

PAS UN JOUR DE PLUS : BONUS

Bonus de l'article "Pas un jour de plus" de de D20-11,
avec les caractéristiques de tous les membres de l'Ordre du Ciel Matutinal,
l'archétype du *Morgue-vivant*, la table des rencontres entre Lemme et Ezel.

Garde d'élite de Isarus Lomudil

Humain masculin, Guerrier 4 ; FP 4 ; Humanoïde M ; DV 4d10+8 ; 37 pv ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 6,5 m ; CA 19 (Dex +1, Harnois de maître) ; Attaque +9 au corps à corps (Arme de prédilection, Épée bâtarde de maître, 1d10+3) ou +8 à distance (Arme de prédilection, Arc court composite de force [+2] de maître, flèches de maître, 1d6+3) ; JS Vig +6, Ref +2, Vol +1 ; AL NB ; For 16, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 13. **Langues** : Veshien, Lédéen. **Religion** : Madriel. **Compétences** : Equitation +9, Escalade +8, Natation +8, Saut +8, Diplomatie +3, Premier secours +2, Connaissance (religion) +4. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (épée bâtarde), Arme de prédilection (Arc composite court), Combat monté, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir monté. **Possessions** : Arc court composite de force [+2] de maître (525 po), 20 flèches de maître (140 po), épée bâtarde de maître (335 po), harnois de maître (1650 po), destrier lourd (400 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), tente (10 po), couverture d'hivers (5 pa), 1 potion de soins modérés (300 po), bourse contenant 12 po et 8 pa.

Guerrier de l'Ordre du Ciel Matutinal

Humain masculin ou féminin, Guerrier 2 ; FP 2 ; Humanoïde M ; DV 2d10+4 ; 22 pv ; Init +5 (Dex +1, "Science de l'initiative" +4) ; VD 6,5 m ; CA 16 (Dex +1, cuirasse de maître) ; Attaque +6 au corps

à corps ("Arme de prédilection", épée longue de maître, 1d8+2) ou +5 à distance (Arme de prédilection, Arc long composite de force [15] de maître, flèche de maître, 1d8+3) ; JS Vig +5, Ref +1, Vol +1 ; AL NB ; For 15, Dex 12, Con 14, Int 11, Sag 12, Cha 10. **Langue** : Veshien, Lédéen. **Religion** : Madriel. **Compétences** : "Connaissance (religion)" +1, "Diplomatie" +1, "Équitation" +6, "Escalade" +4, "Premier secours" +2, "Renseignements" +1. **Dons et aptitudes de classe** : "Arme de prédilection (Épée longue)", "Arme de prédilection (Arc long)", "Science de l'initiative", "Tir à bout portant". **Possessions** : cuirasse de maître (350 po), arc long composite de force [15] de maître (700 po), 20 flèches de maître (140 po), 20 flèches ordinaires (1 po), épée longue de maître (315 po), bourse contenant 6 po et 5 pa, 10 allume-feux (10 po), 10 bâtons éclairants (20 po), 5 feux grégeois (100 po), 6 rations de survie (3 po), sacoches de ceinture (1 po), 6 flasques d'eau bénite (150 po), destrier léger (150 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), 1 couverture d'hivers (5 pa), tente (20 po), corde en soie (10 po), outre remplie d'eau (1 po).

Kernel Paredus

Humain, masculin, Homme d'arme 3 ; FP 2 ; Humanoïde M (1,78 m) ; Age 35 ans ; DV 3d8+3 ; 23 pv ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 6,5 m ; CA 14 (Dex +1, Armure de peau) ; Attaque +9 au corps à corps (Arme de prédilection, Épée longue de maître, 1d8) ou +6 à distance (Arc long de force de maître, flèches de maître, 1d6+4) ; JS Vig +4, Ref +2, Vol +1 ; AL LB ;

