se défendre et survivre ! Dans ce cas, tout lui est bon. Il utilise au mieux ses capacités de domination des éléments, de transformation, de contrôle des morts-vivants, mais aussi le corps à corps violent. Dans ce cas, il peut avoir recours à des armes telles que l'épée, le bâton, la hache, bref toute arme qui lui était connue avant de devenir vampire, mais aussi des « armes » directement liées à sa condition vampirique : la morsure et les griffes/poings.

VAMPIRE

(taille selon corps de base)(C.M.)
(Classe de Monstre : 25)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Vampire *Louvithique* Niveau 1

E.V. : 36 (à plus)

Co : 8~13 **In** : 8~13 **Ch** : 8~13 **Ad** : 12~17 **Fo** : 18~21
Sag : ~(-4) **Beau** : idem **Con** : ~(+5) **Per** : ~(+3)

Pts de Sang : 1

1 Att./ Assaut.

Att : 10
Prd : 8

Pr : 1 (selon)
P.I. : 1D+ bonus Fo (griffes)
ou 3D (morsure vampirique)

Lorsqu'il combat avec une arme « classique » le vampire utilise les notes de combat issues de son métier d'origine (avant d'être vampirisé).

FAIBLESSES
Aubépine – Ail – Photo-sensibilité – Eau vive – Eau Bénite – Symboles religieux – Crémation – Décapitation – Lumière du Soleil – Pieu dans le cœur – Invitation

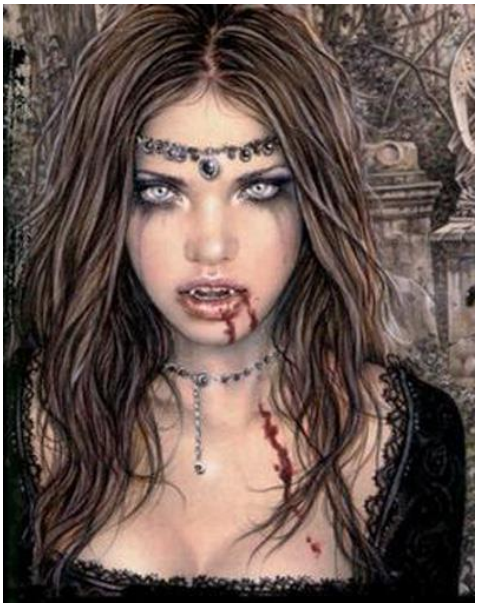
CAPACITES SPECIALES
Régénération : entre 1 point de vie par minute (13 et moins en Constitution) et 1 point par seconde (25 en Constitution).

Métamorphose :	**18**%	Contrôle Température :	**9**%
Contrôle mort-vivant :	**5**%	Faire Neiger :	**9**%
Sommeil :	**12**%	Ténèbres :	**10**%
Déguisement :	**16**%	Connaître les Pensées :	/
Connaître la Météo :	**10**%	Transformer Cadavre en Mort-vivant :	/

Etreinte
Soumis à un baisé sanglant, autrement appelé baisé vampirique, une victime se sent transporté vers un état quasi léthargique contre lequel il lui faut faire preuve d'une grande force de volonté, soit une **épreuve de Sagesse.** Pour se dégager ensuite de l'étreinte physique du vampire, il faut réussir une **épreuve d'Adresse**.

Transmission de la « malédiction », effet de l'absorption de sang, effet psychologique de la transformation en vampire, détails des pouvoirs, différences entre vampires « louvithiques » et « aradanites »… : voir le Livre des Secrets de REDON (pour les Maître de Jeu UNIQUEMENT !)

Nerriss de TOURENGUIN



(1,70 m)(N. à tendances Mauvaises)
(cheveux châtains, yeux bleus clairs)
(regard particulièrement troublant)
(Vitesse : 9 m/sec)

Vampire Louvithique

Magicienne-Vampire Niv 4/11

Résistance à la Magie 25 %.

E.V. : 130

régénération 1pt/10 ass

Co : 14 **In** : 18 **Ch** : 18 **Ad** : 16 **Fo** : 20-32
Sag : 11 **Beau** : 18 **Con** : 19 **Per** : 19

3 Att./ 2 assauts.

Att : 11 — Pr : 1* (vêtements)
Prd : 8 — P.I. : 1D+10 à 22 (griffes) ou 3D Bl (morsure vampirique)

** Nerriss ne peut être blessée que par des armes en argent ou magique*

CAPACITES SPECIALES

* Etreinte.
Soumis à un baisé sanglant, autrement appelé baisé vampirique, une victime se sent transporté vers un état quasi léthargique contre lequel il lui faut faire preuve d'une grande force de volonté, soit une **épreuve de Sagesse avec malus de 3.** Pour se dégager ensuite de l'étreinte physique du vampire, il faut réussir une **épreuve d'Adresse**.

Métamorphose :	**18**%	Contrôle Température :	**9**%
Contrôle mort-vivant :	**5**%	Faire Neiger :	**9**%
Sommeil :	**48**%	Ténèbres :	**12**%
Déguisement :	**24**%	Connaître les Pensées :	/
Connaître la Météo :	**11**%	Transformer Cadavre en Mort-vivant :	/

Métamorphose : Loup

* Régénération.
A zéro points de vie ou moins, le Vampire tombe dans un état semblable à la mort complète, mais en 30 à 60 secondes, il s'est régénéré de 10% de ses points de vie par niveau.
Pour le reste, le Vampire récupère 3 points de vie par heure de repos complet.
Le sang d'un humain vivant (3 litres maximum toutes les 4 heures), lui redonne 8 points de vie par ½ litres.

FAIBLESSES

Eau Vive, Crémation, Symboles Sacrés, Lumière du Soleil, Décapitation, Eau Bénite, Pieux dans le Cœur.

DESCRIPTIF

Nerriss est née en 708 du SC dans une famille de la petite noblesse de la région de Tourenguin (Salisie).
Vouée à l'étude de la Magie, élève très doué, Nerriss s'est toujours montrée très attirée par les sciences occultes en rapport avec le vampirisme dont elle voulait faire sa spécialité. C'est bien ce qu'il advint… mais pas tout à fait comme Nerriss s'y attendait…
En 733 du SC, à Salisbourg, elle fut victime d'une rencontre avec le vampire Kurt Horst Von Vladerel qui devint son bourreau et… son père vampirique…
Il en fit sa favorite durant près de deux ans… avant de la chasser de son entourage pour une imprudence qu'elle commit et qui faillit coûter très cher à Vladerel…

Nerriss accueillit cet exil avec soulagement et décida de jouir des avantages nombreux, d'après elle, de sa nouvelle condition d'immortelle.
La réalité du quotidien fut bien moins… douce que ce qu'imaginait la jeune non-morte…
Elle dut apprendre la discrétion, la ruse de la chasse, la clandestinité et le maquillage de ses méfaits…

Elle vécut un long moment à proximité de Tynaria (Ang'Mar), puis dans le Duché de Sitrios (Algalith) et enfin dans le centre de l'Arn'Armor.

