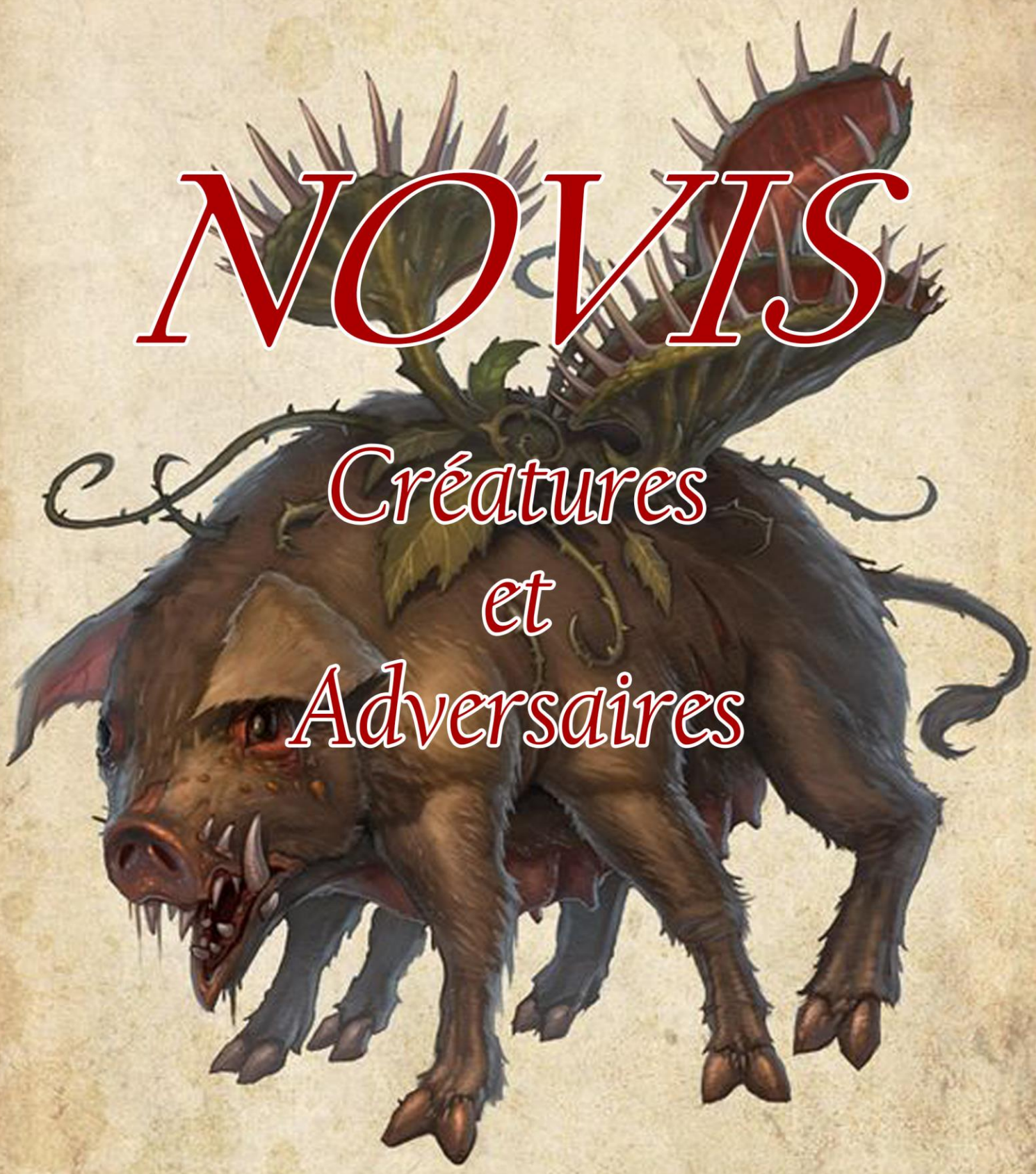
David Dierickx

NOVIS

Créatures et Adversaires



Jeu de Rôle

Table des Matières

Avant-propos

I. Les humains

II. Les Créatures « naturelles »

III. Les morts-vivants

IV. Les créatures magiquement créées

V. Les démons


JDR
NOVIS

Avant propos

Ce livret fait une présentation des différents adversaires que les Héros de NOVIS pourront être amenés à affronter durant leurs aventures.