For 18, Dex 12, Con 13, Int 16, Sag 10, Cha 12. **Langues** : Veshien, Lédéen. **Religion** : Hedrad. **Compétences** : Diplomatie +5, Dressage +5, Equitation +9, Escalade +8, Intimidation +5, Natation +8, Saut +8. **Dons et aptitudes de classe et de race** : Arme de prédilection, Science de l'initiative, Tir à bout portant. **Possessions** : 2500 po. Arc long composite de force de maître [18] (800 po), 20 flèches de maître (140 po), Épée longue de maître (315 po), Armure de peau de maître (165 po), 1 paire de menottes de qualité supérieure (50 po), destrier léger (150 po), selle de guerre (60 po), Mors et bride (2 po), 1 potion de soins modérés (300 po), 1 potion d'Endurance (300 po), 1 potion de Déplacement furtif (150 po), bourse contenant 20 po, 1 fiole d'antidote (50 po).

Kernel Paredus est chef de la garde municipale du hameau de Lemme depuis maintenant 8 ans. C'est un Veshien pur souche né à Ezel et fils de Vigilant. Il est très respectueux des lois et obéit scrupuleusement à Fridebert Dombesse, l'autorité dirigeante de Lemme.

Prêtre de l'Ordre du Ciel Matutinal

Humain masculin ou féminin, Prêtre 2 ; FP 2 ; Humanoïde M ; DV 2d8 ; 10 pv ; Init +2 (Dex +2) ; VD 6,5 m ; CA 17 (Dex +2, cuirasse de maître) ; Attaque +4 au corps à corps ("arme de prédilection", lance 1d8+2) ou +3 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8+2) ; JS Vig +3, Ref +2, Vol

+6 ; AL NB ; For 15, Dex 14, Con 11, Int 12, Sag 17, Cha 13. **Langue** : Veshien, Lédéen. **Religion** : Madriel. **Domaines** : Bien, Guérison. **Compétences** : "Concentration" +4, "Connaissance (morts-vivants)" +4, "Connaissance (religion)" +5, "Diplomatie" +3, "Équitation" +4, "Premiers secours" +7. **Dons et aptitudes de classe** : "Arme de prédilection (Lance)", Emprise sur les morts-vivants, Renvoi des morts-vivants. **Possessions** : lance de maître (302 po), cuirasse de maître (350 po), arbalète légère de maître (335 po), 20 carreaux de maître (140 po), 20 carreaux de maître (1 po), destrier léger (150 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), tente (10 po), couverture d'hivers (5 pa), bourse contenant 4 po et 5 pa, 20 allume-feux (20 po), 10 bâtons éclairants (20 po), 5 feux grégeois (100 po), 6 rations de survie (3 po), sacoches de ceinture (1 po), 10 flasques d'eau bénite (250 po), outre remplie d'eau (1 po), 1 potion de soins modérés (300 po). **Sorts par jour** : 4/3+1. **Sorts préparés** : *Assistance divine, Lumière, Résistance, Soins superficiels, Soins légers, Protection contre le mal, Bénédiction, Détection des morts-vivants.*

Rôdeur de l'Ordre du Ciel Matutinal

Humain masculin ou féminin, Rôdeur 2 ; FP 2 ; Humanoïde M ; DV 2d10+4 ; 20 pv ; Init +3 (Dex +3) ; VD 6,5 m ; CA 18 (Dex +3, cuirasse de maître) ; Attaque +5 au corps à corps (épée longue de maître, 1d8+2) ou +7 à distance (arc long composite de force [15] de maître, flèches de maître, 1d6+5) ; JS Vig +5, Ref +3, Vol +3 ; AL NB ; For 15, Dex 17, Con 15, Int 11, Sag

16, Cha 10. **Langue** : Veshien, Lédéen. **Religion** : Madriel. **Ennemi juré** : Morts-vivants. **Compétences** : “Connaissance (nature)” +2, “Connaissance (religion)” +2, “Déplacement silencieux” +4, “Détection” +5, “Diplomatie” +2, “Discretion” +4, “Empathie avec les animaux” +1, “Équitation” +5, “Escalade” +3, “Natation” +3, “Perception auditive” +4, “Premiers secours” +5, “Sens de la nature” +5.