Julien FLORENT



(1,81 m)(LN. à tendances Mauvaises)
(cheveux blonds, yeux pers)
(extrêmement séduisant)
(Vitesse : 9 m/sec)

Vampire Louvithique

Voleur-Vampire
niv 2/17

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 139

régénération 1pt/5 ass

Co : 13 **In** : 20 **Ch** : 20 **Ad** : 17 **Fo** : 22-34
Sag : 17 **Beau** : 22 **Con** : 21 **Per** : 19

Pts de Sang : 22

2 Att./ assauts.

Att : 11
Prd : 8

Pr : 1* (vêtements)
P.I. : 1D+12 à 24 (griffes)
ou 3D Bl (morsure vampirique)

** Julien Florent ne peut être blessée que par des armes en argent ou magique*

CAPACITES SPECIALES

* Etreinte.
Soumis à un baisé sanglant, autrement appelé baisé vampirique, une victime se sent transporté vers un état quasi léthargique contre lequel il lui faut faire preuve d'une grande force de volonté, soit une **épreuve de Sagesse divisée par 2.** Pour se dégager ensuite de l'étreinte physique du vampire, il faut réussir une **épreuve d'Adresse**.

Métamorphose :	**18**%	Contrôle Température :	**9**%
Contrôle mort-vivant :	**5**%	Faire Neiger :	**9**%
Sommeil :	**48**%	Ténèbres :	**12**%
Déguisement :	**24**%	Connaître les Pensées :	/
Connaître la Météo :	**11**%	Transformer Cadavre en Mort-vivant :	/

Métamorphose : Rat – Loup – Brume

* Régénération.
A zéro points de vie ou moins, le Vampire tombe dans un état semblable à la mort complète, mais en 30 à 60 secondes, il s'est régénéré de 10% de ses points de vie par niveau.
Pour le reste, le Vampire récupère 3 points de vie par heure de repos complet.
Le sang d'un humain vivant (3 litres maximum toutes les 4 heures), lui redonne 8 points de vie par ½ litres.

FAIBLESSES

Eau Vive, Crémation, Symboles Sacrés, Lumière du Soleil, Décapitation, Eau Bénite, Pieux dans le Cœur.

DESCRIPTIF

Julien Florent est né en 1021 du Premier Calendrier, dans la Cité de Laelith (Royaume d'Algalith).

Il fut créé par le Vampire Louvius lui-même, père de tous les vampires

Guerarth VALDÊR-DÖN



(1,76 m)(C.N. à tendances mauvaises)
(cheveux longs châtains, yeux verts)
(Vitesse : 6 m/sec)

Vampire Aradanite

Guerrier / Vampire
Niv. 5/8

Résistance à la Magie 35%.

E.V. : 76

Co : 16 **In** : 17 **Ch** : 15 **Ad** : 12 **Fo** : 20
Sag : 11 **Beau** : 15 **Con** : 17 **Per** : 19

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 5* (cuirasse d'écaille)
Prd : 10 P.I. : 1D+13 (glaive long Andurias+2)

* Valdêr-Dön ne peut être blessé que par des armes magiques ou en argent.

COMBAT VAMPIRIQUE

Attaque : 13 Parade : 9 Pts de Blessures : 2D.

Charme de la morsure : Soumis à un baisé sanglant, autrement appelé baisé vampirique, une victime se sent transporté vers un état quasi léthargique contre lequel il lui faut faire preuve d'une grande force de volonté, soit une **épreuve de Sagesse avec malus de 4.** Pour se dégager ensuite de l'étreinte physique du vampire, il faut réussir une **épreuve d'Adresse**.

POUVOIRS DE VAMPIRE

- *Métamorphose : Loup 70%, Rat 40%*
- *Deguisement : 30%*
- *Télékinésie : 70kg*
- *Sommeil (1 à 2 personnes) : 50%*
- *Connaître les pensées : 55%*
- *Contrôle des Morts-vivants : 42%*
- *Transformer un Cadavre en Mort-vivant : 72% (en 10 mn)*

FAIBLESSES

Lumière Solaire – Pieux dans le cœur – Crémation – Décapitation – Symbole sacré Religieux

DESCRIPTIF

Valdêr Dön est né Guerarth Calvin Valder, en 549 du SC, dans l'île de Salem. Vampirisé peu après son vingt-troisième anniversaire, par un vampire « Aradanite », il est aujourd'hui un chasseur indépendant, vivant d'expédiant, tentant de passer le plus inaperçu possible au cœur du monde des vivants…

ZOMBIE



Les Zombies sont des morts-vivants tangibles, animés par magie ou par les prodiges d'un prêtre, ou bien encore par contagion (une personne tuée par un Zombie peut se transformer, dans certains cas, en zombie elle même).
Les Zombies obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 10 mots), sur l'instant ou sur une longue durée, lorsqu'ils sont « soumis » par la magie de leur créateur.
Mais ils peuvent aussi être « libres », et n'être plus alors guidés que par leur seul appétit.
Pour survivre, un Zombie, qu'il soit libre ou non, a besoin de consommer de la viande vivante, animale ou humaine, à raison d'au moins 100 grammes par semaine.

On distingue trois types de zombies différents.
Les Zombies dits « déchirants », les Zombies « glauques » et les Zombies « vifs ».

Les « déchirants » sont les plus faibles. Terriblement lents, ils ne sont réellement dangereux qu'en groupes. Ils attaquent, le plus souvent à vue, en utilisant leurs mains pour griffer.

Les « glauques » sont des Zombies possédant une relation particulière avec l'astral. Presque aussi lents que les « déchirants », ils attaquent en tentant de griffer leurs adversaires afin de leur voler leur fluide vital. Leur toucher occasionne une blessure immédiate (perte d'énergie vitale sans protection) issue du contact avec l'énergie négative que porte cette espèce (*toucher glacial*).