Afin que le Maître de Jeu se repère facilement dans ce livret, ces ennemis sont catégorisés : adversaires humains, puis animaux, puis morts-vivants…

Bonne lecture.

David Dierickx




JDR
NOVIS

I. Humains

Policier

(Vitesse : 5 à 7 m/sec)



Esp : 8~12 Corps : **9~14** Appar : **7~12**
Chance : 35%

Santé : 3~6

Combat : 45% Matraque : 0~1 pt
Défense : 30% (20% de chance d'assomer)

Les policiers britanniques ne sont généralement pas armés lorsqu'ils patrouillent dans les rues. Cependant, lorsqu'ils interviennent dans des affaires particulières, ils portent un pistolet ou un fusil.

Combat à dist : 40% Pistolet : 1 pt (pt calibre) (25 m)
Défense : 15% Fusil : 1~2 pts (100 m)

NB : bien sûr les équipements de police peuvent varier considérablement.

Homme de main – « brigand/garde du corps »

(Vitesse : 5 à 7 m/sec)



Esp : 8~12 Corps : **9~14** Appar : **7~12**
Chance : 35%

Santé : 3~6

Combat : 45% Poignard : 0~1 pt
Défense : 30%

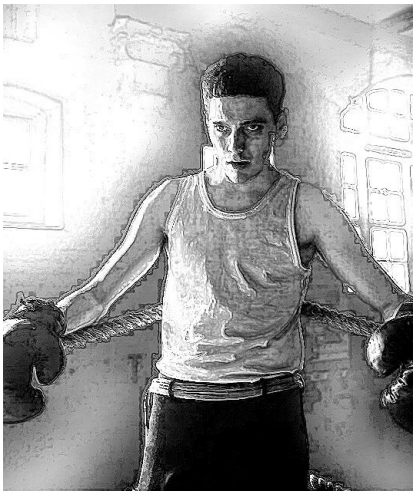
Combat à dist : 40% Pistolet : 1 pt (pt calibre) (25 m)
Défense : 15% Fusil : 1~2 pts (100 m)

Un homme de main est un individu, généralement sans scrupule, payé pour accomplir diverses tâches : intimider, protéger, rosser…
Ces hommes sont parfois des criminels (brigands), parfois de simples mercenaires (gardes du corps).
Le plus souvent ils sont armés d'armes à feu.

NB : bien sûr les équipements peuvent varier considérablement de ceux présentés ici.

Homme de main – « cogneur »

(Vitesse : 6 à 8 m/sec)



Esp : **7~10** Corps : **12~17** Appar : **7~10**
Chance : 30%

Santé : 6~8

Combat : 50% Hachette : 1 pt
Défense : 35% (ou machette, grand poignard…)

Combat à dist : 36% Pistolet : 1 pt (pt calibre) (25 m)
Défense : 15% Fusil : 1~2 pts (100 m)

Un homme de main est un individu, généralement sans scrupule, payé pour accomplir diverses tâches : intimider, protéger, rosser…

Les cogneurs sont des hommes particulièrement robustes, souvent plus à l'aise avec leurs poings, ou avec une arme blanche, qu'avec une arme à feu.
Ils sont endurants et frappent fort.
L'esprit n'est pas souvent leur point fort.

NB : bien sûr les équipements peuvent varier considérablement de ceux présentés ici.

Homme de main – « Tueur »

(Vitesse : 5 à 7 m/sec)



Esp : **11~14** Corps : **9~14** Appar : **7~12**
Chance : 35%

Santé : 3~6

Combat : 48% Poignard : 0~1 pt
Défense : 33%

Combat à dist : 45% Pistolet : 1~2 pts (calibre moy) (40 m)
Défense : 20% Fusil : 1~2 pts (100 m)

Un homme de main est un individu, généralement sans scrupule, payé pour accomplir diverses tâches : intimider, protéger, rosser…
Les tueurs forment une variété particulièrement dangereuse de ces individus. Prêts à tout pour terminer un « contrat », ils ne reculent devant rien tant qu'ils ne pensent pas être en grand danger eux-mêmes.

NB : bien sûr les équipements peuvent varier considérablement de ceux présentés ici.