Dons et aptitudes de classe : “Pistage”. **Possessions** : cuirasse de maître (350 po), arc long composite de force [15] de maître (700 po), flèches de maître (140 po), 20 flèches ordinaires (1 po), épée longue de maître (315 po), destrier léger (150 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), tente (10 po), couverture d’hivers (5 pa), bourse contenant 6 po et 5 pa, 5 allume-feux (5 po), 10 bâtons éclairants (20 po), 5 feux grégeois (100 po), 6 rations de survie (3 po), sacoches de ceinture (1 po), 5 flasques d’eau bénite (125 po), outre remplie d’eau (1 po), trousse de premier secours (50 po).

Ensorcelleur de l’Ordre du Ciel Matutinal

Humain masculin ou féminin, Ensorcelleur 2 ; FP 2 ; Humanoïde M ; DV 2d4+2 ; 8 pv ; Init +3 (Dex +3) ; VD 10 m ; CA 13 (Dex +3) ; Attaque +1 au corps à corps (lance de maître, 1d6-1) ou +6 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8+3) ; JS Vig +1, Ref +3, Vol +5 ; **AL** NB ; For 9, Dex 16, Con 12, Int 11, Sag 14, Cha 17. **Langue** : Veshien, Lédéen. **Religion** : Madriel. **Compétences** : “Concentration” +2, “Connaissance (religion)” +1, “Connaissance des sorts” +2, “Diplomatie” +5, “Équitation” +4, “Premiers secours” +4.

Dons et aptitudes de classe : Appel de familier. **Possessions** : lance de maître (302 po), arbalète légère de maître (335 po), 20 carreaux de maître (140 po), 20 carreaux de maître (1 po), destrier léger (150 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), tente (10 po), couverture d’hivers (5 pa), bourse contenant 9 po et 5 pa, 5 allume-feux (5 po), 10 bâtons éclairants (20 po), 5 feux grégeois (100 po), 6 rations de survie (3 po), sacoches de ceinture (1 po), 6 flasques d’eau bénite (150 po), outre remplie d’eau (1 po), trousse de premier secours (50 po), 1 potion de Charisme (300 po), 1

potion d’Intelligence (300 po), 2 potions de soins légers (100 po). **Sorts connus** : 6/5. Niveau 0 / *Résistance, Lumière, Destruction de morts-vivants, Détection de la magie, Manipulation à distance, Rayon de givre* ; Niveau 1 / *Protection contre le Mal, Coup au but, Détection de morts-vivants, Projectile magique, Sommeil*.

Construction d’un morgue-vivant non humain

Le morgue-vivant présenté dans l’encyclopédie monstrueuse I correspond à un homme d’arme humain de niveau 1 arrivé au stade 3 de l’Amygdalite. Pour construire un morgue-vivant à partir d’une créature déjà existante, il faut ajou-

ter l’archétype “morgue-vivant” à une créature de base. Cet archétype peut s’appliquer aux races humanoïdes non-monstrueuses et monstrueuses et à certaines races de géants. Toutes les races possédant un bonus de jet de Vigueur supérieur ou égal à 14 ne peuvent pas être contaminées car elles réussissent sans coup férir leur jet de sauvegarde. Ainsi, un géant du feu ou une gue-

Dés de vie : (nombre et type de DV de la créature de base) + 2d8 (bonus de DV de l’archétype) + {(nombre de DV de la créature de base) + 2 (nb de DV de l’archétype)} * [(bonus de Con de la créature de base) + 4 (bonus de Con de l’archétype)]

Initiative : Initiative de la créature de base + 2 (bonus de Dex de l’archétype)