Les « vifs » sont des Zombies dont l'intelligence et la vitalité sont relativement importantes. Bien plus rapides que les « déchirants » ou les « glauques », les « vifs » attaquent à vue, mais sont aussi capables de relatives stratégies…

Risque d'infection.
Lorsqu'un être vivant est blessé par un Zombie, il peut contracter avec plus ou moins de risque une « peste nécromantique fulgurante » (voir pour chaque type de zombie le risque de contagion). Ce risque doit être vérifié pour chaque blessure reçue durant un combat.
Cette maladie provoque l'apparition des premiers symptômes sous 1D4 heures.
Atteint de cette « peste nécromantique fulgurante », le sujet est pris de fièvres (au bout de 1D4 heures). Ces fièvres, qui atteignent 41 à 42°, empêchent le sujet d'accomplir quelque action « violente » que ce soit.
Elles durent 2D8 heures.
Chaque heure, le sujet doit effectuer un jet de Constitution avec malus de 4 points.
En cas de succès, il perd 1D6 points de vie.
En cas d'échec, il perd 2D8 points de vie (3D8 pour un 19 et 5D8 pour un 20).

Si au terme de cette fièvre le sujet est toujours vivant, il s'opère alors une rémission totale de la maladie.
Les séquelles sont une perte de 1 point de Force (dans 20% des cas) et de 1 point de Constitution (dans 40% des cas).

Si le sujet meurt des suites de cette fièvre, il devient lui-même, sous 1D4 heures après sa mort, un zombie du même type que celui qui l'aura contaminé.



ZOMBIE

Le zombie « déchirant »



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 14)

(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 1 à 2 m/sec)

E.V. : 16~22

Co : / **In** : 2~3/ **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 12~15
Sag : 3~4 **Beau** : -2/-5 **Con** : 9~12 **Per** : 6~9

1 Att./ Assaut.

Att : 7
Prd : 4

Pr : 1 (selon)
P.I. : 1D+2 à +5 (griffes selon Fo)
ou 1D+2 (morsure)

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

Les Zombies sont des morts-vivants tangibles, animés par magie ou par les prodiges d'un prêtre, ou bien encore par contagion (une personne tuée par un Zombie peut se transformer, dans certains cas, en zombie elle-même).

lorsqu'ils sont « soumis » par la magie de leur créateur, les Zombies obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 10 mots), sur l'instant ou sur une longue durée.
Mais ils peuvent aussi être « libres », et n'être alors guidés que par leur seul appétit.

« **Alimentation** ». Pour survivre, un Zombie, qu'il soit libre ou non, a besoin de consommer de la viande vivante, animale ou humaine, à raison d'au moins 500 grammes par semaine.

Les « déchirants » sont les plus faibles des Zombies.
Terriblement lents, ils ne sont réellement dangereux qu'en groupes. Ils attaquent, le plus souvent à vue, en utilisant leurs mains pour griffer.

Sous-nutrition du zombie. Si un zombie de ne peut pas se nourrir dans la proportion minimale indiquée plus haut, il devient de plus en plus faible. Ses muscles se sclérosent, se rigidifient, jusqu'à la paralysie totale.

Après plus de 8 jours de jeûne, un zombie perd 1D4 points de vie sur sa base, ainsi que 1 point en Att, Prd, Ad, Fo, Con, Per.
Après plus de 21 jours de jeûne, un zombie perd à nouveau 2D4 points de vie sur sa base, ainsi que 1 point en Att, Prd, Ad, Fo, Con, Per.
Après plus de 2 mois de jeûne, un zombie voit son énergie vitale réduite à un maximum de 5 points. Son Att n'est plus que de 4, sa Prd de 1, son Ad, sa Fo, sa Con et sa Per de 5. Il n'occasionne plus que 1D points d'impact avec ses griffes et sa morsure.
Après plus d'1 an de jeûne, un zombie ne possède plus que 2 ou 3 points de vie. Son Att n'est plus que de 3, sa Prd est nulle, son Ad, sa Fo, sa Con et sa Per de 4. Il n'occasionne plus que 1D4 points d'impact avec ses griffes et sa morsure.

NB : si un zombie se nourrit à nouveau, il peut, au mieux, remonter d'un « niveau » dans les catégorie ci-avant.

DIVERS

Risque d'infection. Lorsqu'un être vivant est blessé par un Zombie « déchirant », il risque de contracter une « peste nécromantique fulgurante ».
- sur une blessure des griffes : 1% de risque
- sur une morsure : 3% de risque

R.E.D.O.N.

ZOMBIE

Le zombie « glauque »



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 14)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 2 à 3 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 16~22

Co : / **In** : 2~3/ **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 12~15
Sag : 3~4 **Beau** : -2/-5 **Con** : 9~12 **Per** : 6~9

1 Att./ Assaut.

Att : 8 Pr : 1 (selon)
Prd : 5 P.I. : 1D+2 Bl (touché glacial)

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

Les Zombies sont des morts-vivants tangibles, animés par magie ou par les prodiges d'un prêtre, ou bien encore par contagion (une personne tuée par un Zombie peut se transformer, dans certains cas, en zombie elle même).

Les Zombies obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 10 mots), sur l'instant ou sur une longue durée, lorsqu'ils sont « soumis » par la magie de leur créateur.
Mais ils peuvent aussi être « libres », et n'être plus alors guidés que par leur seul appétit.

« **Alimentation** ». Pour survivre, un Zombie, qu'il soit libre ou non, a besoin de consommer de la viande vivante, animale ou humaine, à raison d'au moins 500 grammes par semaine.

Les « glauques » sont des Zombies possédant une relation particulière avec l'astral. Presque aussi lents que les « déchirants », ils attaquent en tentant de griffer leurs adversaires afin de leur voler leur fluide vital. Leur toucher occasionne une blessure immédiate (perte d'énergie vitale sans protection) issue du contact avec l'énergie négative que porte cette espèce (*toucher glacial*).

A noter : les Zombies « glauques » ne mordent jamais !

Sous-nutrition du zombie. Cf. la rubrique « zombie déchirant » dans le présent codex.

DIVERS

Risque d'infection. Lorsqu'un être vivant est blessé par un Zombie « glauque », il risque de contracter une « peste nécromantique fulgurante ».
- sur une blessure des griffes : 2% de risque

ZOMBIE

Le zombie « vif »



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 20)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 4 à 5 m/sec)

E.V. : 16~22

Co : 14~18 **In** : 5~7 **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 12~14
Sag : 4~6 **Beau** : -2/-5 **Con** : 9~12 **Per** : 8~11

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 9 Pr : 1 (selon)
Prd : 6 P.I. : 1D+4 (morsure)
ou (1D+3 à 5)x2 (griffes)

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl)

DESCRIPTIF

Les Zombies sont des morts-vivants tangibles, animés par magie ou par les prodiges d'un prêtre, ou bien encore par contagion (une personne tuée par un Zombie peut se transformer, dans certains cas, en zombie elle même).

Les Zombies obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 10 mots), sur l'instant ou sur une longue durée, lorsqu'ils sont « soumis » par la magie de leur créateur.
Mais ils peuvent aussi être « libres », et n'être plus alors guidés que par leur seul appétit.