II. Créatures « naturelles »

Chien de garde « Doberman »

(Vitesse : 10 m/sec)



Esp : **2** Corps : **10** Appar : **2**
Chance : 20%

Santé : 2

Combat : 35% Mâchoire : 1 pt
Défense : 20%

Molosse « puissant »

(Vitesse : 7 m/sec)



Esp : **2** Corps : **13** Appar : **2**
Chance : 20%

Santé : 3

Combat : 35% Mâchoire : 1-2 pts
Défense : 15%

Loup

(Vitesse : 9 m/sec)



Esp : **3** Corps : **12** Appar : 3
Chance : 20%

Santé : 2

Combat : 42% Mâchoire : 1 pts
Défense : 25%

Loup-garou

(Vitesse : 7 à 12 m/sec) (taille : humaine)



Esp : **6~10** Corps : **16~22** Appar : **3~6**
Chance : 45%

Santé : 6~10* Combat : 65% Mâchoire : 1 pt
Défense : 50% Griffes : 1 pt

2 att / ass

** on ne peut abattre un Loup-garou qu'en utilisant une arme en argent.*
Toute autre blessure n'aura pour effet, au mieux, que de les ralentir légèrement.

Pouvoirs particuliers : lycanthropie – odorat – ouie

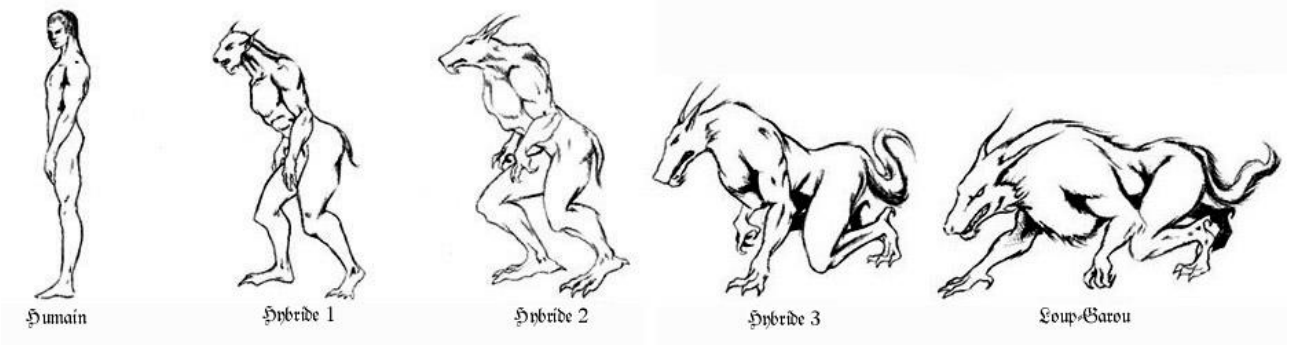
Les Loups-garou sont des créatures métamorphes.

Contrôle de la transformation

Situation	Risque de métamorphose
couché du soleil, 1 ou 2 jours avant la pleine lune	**75%**
Pleine lune	**100%**
couché du soleil, 1 ou 2 jours après la pleine lune	**60%**
Situation de Stress	**Variable**
danger avec Sujet à 50% de ses points de vie	**30%**
danger avec Sujet à 20% de ses points de vie	**50%**
danger avec Sujet à 5% de ses points de vie	**90%**

Entre l'état d'homme et celui de bête il y a des différences importantes.
- L'homme est généralement bipède alors que le loup-garou est essentiellement quadrupède.
- L'homme possède un système pileux restreint alors que le loup-garou est couvert d'une épaisse toison.
- L'homme possède des ongles et des dents alors que le loup-garou est pourvu de griffes puissantes et de crocs acérés.
- L'homme est le plus souvent pondéré et raisonné alors que le loup-garou est une créature chez qui domine impulsivité et émotivité.

Les croquis ci-dessous montrent le schéma de l'évolution de la forme du sujet lycanthrope. Cinq dessins ont été reproduits pour décrire toute les étapes physiques de cette métamorphose. Ils permettront à tout un chacun de se faire une idée précise de ce que subie alors un corps humain.
Ils permettront aussi de comprendre que contrairement à l'idée commune, le sujet n'est pas ou humain, ou loup-garou, mais qu'il peut, avec un peu d'expérience, conduire sa transformation et atteindre à sa volonté un état hybride particulier.



Notons cependant que seuls les types hybrides 1 et 2 peuvent être maintenus par le sujet. Dans tous les cas, et quel que soit le degré d'expérience du sujet, l'hybride 3 constitue un point de non retour qui conduit inévitablement a la transformation complète en loup-garou.

Temps de transformation.

De la forme humaine à la forme hybride 1 :	3 assauts
De la forme hybride 1 à la forme hybride 2 :	3 assauts
De la forme hybride 2 à la forme hybride 3 :	2 assauts
De la forme hybride 3 au loup-garou :	2 assaut.