Vitesse de déplacement : Vitesse de déplacement de la créature de base + 80%

CA : CA de la créature de base + 2 (bonus de Dex de l’archétype)

Attaques : Le morgue vivant peut porter trois attaques naturelles par tour ou une seule attaque avec une arme. **Attaques naturelles** : Morsure [(bonus de base à l’attaque de la créature de base) + 2 (bonus de base à l’attaque de l’archétype) + (bonus de For de la créature de base) + 2 (bonus de For de l’archétype), corps à corps] et deux mains griffues [(bonus de base à l’attaque de la créature de base) + 2 (bonus de base à l’attaque de l’archétype) + (bonus de For de la créature de base) + 2 (bonus de For de l’archétype) – 5 (malus de deuxième attaque), corps à corps]. **Attaque avec arme** : ou arme de corps à corps habituellement utilisée par la créature de base [(bonus de base à l’attaque de la créature de base) + 2 (bonus de base à l’attaque de l’archétype) + bonus de For de la créature de base) + 2 (bonus de For de l’archétype), corps à corps].

Dégâts : Selon la taille de la créature de base, les dégâts réalisés avec les armes naturelles sont plus ou moins importants. **Morsure** : 1d3 (Taille P), ou 1d4 (Taille M), ou 1d6 (Taille G) + (bonus de For de la créature de base) + 2 (bonus de For de l’archétype). **Griffes** : 1d3 (Taille P), ou 1d4 (Taille M), ou 1d6 (Taille G) + [(bonus de For de la créature de base) + 2 (bonus de For de l’archétype)] / 2. **Armes de corps à corps habituellement utilisées par la créature de base** : dégâts de base des armes en question + bonus de For de la créature de base + 2 (bonus de For de l’archétype).

Attaques spéciales : Attaques spéciales de la créature de base + Contamination.

Particularités : Particularités de la créature de base + Immunités et Incroyables forces

Jets de sauvegarde : Le morgue-vivant possède des bonus de base au jet de sauvegarde qui correspondent à ceux d’un guerrier. Il faut donc déterminer les bonus de base des jets de sauvegarde de la créature de base sur la table des guerriers. On calcule tout d’abord le niveau de jet de sauvegarde de la créature : Nombre de DV de la créature de base + 2 (bonus de DV de l’archétype). On regarde ensuite sur la table 3.11 des guerriers dans le *Manuel des joueurs* les bonus de base qui correspondent. On ajoute enfin les modificateurs de caractéristiques. Vigueur : + [(Bonus de base au jet de Vig) + (modificateur de Con de la créature de base) +

4 (bonus Con de l’archétype)]. Réflexe : + [(Bonus de base au jet de Ref) + (modificateur de Dex de la créature de base) + 2 (bonus Dex de l’archétype)]. Volonté : + [(Bonus de base au jet de Vol) – (malus dû au modificateur de Sag de la créature de base ou de l’archétype selon le cas)].

Attributs : Les caractéristiques de la créature de base sont ajustées de la manière suivante. Force : For de la créature de base + 4 (bonus de For de l’archétype). Dextérité : Dex de la créature de base + 4 (bonus de Dex de l’archétype). Constitution : Con de la créature de base + 7 (bonus de Con de l’archétype). Intelligence : 9 ou celle de la créature de base si cette dernière est inférieure à 9. Sagesse : 8 ou celle de la créature de base si cette dernière est inférieure à 8. Charisme : 7 ou celle de la créature de base si cette dernière est inférieure à 7.