« Alimentation ». Pour survivre, un Zombie, qu'il soit libre ou non, a besoin de consommer de la viande vivante, animale ou humaine, à raison d'au moins 800 grammes par semaine.

Les « vifs » sont des Zombies dont l'intelligence et la vitalité sont relativement importantes. Bien plus rapides que les « déchirants » ou les « glauques », les « vifs » attaquent à vue, mais sont aussi capables de relatives stratégies…

Sous-nutrition du zombie. Cf. la rubrique « zombie déchirant » dans le présent codex.



Zombie exceptionnel.
Il arrive parfois qu'un humain devienne un zombie d'une nature assez exceptionnelle. Cela ne se produit que par la contagion d'un *zombie vif*. Dans ce cas, le mortel conserve suffisamment de son intelligence et de sa sagesse pour « vivre une vie presque semblable à celle qui était la sienne avant son trépas. Bien sûr, sa pensée demeure tout de même assez embrumée, mais une partie de ses souvenirs demeurent présents, il est alors capable de reconnaître tout ou partie de ses amis, d'éprouver des sentiments, … Son évolution est évidemment bloquée sur le plan physique, qui ne peut plus que se détériorer. Mais sur le plan mental, même si c'est très rare, certains sont capables de lentement progresser, jusqu'à parvenir même à éclaircir leur pensée et retrouver une psyché proche de ce qu'elle fut avant leur trépas.

DIVERS

Risque d'infection. Lorsqu'un être vivant est blessé par un Zombie « vif », il risque de contracter une « peste nécromantique fulgurante ».
- sur une blessure des griffes : 1% de risque
- sur une morsure : 5% de risque

R.E.D.O.N.

ZOMBIE

Zombie animal - petits



(taille selon corps de base) (N.)
(Classe de Monstre : ~)

(Nb rencontré : 1~100 individus)
(Vitesse : 2 à 5 m/sec)

E.V. : ~ (rat : 2~4)

Co : 14~18 **In** : 1 **Ch** : / **Ad** : 6~7 **Fo** : 1~2
Sag : 1~2 **Beau** : / **Con** : 3~5 **Per** : 6~7

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 5 Pr : /
Prd : 1 P.I. : 2 Bl (morsure)

Note : les caractéristiques sont ici données pour des rats. Elles pourront varier en fonction de la race de l'animal de petite taille devenu zombie.

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl). Dégâts éventuellement partagés sur un groupe de ces créatures.

DESCRIPTIF

Les Zombies sont des morts-vivants tangibles, animés par magie ou par les prodiges d'un prêtre, ou bien encore par contagion (une personne tuée par un Zombie peut se transformer, dans certains cas, en zombie elle-même).
Les Zombies obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 3 mots), sur l'instant ou sur une longue durée, lorsqu'ils sont « soumis » par la magie de leur créateur.
Mais ils peuvent aussi être « libres », et n'être plus alors guidés que par leur seul appétit.
Pour survivre, un Zombie animal, qu'il soit libre ou non, a besoin de consommer de la viande vivante, animale ou humaine, à raison d'au moins 10 grammes par semaine.

Les zombies de ce type ont une intelligence très faible, inférieure encore à l'intelligence animale qui était la leur.

Sous-nutrition du zombie. Cf. la rubrique « zombie déchirant » dans le présent codex.

DIVERS

Risque d'infection. Lorsqu'un être vivant est blessé par un Zombie « animal - petit », il risque de contracter une « peste nécromantique fulgurante ».
- sur une morsure : 1% de risque

ZOMBIE

Zombie animal - grand



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : ~)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 6 à 10 m/sec)

E.V. : ~ (renne : 20~25)

Co : 14~18 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 7~8 **Fo** : 10~15
Sag : 3~4 **Beau** : -2/-5 **Con** : 11~14 **Per** : 10~14

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 9
Prd : 6

Pr : 1~3 (selon l'espèce)
P.I. : ~ (renne : 1D+6) (bois)
ou ~ (par ex : 1D+3 à 5)x2 (griffes)

Note : les caractéristiques sont ici données pour des rennes. Elles pourront varier en fonction de la race de l'animal devenu mort-vivant.

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.

- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl). Dégâts éventuellement partagés sur un groupe de ces créatures.

DESCRIPTIF

Les « zombies animaux - grands » sont des morts-vivants tangibles, animés par magie ou par les prodiges d'un prêtre, ou bien encore par contagion (un animal tué par un zombie peut se transformer, dans certains cas, en zombie elle-même).
Ces zombies obéissent aux ordres de leur maître (maxi. 5 mots), sur l'instant ou sur une longue durée, lorsqu'ils sont « soumis » par la magie de leur créateur.
Mais ils peuvent aussi être « libres », et n'être plus alors guidés que par leur seul appétit.
Pour survivre, un Zombie animal, qu'il soit libre ou non, a besoin de consommer de la viande vivante, animale ou humaine, à raison d'au moins 1,5 kilogrammes par semaine.

Les zombies de ce type ont une intelligence très faible, inférieure encore à l'intelligence animale qui était la leur.

Sous-nutrition du zombie. Cf. la rubrique « zombie déchirant » dans le présent codex.

DIVERS

Risque d'infection. Lorsqu'un être vivant est blessé par la morsure d'un Zombie « animal - grand », il risque de contracter une « peste nécromantique fulgurante ».
- sur une morsure : 1% de risque





II. Les Morts-Vivants Intangibles

Seconde catégorie de morts-vivants, les « intangibles » sont des êtres dont l'existence est plus spirituelle que matérielle.
Ces créatures, qu'elles soient pur esprit ou attachées au *Plan Négatif*, évoluent dans notre monde matériel, le plus souvent pour accomplir une vengeance.

Ils doivent leur existence à leur seule volonté, ou parfois à une malédiction, et ne sont généralement soumis à aucune volonté extérieure.
Notons tout de même que leur liberté est souvent entravée par une nécessité spécifique : vengeance, attachement à un lieu, …

ÂME EN PEINE



(taille selon corps de base)(L.M.)
(Classe de Monstre : 30)

(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 44~50

Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 7 P.I. : 1D+4 Bl (touché)

*Une Ame en Peine ne peut être blessé que par des armes en argent (1/2 dégâts) ou magiques.

SPECIALS

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et Sommeil.
- **Photosensibilité**. La pleine lumière du jour inhibe toutes leurs facultés.



DESCRIPTIF

Les Ames en Peine sont des morts-vivants proches des Nécrophages mais existants davantage sur le plan négatif.
On les trouve souvent dans les endroits sombre et ténébreux, car la pleine lumière du jour inhibe tous leurs pouvoirs.