Durant cette transformation, le lycanthrope est vulnérable… Sa vitesse de déplacement antérieure (humaine lors du passage à hybride…) est divisée par 3. Il ne peut effectuer que des Défenses divisées par 2.

Récupération de Santé

Le sujet lycanthrope développe une forme de régénération permanente de ses tissus.
Sous forme humaine, cette récupération vitale est de 1 point de Santé par minute (à partir du lendemain de sa première transformation en loup-garou).
Sous forme Hybride, le sujet récupère 1 point tous les 10 assauts.
Sous forme de Loup-garou, la récupération est de 1 point tous les 4 assauts.

N.B. : à 0 points de vie, ou moins, le Loup-garou tombe dans l'inconscience. Il ne reprend conscience qu'une fois revenu à 1/3 des ses points de vie.

Un membre perdu repousse dés que le sujet repasse sous forme loup-garou (sauf s'il a été tranché par une arme en argent).

Faiblesses

- La crémation, la décapitation ou toutes solutions empêchant la régénération, sont de bons moyens de se débarrasser d'un loup-garou.

- Toutes les blessures causées par des armes en argent ou magique +1 ou mieux, ne peuvent être régénérée par le moyen de la régénération normale des loups-garous.

- Une **arme en argen**t occasionne doubles dégâts contre les loups-garous.

N.B. : instinctivement, et même sous sa forme humaine, un lycanthrope ne s'équipera pas d'objets en argent (anneaux…).

Modifications physiques

En quelques jours, après la contamination, le sujet se transforme en son corps. Un ou deux légers détails se modifient, qui donnent, si on y fait attention une allure plus… bestiale à l'individu. Ces modifications varient d'un sujet à l'autre, mais avec le temps, le lycanthrope fini par présenter presque tous les symptômes physiques suivants.

- **Cheveux** : la chevelure s'orne d'une mèche blanche ou grise, qui se dresse comme une crinière sur le milieu du crâne. Plus épais et plus drus que les autres cheveux, ces poils ont aussi tendance à pousser plus vite.
- **Croissance des sourcils** : les sourcils s'épaississent et se rejoignent au-dessus de l'arête du nez.
- **Hirsutisme** : des poils drus poussent sur tout le corps, le sujet devient excessivement velu.
- **Grypose** : les ongles se renforcent et prennent une courbure accentuée, comme des griffes.
- **Dents pointues** : les dents s'aiguisent, notamment les canines et les incisives.

Modifications psychologiques

Certains comportements de la bête ont tendance à s'imposer à l'esprit humain. Cela se traduit par une ou plusieurs phobies et par une éventuelle modification de l'alignement…

Phobie :

Claustrophobie : le sujet ne supporte pas d'être enfermé. Les lieux clos le mettent mal à l'aise, et il peut même refuser d'entrer dans un endroit trop exigu.
Ochlophobie : le sujet n'aime pas la foule. Il évitera les places de marché, les salles bondées,…
Hydrophobie : le lycanthrope a une peur morbide de l'eau. Il s'imagine que son contact lui est fatal. Il ne veut donc pas en boire, il refuse de se laver, ou même de monter sur un navire de peur de tomber à l'eau par accident (cette phobie disparaît curieusement quand le lycanthrope est sous forme bestiale).
Pyrophobie : le personnage a peur du feu. Ce n'est pas la chaleur ou la lumière qui l'indispose, mais les flammes elles-mêmes.

Alignement :

Se savoir lycanthrope est une expérience pour le moins déroutante. Etre susceptible, contre son gré, de se métamorphoser en une bête violente et sans morale, à tout instant, être capable de devenir une créature assoiffée de sang, peut provoquer chez les esprits les plus équilibrés une modification légère ou profonde de l'alignement.


JDR
NOVIS

III. Créatures mort-vivantes

Chien mort-vivant

(Vitesse : 2 à 4 m/sec) (taille humaine)



Esp : **1~2** Corps : **4~7** Appar : 1
Chance : 10%

Santé : 1* Combat : 30% Mâchoire : 1 pts
Défense : 10%

** on ne peut abattre un chien mort-vivant qu'en détruisant son cerveau. Un coup localisé est donc nécessaire (malus de 20% au Corps-à-corps et 30% à Distance). Toute autre blessure n'aura pour effet que de le faire tomber au sol pour 1D6 assauts.*

Pouvoirs spéciaux : risque de contagion (peste mort-vivante) (5%)

Les chiens mort-vivants sont généralement créés par la magie noire.