Combat : lorsqu'elle blesse un adversaire, l'Ame en Peine en plus de son touché glacial lui absorbe automatiquement un niveau complet d'énergie (un 12ème niveau se retrouve 11ème). Ces niveaux perdus sont récupérés par la victime si l'Ame en Peine est détruite (avec pourtant une perte de 20 points d'aventure par niveau perdu puis récupéré).

Tout humanoïde conduit ainsi au niveau « 0 » par une Ame en Peine est tué et son âme est totalement détruite.

DIVERS

ANIMAL REVENANT



(taille approximative de l'ancien corps)(CN à M)
(apparence vaporeuse, souvent un détail du corps est plus précis, le cri est dit « d'outre-tombe »)

(Nb rencontré : 1 individu, parfois 2 à 5)
(Vitesse : 3 à 12 m/sec)

Résistance à la Magie 100%.
Seulement 40% si le cabaliste est lui-même en forme éthérée

E.V. : 40~60

très variable en fonction de l'animal

Co : 10~14 **In** : 3~6 **Ch** : / **Ad** : 8~13 **Fo** : /
Sag : 4~8 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 13~16

1 Att./ Assaut(s).

Att : 10~12 Pr : 3* (naturelle)
Prd : 3~5 P.I. : $1D_{10}$ ans (touché)

* Un animal revenant ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux), ou par une arme Sainte +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose, de Sommeil et de Paralysie.

- **Invisibilité** à volonté sur le plan matériel.

- **La simple vue d'un fantôme** provoque chez tout humanoïde un vieillissement de 2D6 ans et une fuite aveugle de 15 assauts, à moins qu'un jet de Courage avec malus de 5 ne vienne contrer ces effets.
N.B. : les exorcistes de niveau 5 et les prêtres de niveau 7 ou plus sont immunisés à ce pouvoir. Les humanoïdes d'un niveau au moins égal à 10 ne subissent qu'un malus de 2 points sur leur épreuve de Courage.

- le **touché d'un fantôme**, à demi-matérialisé, peut, à la volonté de celui-ci, faire vieillir un mortel de 1D10 années.

FAIBLESSES

- La **lumière du jour** inhibe leurs pouvoirs.

- **Eau bénite** : perte de 2D4 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).



DESCRIPTIF

Les animaux revenants sont des esprits mauvais, dont la conduite fut sauvage et traîtresse durant leur vie. Ils reçurent alors, après leur mort, en guise de punition (ou en récompense ?) le statut de mort-vivant.
Les animaux revenants existent essentiellement sur le plan éthéré, mais aussi partiellement sur le plan négatif et résiduellement sur le plan matériel.
Ils se déplacent la nuit ou dans les lieux sombres. La pleine lumière du jour inhibe grandement leurs pouvoirs.

Le plus souvent, les animaux revenants détestent toute forme de vie, surtout si celle-ci leur rappelle la forme de leur ancien maître qu'ils ont trahi durant leur existence. Ils n'apparaissent sur le plan matériel que pour accomplir des actes violents, ou parfois rétablir un tort qu'ils ont fait.
La plus grande partie des animaux revenants demeure attachée à un lieu précis, qui fut le théâtre de l'événement tragique qui motive leur retour sur le plan matériel

Combat :
Lorsqu'il tente de combattre « physiquement » ses adversaires, l'animal revenant se matérialise à demi et tente alors de les toucher pour absorber de leur essence en les faisant vieillir. Il devient alors vulnérable aux coups des armes magiques +1 (ou mieux) et de toutes les armes saintes.

DIVERS

ENTÔME



(~2,00 de diamètre)(N. à tendances mauvaises)
(forme aîlée, semi-vaporeuse, membres griffus et visage humanoïde évoquant le bois)

(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 6 m/sec)

Spectre d'Ent

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 45~60

Co : 14~16 **In** : 10~12 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 13~15
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 15~16

1 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 2* (naturelle)
Prd : 10 P.I. : 1D+6 à 8 (griffes)

*Un Entôme ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose, de Sommeil et de Paralysie.

- **Effroi** : à vue (jet de Courage ou -2 en Attaque et -3 en Parade) (durée : 1 tour)

- **Pouvoir d'altération de la forme des créatures les plus faibles**. L'Entôme est capables de métamorphoser assez facilement un gobelin, un jeune humain, des rats et autres animaux de petite taille.
Les altérations formelles qu'il fait subir à ses victimes ont généralement pour double but de :
1°) obtenir des serviteurs plus efficaces
2°) dénoncer, par le type d'altération, les auteurs de l'injustice qu'il a subit

FAIBLESSES

- La **lumière du jour** inhibe leurs pouvoirs.

- **Eau bénite** : perte de 2D8 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).

DESCRIPTIF

Lorsqu'un Ent a subit un tort particulièrement grand, et injuste, lorsqu'il est mort assassiné par exemple, son esprit refuse parfois de suivre le cycle normal. Lorsqu'une telle âme se refuse avec suffisamment de force à suivre le chemin des morts, elle se transforme en une sorte de spectre nommé « Entôme » (contraction de Ent et de fantôme).

L'Entôme parcours alors les endroits qu'il a connu de son vivant et tente d'assouvir sa soif de vengeance ou de réparer les torts qu'il a subit (ou fait subir…).
Présente à la fois sur le Plan Matériel Primaire et sur l'Ether, la forme d'un Entôme est toujours semi-matérielle. Généralement blanchâtre, elle émet une lumière blafarde très perceptible dans l'obscurité.
Les Entômes occupent généralement le cœur de la forêt qu'ils habitaient au cours de leur vie. Ils y sont entourés des créatures métamorphosées qu'ils ont éventuellement créées.

Combat :
1°) **Metempsycose**. Avant toute intervention physique hostile, l'Entôme tente de prendre possession du corps d'un mortel présent dans un rayon de 20 mètres autour de lui.
2°) **Physique**. Si l'attaque par Métempsycose échoue ou si elle ne lui paraît pas satisfaisante dans ses effets, l'Entôme tente de combattre physiquement ses adversaires en utilisant ses griffes.

DIVERS

ESPRIT HURLEUR

ou « **SILHELLE** »



(taille selon corps de base, souvent ~1,80 m)(C.M.)
(Classe de Monstre : 45)

(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 55~65

Co : 16~17 **In** : 6~8 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 16~18
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 9~12

2 Att./ Assaut.

Att : 14 — Pr : 2* (naturelle)
Prd : 8 — P.I. : 1D+8 à 10 Bl (poings)

* Un Esprit Hurleur ne peut être toucher que par une arme magique +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

- **Immunité** au Charme, Froid, Electricité, Paralysie et Sommeil
- **Effroi** : à vue (jet de Courage ou -2 en Att et -3 en Prd) (durée : 1 tour)
- **Eau bénite** : perte de 2D10 Pts vie par fiole pleine touchant (20cl)
- **Exorcisme** : fatal automatiquement.