Goule

(Vitesse : 4 à 7 m/sec) (taille humaine)



Esp : **6~9** Corps : 9~**12** Appar : 2
Chance : 30%

Santé : 3* Combat : 50% Mâchoire/griffes : 1-2 pts
Défense : 30%

** on ne peut abattre une Goule qu'en détruisant son cerveau. Un coup localisé est donc nécessaire (malus de 20% au Corps-à-corps et 30% à Distance)*
Toute autre blessure n'aura pour effet que de le faire tomber au sol pour 1 assaut.

Pouvoirs spéciaux : risque de contagion (peste mort-vivante) (10%) – influence des esprits (35%)

Les Goules sont des mort-vivants créés par des vampires, ou plus rarement par un rituel magique. Elles conservent une part de leur personnalité ancienne. Elles servent le plus souvent de gardiennes pour leurs maîtres.

Spectre suceur

(Vitesse : 6 à 8 m/sec) (taille humaine)



Esp : **10~12** Corps : **4~6** Appar : 1
Chance : 20%

Santé : 2* Combat : 40% Griffes : 1D6 pts
Défense : 25%

** on ne peut abattre un Spectre suceur qu'en utilisant une arme tranchante en argent.*
Un coup de griffe provoque une perte d'1D6 points de Santé Mentale

Pouvoirs spéciaux : terreur paralysante (le sujet doit réussir un jet d'Esprit avec malus de 4 ou ne plus agir) (60%) – immatérialité (permet au spectre de traverser toutes les matières à l'exception du plomb et de l'or)

Les Spectre suceur sont des fantômes qui hantent le plan matériel à la recherche d'esprits pour s'en nourrir.

Vampire

(Vitesse : 8 à 10 m/sec) (taille humaine)



Esp : **8~15** Corps : **14~24** Appar : ~
Chance : 30~60%

Santé : 6~12* Combat : 70% Mâchoire/griffes : 1-2 pts
Défense : 55%

** les vampires sont immortels, mais pas indestructibles.*
Aubépine – Ail - Photo-sensibilité - Eau vive - Eau Bénite - Symboles religieux – Crémation - Décapitation - Lumière du Soleil - Pieu dans le cœur – Invitation

Le pieu dans le cœur doit être porté avec un coup localisé (malus de 20% au Corps-à-corps et 30% à Distance). Toute autre blessure n'aura pour effet que de l'affaiblir pour 1 assaut.

Pouvoirs spéciaux : Masque du démon : effraie les mortels qui le regardent
Métamorphose : rat, loup, brouillard
Contrôle Température : + ou – 2D6 degrés
Contrôle mort-vivant : sur les zombies, les goules
Faire Neiger : sur une zone plus ou moins importante selon la puissance du vampire
Sommeil : sur un individu (jet de résistance : Esprit avec malus de 2)
Ténèbres : sur une vingtaine de mètres
Déguisement : changement d'apparence
Connaître les Pensées : même les plus profondes d'un sujet (mini 10 secondes d'observation)
Connaître la Météo : sur 2D6 jours
Transformer Cadavre en Mort-vivant : création de goule ou de zombie

Combat vampirique. 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 peut avoir recours à des armes telles que l'épée, le bâton, le pistolet, mais aussi à des « armes » directement liées à sa condition vampirique : la morsure et les griffes/poings.
- **Morsure** : la victime perd automatiquement une blessure tous les 4 assauts de succion.
- **Griffes/poings** : le Vampire peut aussi combattre en utilisant ses mains. Il tente alors de griffer ses adversaires ou de les frapper du poing. Dans tous les cas, ses dégâts de base sont de 1 à 2 points de santé.

NB : mordue par un vampire, la victime doit réussir un jet d'Esprit (normal ou jusqu'à malus de 8 selon la puissance du vampire) pour ne pas être soumis au charme de la mort et s'abandonner à la succion.

Le besoin de sang
Pour maintenir son état et ne pas périr en se desséchant totalement, un vampire doit consommer du sang, d'origine humaine (ou humanoïde : nain, hobbit, elfe, gnome) ou animale.
Les origines du sang, comme la quantité influent grandement dans leurs effets sur le vampire.

50 cl / jour	le vampire maintient tout juste son existence
1 litre de sang animal / jour	le vampire bénéficie d'un bonus de 2 points de Corps
2 litres de sang animal / jour	le vampire bénéficie d'un bonus de 4 points de Corps
1 litre de sang humain / jour	le vampire bénéficie d'un bonus de 6 points de Corps
2 litres de sang humain / jour	le vampire bénéficie d'un bonus de 10 points de Corps

ATTENTION : chaque jour que passe un vampire sans consommer de sang produit les effets suivants :
- perte de 2 pts cumulatifs de Corps
- perte de 1 pt cumulatif d'apparence

N.B. : ces pénalités disparaissent dans les trois assauts qui suivent le premier litre de sang ingéré.

L'effet curatif du sang. Ingérer du sang humain, permet au vampire de récupérer de la santé. Pour chaque morsure (30 cl ingérés) le vampire récupère ainsi 1 point de santé.

N.B. : un humain possède en moyenne 5 litres de sang, mais le décès est généralement effectif si le sujet perd au moins 3 litres de son sang.

Epargner sa proie. Par bonté, par générosité ou par ruse, un vampire peut s'attaquer à une proie et s'en abreuver, sans pour autant désirer sa mort. Cependant, lorsqu'il goûte au sang, en particulier au sang humain, le vampire est soumis à une irrésistible pulsion : il veut « boire sa victime » jusqu'à ce que la mort vienne lui fermer les yeux. Pour ne pas aller au bout de la résistance de sa proie, et lui laisser la vie sauve, le Vampire doit réussir une épreuve d'Esprit affectée d'un malus de 3 points.

N.B. : le malus est réduit à 2 points pour un vampire de plus de 10 ans, puis à 1 point pour un vampire de plus de 30 ans, et enfin supprimé pour un vampire plus d'un siècle.

Transmission vampirique. Si le vampire désire engendrer (créer un nouveau vampire), il doit mordre sa victime jusqu'à la conduire au coma. Là, dans une semi-conscience, le sujet doit s'abreuver d'au moins 50 cl du sang du vampire lui-même. Cette consommation plonge immédiatement le sujet dans une léthargie complète qui prend toutes les apparences de la mort. Un état que seul un médecin pourra peut-être parvenir à diagnostiquer. La léthargie dure 3 jours et, si la transmission est réussie, le sujet s'éveille au crépuscule du troisième jour pour commencer sa nouvelle vie de non-mort.

Réussite de la transmission. Les chances d'engendrer un nouveau vampire dépendent de plusieurs facteurs : l'âge du sujet, son sexe et son état de santé global.
Pour savoir si un sujet parviendra à se transformer en vampire au terme des trois jours de léthargie, il faut lancer un D100. La base de succès est de 90% auxquels il faut appliquer les modificateurs suivants pour obtenir la « chance de succès » :

- +5% si le sujet est un homme
- +1% par année en-dessous de 30 (jusqu'à 12 ans) et –1% par année au-dessus de 45
- -10% si le sujet souffre d'une maladie moyennement grave, -25% si le sujet est atteint d'une maladie grave

Si le tirage est inférieur ou égal à la « chance de succès », le sujet devient vampire au crépuscule du troisième jour.
Si le tirage est supérieur à la « chance de succès », le sujet meurt.

Modifications vampiriques. Lorsqu'un mortel devient un vampire, au terme des trois jours de léthargie, de nombreuses transformations ont lieu dans son corps et dans son esprit.

Transformations mentales. D'abord, l'esprit du sujet devient plus dur, plus cruel aussi : augmentation de 2 en Esprit.
L'alignement change dans 85% des cas. Si tel est bien le cas, alors :
- un individu Bon devient Neutre dans 30% (de 01 à 30 sur un D100) des cas et Mauvais dans 70% des cas (de 31 à 00 sur le D100).
- un individu Neutre devient automatiquement Mauvais.

Quel que soit son alignement, un vampire est toujours plus prompt à s'emporter, à devenir agressif, puis violent. Dans certaines circonstances (angoisses, stress important,

Transformations physiques. Si les mutations mentales sont importantes, les changements physiques le sont plus encore. Des modifications définitives interviennent dans le corps qui devient plus agile, plus fort, plus endurant aussi : augmentation de 2 points en Corps.
Cette évolution du Corps est la dernière puisque le corps du vampire n'évolue plus après sa « renaissance vampirique ».