DESCRIPTIF

L'Esprit Hurleur, ou *silhelle*, est l'esprit d'une Elfine mauvaise, chose extrêmement rare, revenu parmi les vivants pour leur causer du tort.
On ne les rencontre généralement que dans les campagnes désolées, les landes, ou encore dans des forêts abîmées par les hommes, où elles errent, en proie à une vive colère.

Combat. Le touché de la sihelle est un *touché glacial* (qui absorbe la vie en faisant fi des protections matérielles).

Mais son arme la plus redoutable demeure sa **« plainte »**, qui tue toute personne dans un rayon de 10 mètres qui manque son jet de protection contre la magie.
L'Esprit Hurleur ne peut hurler qu'une fois par 24 heures, et uniquement dans l'obscurité.

DIVERS

FANTOME



(taille approximative de l'ancien corps) (N à M)
(apparence vaporeuse, souvent un détail du corps est plus précis, voix suave et lointaine quand elle existe)

(Nb rencontré : 1 individu, rarement plus)
(Vitesse : 1 à 10 m/sec)

Résistance à la Magie 100%.
Seulement 40% si le cabaliste est lui-même en forme éthérée

E.V. : 70~140

Co : 17~18 **In** : 16~20 **Ch** : / **Ad** : 12~17 **Fo** : /

Sag : 12~14 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 16~18

1 Att./ Assaut(s).

Att : 13~16 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : $1D_{40}$ ans (touché)

* Un fantôme ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux), ou par une arme Sainte +2 (ou mieux).

SPECIAL

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose, de Sommeil et de Paralysie.
- **Invisibilité** à volonté sur le plan matériel.
- **La simple vue d'un fantôme** provoque chez tout humanoïde un vieillissement de 10 ans et une fuite aveugle de 15 assauts, à moins qu'un jet de Courage avec malus de 5 ne vienne contrer ces effets.
N.B. : les exorcistes de niveau 6 et les prêtres de niveau 8 ou plus sont immunisés à ce pouvoir. Les humanoïdes d'un niveau au moins égal à 11 ne subissent qu'un malus de 3 points sur leur épreuve de Courage.
- le **touché d'un fantôme**, à demi-matérialisé, peut, à la volonté de celui-ci, faire vieillir un mortel de ($1D_4$ x 10) années.
- La **lumière du jour** inhibe leurs pouvoirs.
- **Eau bénite** : perte de 2D4 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).



DESCRIPTIF

Les fantômes sont des esprits humanoïdes mauvais, dont la conduite fut si atroce qu'ils reçurent en punition (ou en récompense ?) le statut de mort-vivant.
Les fantômes existent essentiellement sur le plan éthéré, mais aussi partiellement sur le plan négatif et résiduellement sur le plan matériel.
Ils se déplacent la nuit ou dans les lieux sombres. La pleine lumière du jour inhibe grandement leurs pouvoirs.

Le plus souvent, les fantômes détestent la bonté et la vie. Ils n'apparaissent sur le plan matériel que pour accomplir une vengeance, ou parfois rétablir un tort qu'ils ont fait. La plus grande partie des fantômes demeure attachée à un lieu précis qui fut le théâtre de l'événement tragique qui motive leur retour sur le plan matériel

Combat :
1°) **Metempsycose**. Avant toute intervention physique hostile, le fantôme tente de prendre possession du corps d'un mortel présent dans un rayon de 20 mètres autour de lui.
2°) **Physique**. Si l'attaque par Métempsycose échoue ou si elle ne lui paraît pas satisfaisante dans ses effets, le fantôme tente de combattre « physiquement » ses adversaires. Il se matérialise à demi et tente alors de les toucher pour absorber de leur essence en les faisant vieillir. Il devient alors vulnérable aux coups des armes magiques +2 (ou mieux) et de toutes les armes saintes.

DIVERS

OMBRE



(~ 1,80 m)(C.M.)
(Classe de Monstre : 22)
(Nb rencontré : 1~5 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 25~30

Co : 14~16 **In** : 8~9 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : /
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 14~17

1 Att./ Assaut.

Att : 10 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 7 P.I. : 1D+1 Bl (touché glacial)

*une Ombre ne peut être blessée que par des armes magiques +1 (ou mieux)

SPECIAL

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.



DESCRIPTIF

Les Ombres sont des Morts-vivants dont l'existence s'étend davantage sur le plan négatif que sur le plan matériel, où elle ne sont que ce que leur nom indique, des ombres, sans réelle substance.
Les Ombres sont les âmes de criminels assassins, damnées pour une éternité, ou encore des mortels tués par une Ombre.

On ne les distingue correctement que dans 10% des cas.

Alimentation. Les Ombres attaquent les vivants pour se gorger de leur force vitale. Pour maintenir leur existence entre le plan négatif et le plan matériel, il leur est nécessaire de se repaître de la force de créatures vivantes. Une Ombre « affamée » s'attaque littéralement à « tout ce qui bouge » : rongeurs, rampants, insectes, larves…
Pour autant, c'est chez les mortels qu'elle trouve sa « nourriture » la plus efficace et c'est pourquoi elles s'attaquent de préférence aux humains, nains, hobbits, … pour dévorer leur Force (Cf. « Combat » dans le présent article). Lorsqu'elles en sont pleines (au moins 15 pts de force absorbés en moins de 48 heures), elles sont capables de prendre, pour quelles heures, l'apparence qui fut celle de leur vie mortelle. Dans ce cas, nul ne peut déceler la supercherie et chacun aura l'impression d'avoir effectivement affaire à un véritable individu.

Combat : lorsqu'une Ombres touche un mortel elle lui retire 1 point de Force (pour 2 à 8 Tours de Jeu).

Amené à 0 points de force par une Ombre un humanoïde devient lui-même une Ombre.

DIVERS

OMBREGARDE

(~ 2 mètres)(Neutre)
(Armure complète)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 3 à 4 m/sec)

Source : François F.



Résistance à la Magie : 40 % *

E.V. : 50 + (Niv. Créateur) D10

Co : 20 **In** : 10~15 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 22
Sag : 10~13 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 13~15

2 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 8
Prd : 16~17 P.I. : 2D+13 (hache de combat Mag.+1)

CAPACITES SPECIALES

Immunité aux sorts de charme, d'illusion, de peur, ainsi qu'aux sortilèges de : *Métal brûlant, Boule de feu et Cône de froid*

Vision de l'invisible et ***Infravision*** à 30 mètres

Vol à 4 mètres par assaut et à 5 mètres du sol au maximum (*lévitation volante*). Si une Ombregarde tombe, un sortilège de *chute de plume* se déclenche immédiatement.