Transformation d'apparence. D'abord la peau devient plus pâle, laiteuse pour les vampires appartenant à une ethnie blanche, et laisse voir les veines plus nettement.
Un charme indéfinissable émane du vampire : augmentation de 2 points en Apparence.

Faiblesses. Plus résistant que les mortels, plus fort, les vampires sont sensibles voire vulnérables aux éléments suivants :
Aubépine – Ail - Photo-sensibilité - Eau vive - Eau Bénite - Symboles religieux – Crémation
Décapitation - Lumière du Soleil - Pieu dans le cœur – Invitation

Pouvoirs Vampiriques. Chaque fois que le Vampire recourt à un pouvoir particulier, il dépense un point de santé. Quand le nombre de ses points de santé atteint « amoindri », le vampire ne peut plus recourir à ces pouvoirs.

Masque du démon : effraie les mortels qui le regardent
Métamorphose : rat, loup, brouillard
Contrôle Température : + ou – 2D6 degrés
Contrôle mort-vivant : sur les zombies, les goules
Faire Neiger : sur une zone plus ou moins importante selon la puissance du vampire
Sommeil : sur un individu (jet de résistance : Esprit avec malus de 2)
Ténèbres : sur une vingtaine de mètres
Déguisement : changement d'apparence
Connaître les Pensées : même les plus profondes d'un sujet (mini 10 secondes d'observation)
Connaître la Météo : sur 2D6 jours
Transformer Cadavre en Mort-vivant : création de goule ou de zombie

Zombie

(Vitesse : 2 à 4 m/sec) (taille humaine)



Esp : **2~3** Corps : **5~8** Appar : 1
Chance : 10%

Santé : 2* Combat : 42% Mâchoire/griffes : 1 pts
Défense : 25%

** on ne peut abattre un zombie qu'en détruisant son cerveau. Un coup localisé est donc nécessaire (malus de 20% au Corps-à-corps et 30% à Distance)*
Toute autre blessure n'aura pour effet que de le faire tomber au sol pour 1D6 assauts.

Pouvoirs spéciaux : risque de contagion (peste mort-vivante) (10%)

Les zombies sont généralement créés par la magie noire.

IV. Créatures magiquement créées

Golem – « terre et pierre »

(Vitesse : 3 à 5 m/sec) (taille surhumaine – 2,20 m)



Esp : **3~4** Corps : **17~18** Appar : 2
Chance : 15%

Santé : 8* Combat : 40% poings : 1-2 pts
Défense : 30%

2 att / ass

** on ne peut abattre un Golem de terre et de pierre qu'en utilisant une arme contondante. Les armes à feu n'ont que 30% de chance de lui occasionner une blessure.*

Pouvoirs spéciaux : étourdir (10% sur chaque coup de poing) – immunité aux pouvoirs de l'esprit

Les Golems de terre et de pierre sont des créatures magiquement créées.
Stupides, ils obéissent à des ordres très simples. Ils combattent jusqu'à la mort.


JDR
NOVIS

V. Créatures démoniaques

Déchirant

(Vitesse : 4 à 6 m/sec) (taille : 1,80~1,90 m)



Esp : **7~10** Corps : **14~16** Appar : 1
Chance : 30%

Santé : 4~5 Combat : 55% Griffes : 1 pt
Défense : 40%

Pouvoirs particuliers : odorat de limier (90% de suivre une piste de moins de 24 heures) – peur (épreuve d'Esprit ou -10% sur les jets de combat)

Les Déchiriants sont des démons de puissance inférieure. Ils ne peuvent apparaître sur Terre que s'ils ont été invoqués.
Ce sont des traqueurs infatigables, capables de remonter les pistes les plus délicates.

Merguais

(Vitesse : 6 à 9 m/sec) (taille : 2,10 m)



Esp : **10~13** Corps : **16~18** Appar : **1**
Chance : 40%

Santé : 5~6 Combat : 65% Mâchoire : 1 pt
Défense : 50% Griffes : 1 pt

2 att / ass

Pouvoirs particuliers : téléportation – télékinésie -

Les Merguais sont des démons de puissance inférieure. Ils ne peuvent apparaître sur Terre que s'ils ont été invoqués.
Les Merguais ne peuvent maintenir leur existence que s'ils sont en contact avec l'eau.

Molosse Infernal

(Vitesse : 6 m/sec) (taille d'un gros chien)



Esp : **5** Corps : **14** Appar : 1
Chance : 30%

Santé : 4* Combat : 42% Mâchoire : 1-2 pts
Défense : 25%

** on ne peut blesser un Molosse Infernal qu'avec des armes en argent ou des armes magiques*

Le Molosse Infernal ne peut apparaître sur Terre que s'il a été invoqué dans le cadre d'un rituel occulte dédié à un démon puissant.
Il est utilisé pour accomplir des meurtres, ou pour monter la garde d'un objet ou d'un lieu.

Molosse - Limier des Enfers

(Vitesse : 6 m/sec) (taille d'un très gros chien)



Esp : **5** Corps : **16** Appar : 1
Chance : 50%

Santé : 5* Combat : 65% Mâchoire : 1-2 pts
Défense : 40%

** on ne peut blesser un Limier des Enfers qu'avec des armes en argent ou des armes magiques*

Le Limier des Enfers ne peut apparaître sur Terre que s'il a été invoqué dans le cadre d'un rituel occulte dédié à un démon puissant. Il est utilisé pour réaliser des vengeances, pour traquer des ennemis…

Molosse - Grand Limier de Satan

(Vitesse : 6 m/sec) (taille d'un ours)



Esp : **6** Corps : **18** Appar : 3
Chance : 60%

Santé : 6* Combat : 70% Mâchoire : 1-2 pts
Défense : 45%

** on ne peut blesser un Grand Limier de Satan qu'avec des armes en argent ou des armes magiques*

Le Grand Limier de Satan ne peut apparaître sur Terre que s'il a été invoqué dans le cadre d'un rituel occulte dédié à un démon puissant. Il est utilisé pour réaliser des vengeances, pour traquer des ennemis…

Grand Slaad

(Vitesse : 7 m/sec) (taille : 2,18 m)



Esp : **16** Corps : **18** Appar : 1
Chance : 80%

Santé : 6*

Combat : 75%
Défense : 55%

Mâchoire : 1-2 pts
Griffes : 1 pt

2 att / ass

** on ne peut blesser un Grand Slaad qu'avec des armes en argent ou des armes magiques*

Pouvoirs particuliers : créer des objets – augmentation d'une sphère d'un mortel -

Les Grands Slaads sont des démons de puissance moyenne. Ils ne peuvent apparaître sur Terre que s'ils ont été invoqués.
Certains occultistes font appel à de Grands Slaads pour leur permettre une ascension sociale, une vengeance…

Isanthep

(Vitesse : 5 m/sec) (taille : 2,62 m)



Esp : **18** Corps : **16** Appar : 1
Chance : 80%

Santé : 5*

Combat : 75%
Défense : 40%

Mâchoire : 1-2 pts
Griffes : 1 pt

2 att / ass

** on ne peut blesser un Grand Slaad qu'avec des armes en argent ou des armes magiques*

Pouvoirs particuliers : créer des objets – augmentation d'une sphère d'un mortel – domination des esprits

Isanthep est un démon majeur, maître de la luxure. Il ne peut physiquement apparaître sur Terre que s'il a été invoqué.
Certains occultistes font appel à lui pour leur permettre la réalisation de leurs appétits charnels…

Zolgarat

(Vitesse : 6 à 8 m/sec)



Esp : **16~18** Corps : **4~6** Appar : **3**
Chance : 60%

Santé : 3~4*

Combat : 65% Mâchoire : 1 pt
Défense : 50% Griffes : 1 pt

2 att / ass

** on ne peut blesser un Zolgarat qu'avec des armes en argent ou des armes magiques*

Pouvoirs particuliers : suggestion (épreuve d'Esprit avec malus de 2 ou exécution de l'ordre) – peur (épreuve d'Esprit ou -10% sur les jets de combat)



Les Zolgarat sont des démons de puissance moyenne. Ils ne peuvent apparaître sur Terre que s'ils ont été invoqués.
Les Zolgarat volent grâce à la force de leur volonté. Ils recherchent un corps d'emprunt, sur lequel ils vont tenter de se poser (si possible durant le sommeil de leur victime) afin d'en prendre le contrôle.
Si on tue le Zolgarat (avec des attaques ciblées à -25%), alors on peut libérer l'hôte.


JDR
NOVIS

Ce livret fait une présentation des différents adversaires que les Héros de NOVIS pourront être amenés à affronter durant leurs aventures.

Afin que le Maître de Jeu se repère facilement dans ce livret, ces ennemis sont catégorisés : adversaires humains, puis animaux, puis morts-vivants...



David Dierickx
Livret pourNOVIS
Mars 2018