Régénération : Un sort de *Projectiles Magiques* lancé sur elle restaure ses points de vie d'autant. Et les points excédentaires, s'il y en a, sont directement renvoyés au jeteur de sorts. Une Ombregarde récupère toute son énergie après 3 semaines sans combat.



DESCRIPTIF

Les Ombregardes font le plus souvent office de gardiens, et leur loyauté se montre à toute épreuve. D'apparence, ce sont des guerriers en armure intégrale, mais si on peut voir « à l'intérieur », seul y règnent le vide et l'absence. Car ce sont des forces magiques, qui contraignent une âme défunte, qui animent une Ombregarde.
Elles sont silencieuses, intelligentes et capables d'un raisonnement propre. Elles ne peuvent être repoussées.

Les portions du corps d'une Ombregarde séparées du reste de l'armure cessent de se mouvoir et ne peuvent pas combattre. Si on les remet en contact avec l'Ombregarde, elle s'y rattache.
Une Ombregarde décapitée garde toujours ses sens et peut donc continuer à combattre.

Tout contact mental avec une Ombregarde permet à cette dernière de lire les pensées et les émotions superficielles de la personne. Ainsi, si leur créateur est capable de communiquer télépathiquement, elles peuvent recevoir ses instructions. Il est alors possible de coordonner plusieurs Ombregardes pour en faire une force de combat particulièrement efficace.

PROCESSUS DE CREATION



Le processus est tenu secret et seuls quelques sombres grimoires l'évoquent en détail. On sait seulement qu'il doit être conduit par celui qui sera considéré par l'Ombregarde comme le « créateur » et nécessite la présence d'un prêtre de 10ème niveau minimum, l'aide d'un magicien de niveau 8 au moins et d'une armure physique non magique. Le rituel consommerait (5D20 x 10) grammes de sel rouge. Il est par ailleurs nécessaire d'armer l'Ombregarde, qui ne peut utiliser qu'une hache de combat magique (au moins +1). Au moment du rituel, le rituel convoque dans le réceptacle que deviendra l'armure une âme défunte, perdue dans les limbes, qui obéira alors à ses volontés. C'est à l'instant précis où l'âme rejoint l'armure que le créateur instille une série d'ordres, très variables, qui régiront sa liberté, son comportement et ses limitations. Une fois donnés, ces ordres ne peuvent plus être modifiés. Un manque de précision peut poser de sérieux problèmes de loyauté de la créature et, de fait, la formulation des ordres est aussi délicate que celle d'un souhait.

DIVERS

OMBRE des ANCIENS



(~ 5,40 m)(C.M.)
(Classe de Monstre : 40)
(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 6 à 9 m/sec)

Résistance à la Magie 35%.

E.V. : 35~50

Co : 15~17 **In** : 10~12 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : /
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 15~18

1 Att./ Assaut.

Att : 10 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 7 P.I. : 1D+1 Bl (morsure glacial)

*une Ombre des Anciens ne peut être blessée que par des armes magiques +1 (ou mieux)

SPECIAL

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose et de Froid.



DESCRIPTIF

Les Ombres des Anciens sont des Morts-vivants dont l'existence s'étend davantage sur le plan négatif que sur le plan matériel.
Bien que proche des Ombres (Cf. le mort-vivant intangible dans le présent ouvrage), les Ombres des Anciens sont plus « réelles » dans le mode matériel et leur essence est faite de poussières fines et de fumées.

Ce sont des âmes damnées pour une éternité de grands prêtres maléfiques des temps anciens de Dère. Taviréens ou Ircans, ces prêtres ont choisi durant leur existence ancienne de servir un Dieu du mal et ont alors corrompu leur âme.

Dans leur nouvel état d'existence, les Ombres des Anciens cherchent par tous les moyens possible à détruire tout ce qui est en vie et elles s'attaquent aux vivant pour puiser leur force vitale.
Lorsqu'elles en sont pleine (au moins 20 pts de force absorbés en moins de 48 heures) elles sont capables de prendre l'apparence qui fut celle de leur vie mortelle pour quelques heures.

Combat : lorsqu'une Ombres des Anciens touche un mortel elle lui retire 1 point de Force (pour 2D6 Tours de Jeu).

Amené à 0 points de force par une Ombre des Anciens, un humanoïde devient lui-même une Ombre.
L'Ombre ainsi créée est au service de l'Ombre des Anciens.

DIVERS

200 grammes de poussière d'Ombre des Anciens, associés à 40 grammes de sel rouge et à de la graisse de dragon, peuvent être utilisées pour créer un baume magique d'invulnérabilité (le sujet qui s'enduit d'un tel baume ne peut plus être blessé par quelque arme que ce soit, magique ou non durant 30 minutes !).

POSSEDE



(taille du corps possédé) (N à M)
(apparence normale, à l'exception de l'ombre qui
Est très différente de ce qu'elle devrait être)

(Nb rencontré : 1 individu, rarement plus)
(Vitesse : normale)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 15~+

celle du corps de l'hôte

Co : 15~18 **In** : 16~20 **Ch** : / **Ad** : *normale* **Fo** : *normale*
Sag : 12~14 **Beau** : *normale* **Con** : *normale* **Per** : *normale*

1 Att./ Assaut(s).

Att : 13~16 Pr : *normale** (selon prot.)
Prd : 8~10 P.I. : *normaux* (selon arme)
et $1D_{10}$ ans (touché spécial)

* Un possédé ne peut être touché que par des armes en argent (ou mieux) ou par magiques.

SPECIAL

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose, de Sommeil et de Paralysie.

- **Intimidation** (à volonté) par la voix. Un individu d'un niveau inférieur ou égal à 1, doit réussir un jet de Courage ou se trouver intimidé par le Possédé (en cas de combat il subit un malus de 3 pts en Att et 1 pt en Prd). Un sujet intimidé suivra les conseil du Possédé dans 50% des cas.

- le **touché du fantôme**. S'il est dans une situation « tranquille », le possédé peut laisser le fantôme qui le hante prendre une réalité tangible au travers de son propre corps. Il peut alors se nourrir du contact d'un sujet mortel en le touchant et en lui infligeant un vieillissement de 1D10 années.

- **Eau bénite** : perte de 2D4 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).

DESCRIPTIF

Les Possédés sont des mortels qu'un fantôme (Cf. dans le présent codex), ou un spectre (Cf. dans le présent codex), a décidé de hanter (un peu comme il pourrait hanter une maison). Le mortel conserve ses souvenirs, sa personnalité apparente, son « caractère », mais il obéit en fait à celui qui le hante, accomplissant fidèlement ses desseins, poursuivant ses plans, …



Reconnaître un Possédé. Il est difficile de détecter la nature exact d'un Possédé, mais quelques détails peuvent pourtant alerter un observateur attentif :
- un possédé a tendance à répéter plusieurs fois une même phrase
- un possédé dégage un très subtil parfum de fleur d'oranger
- un possédé ne cligne presque jamais des yeux

Combat. S'il est contraint au combat, ou si affronter un adversaire particulier entre dans les plans de l'esprit qui le hante, un Possédé utilise du mieux qu'il peut les armes à sa disposition.
Si un affrontement s'avère particulièrement difficile, alors il lui est possible d'entrer dans une sorte de furie qui améliorera de 2 points ses Att et Prd et augmentera sa Force de 4 points. Une telle énergie furieuse dure 3D6 assauts et laisse ensuite le Possédé très affaibli (comme un humain à 10% de ses points de vie).

DIVERS

SPECTRE



(taille selon corps de base)(L.M.)
(Classe de Monstre : 60)

(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 60~70

Co : 12~16 **In** : 12~14 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : /
Sag : 9~11 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 15~16

1 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 2* (naturelle)
Prd : 10 P.I. : 1D+6 Bl (touché)

*Un Spectre ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux).

SPECIAL

- **Immunité** aux sorts de Charme, d'Illusion, d'Hypnose, de Sommeil et de Paralysie.
- **Eau bénite** : perte de 2D6 Pts de vie par fiole pleine touchant (20cl).
- La **lumière du jour** les rend impuissants et un sort de **Résurrection** les détruit.



DESCRIPTIF

Les Spectres sont des morts-vivants très puissants, dont l'existence se situe surtout sur le plan négatif.
Ils hantent de façon sédentaire un endroit particulièrement désolé, qui souvent fut le théâtre de crimes odieux. Ils errent là, parfois dans le but de se venger ou plus simplement par peur de « partir vers l'au-delà »…
C'est que c'est très souvent la peur de quitter leur « semblant de vie » qui anime ces créatures coincées entre deux mondes.

Alimentation. Pour maintenir leur énergie ectoplasmique, les spectres ont besoin de se nourrir de la force vitale des mortels. Voilà pourquoi ils tentent par tous les moyens d'attirer à eux les humains. Si un Spectre ne se nourrit pas durant plus de 6 années, il devient totalement et définitivement immatériel, puis finit par se dissiper dans les limbes.

Combat : lorsqu'il blesse un adversaire, le Spectre, en plus de son touché glacial, lui absorbe automatiquement deux niveaux complets d'énergie (un 12ème niveau se retrouve 10ème).

Tout humanoïde conduit ainsi au niveau « 0 » par un Spectre devient lui-même un Spectre de demi-puissance soumis à son assassin.

DIVERS

SPECTRE EXECUTEUR



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 35)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 4 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 70~80

Co : 20 **In** : 8~16 **Ch** : 0~6 **Ad** : 10~14 **Fo** : 16~18
Sag : 8~14 **Beau** : ~ **Con** : / **Per** : 18~20

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 14 Pr : 4*
Prd : 12 P.I. : 1D+8 à 10 (grande hache)

* un spectre exécuteur ne peut être touché que par des armes magiques +1 (ou mieux).

SPECIAL

- **Immunité** aux sortilèges de Sommeil, de Charme, de Paralysie et de Froid. Le poison ne les affecte pas non plus.
- **Eau Bénite** : elle leur inflige 2D10 Bl par fiole pleine (20cl) les atteignant.
- La **lumière du jour** les rend impuissant
- Un sortilège de « **rappel à la vie** » ou de « **résurrection** » les détruit

DESCRIPTIF

Les Spectres Exécuteurs sont des morts-vivants très puissants. Ce sont toujours les âmes de bourreaux qui se sont laisser corrompre durant leur vie et qui furent condamnées par Ür, le *maître du tri des âmes*, à une durée plus ou moins longue de « purgatoire ». Durant cette peine, ils errent et subissent le tourment de leur félonie passée. Leur existence se déroule durant cette période essentiellement sur le plan négatif. Le spectre exécuteur pouvant devenir « semi-matériel » lorsqu'il le souhaite, pour affronter ses ennemis notamment.
Un Spectre Exécuteur ne peut se manifester dans le monde réel que si un médium, ou un cabaliste, lui ouvre un « passage ». Certains humains libèrent parfois ainsi une âme spectrale pour qu'elle puisse se venger… ou les venger !

Notons qu'une fois invoqué dans le monde matériel, un Spectre Exécuteur ne connaît pas le repos tant que la « mission » pour laquelle il a pris forme n'a pas été menée à bien.

Combat. Un Spectre Exécuteur combat toujours avec une grande hache d'arme ou une épée à deux mains, qu'on nomme « armes de punition ». Chaque fois qu'il touche un adversaire de son arme, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre la Mort Magique ou perdre un niveau d'expérience complet !

Tout humain totalement privé de son énergie par un Spectre Exécuteur devient immédiatement un « Spectre », de force complète, sous le contrôle du Spectre Exécuteur qui l'a tué.

DIVERS

TEMOIN



(taille selon corps de base)(N.)
(Classe de Monstre : 28)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 2 à 6 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 45~60

Co : / **In** : 7~12 **Ch** : ~ **Ad** : ~ **Fo** : 13~15
Sag : 8~14 **Beau** : ~ **Con** : / **Per** : 18~20

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 3*
Prd : 9 P.I. : 1D+2 Bl (*touché glacial*)
ou (selon arme + 1 à 3 de Fo)

* un Témoin ne peut être touché que par des armes magiques ou en argent.

CAPACITES SPECIALES

- **Immunité** au Sommeil, Charme, Paralysie et Froid
- La **lumière du jour** les rend impuissant.
- **Eau Bénite** : elle leur inflige 2D10 Bl par fiole pleine (20cl) les atteignant.

DESCRIPTIF

Les Témoins, ou Résiduels comme on les nomme parfois, sont les âmes errantes d'humanoïdes non-elfes assassinés.
Le plus souvent pacifiques, ils passent leur « revenance » à rejouer inlassablement leurs derniers instants, ignorant généralement les éventuels observateurs. Ils témoignent ainsi de l'injustice qui leur a été faite. Le seul moyen de les apaiser et de permettre à leur âme de se libérer est de leur rendre justice.

Un témoin peut parfois devenir agressif s'il est mis en présence de quelqu'un qui lui a fait du tort (son assassin, un des descendants de celui-ci…). Il utilise alors son touché glacial ou une arme, s'il en trouve une…

DIVERS