Compétences : Compétences de la créature de base auxquelles on rajoute les compétences suivantes : “Bluff” +6, “Détection” +3, “Discretion” +3, “Perception auditive” +2. Si la créature de base possède déjà ces compétences, on reporte directement les points de compétences du morgue-vivant. Il ne faudra cependant pas oublier d’ajuster le modificateur de compétences pour les compétences de la créature de base qui sont affectées d’un modificateur d’Intelligence, de Sagesse ou de Charisme. Par ailleurs, pour les créatures possédant une classe de personnage, le nombre de points de compétence dont elle dispose après leur transformation en morgue-vivant doit être recalculé en tenant compte de leur nouvelle caractéristique en Intelligence. Ainsi, une créature peut voir son potentiel de points de compétence chuter. Dans ce cas, les degrés de maîtrise des différentes compétences acquises doivent être réajustés de manière à ce que leur total n’excède pas le nouveau potentiel de points de compétence autorisés. Dans le cas où le total des degrés de maîtrise excède encore le potentiel de points de compétence autorisés, il faudra procéder à la suppression d’une ou plusieurs compétences. En fait, chaque fois que la créature perd 2 points d’Intelligence, elle perd une compétence.

Dons : Dons de la créature de base + “Combat en aveugle”, “Port d’armure (intermédiaire)”, et “Vigilance”.

Climat/milieu : Tous

Société : Solitaire, Colonie (2-12)

FP : FP de la créature de base + 2

Trésor : Standard

Alignement : Quel que soit son alignement initial, la créature de base prend l’alignement Neutre Mauvais du morgue-vivant

Évolution : par classe de personnage

Texte élaboré à partir du supplément *Encyclopédie Monstrueuse* (pp. 156)

naude saumuree ne pourront jamais devenir morgue-vivant. De même, la créature de base doit posséder un minimum de 3 en Intelligence, c'est à dire posséder les structures nerveuses où s'installe le bacille de Cheurn.

Les effets de l'Amygdalite sont les mêmes chez toutes les races évoquées ci-dessus. Au stade 3 de la maladie, la créature contaminée devient irrémédiablement un morgue-vivant et rien ne peut plus la soigner (sauf Souhait et Miracle). Les caractéristiques ci-dessous permettent de transformer une créature saine en morgue-vivant.

On part du principe qu'il faut retrancher les caractéristiques de l'homme d'arme humain de niveau 1 au morgue-vivant présenté dans l'encyclopédie monstrueuse pour obtenir l'archétype du morgue-vivant.

Rencontres entre Lemme et Ezel

Chance de rencontre : 8% par heure le jour ; 4% par heure la nuit

d% jour	d% nuit	Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source
01-06	01-07	Brigands	a	a	3-4	GM
07-08	-	Cavaliers des Steppes des Kelders	b	b	5	EG
09-14	-	Chasseurs	c	c	1-3	GM
15-18	08-12	Chiens sauvages	2d4+4	1/6	1	MM
-	13-18	Fantôme	d	d	3	MM
19-23	-	Fermiers	e	e	1	GM
24-27	19-23	Glouton sanguinaire	1	4	4	MM
28-29	24-28	Gorgone inférieure	1	6	6	CC
30-32	29-34	Harpie	2	2	3	CC
33-37	35-40	Hommes-rats, Pesteux*	1d4+4	1/2	4	CC
38-41	-	Incarné	f	f	5	RR
42-45	41-46	Loups	1d4+2	1	4	MM
46-49	47-52	Loups sanguinaires	1	3	1	MM
50-55	-	Marchands	g	g	7	GM
56-60	-	Ménestrels / comédiens	h	h	4	GM
61-64	53-58	Ogre	1	2	2	MM
65-68	59-64	Orcs Crânefeux**	2d4+4	1/2	5	MM
69-70	65-68	Orcs Piquecuirs***	2d4+4	1/2	5	MM
71-73	69-73	Orcs Poings-de-pierre****	2d4+4	1/2	5	MM
74-77	74-78	Ours sanguinaire	1	7	7	MM
78-83	79-84	Patrouille de Vigilants Veshiens	i	i	10	RR
84-87	85-89	Puma (Léopard)	1	2	2	MM
88-91	90-94	Tigre, Tarasse	1	4	4	MM
92-96	-	Voyageurs	j	j	3	GM
97-00	95-00	Worg	2	2	4	MM

EG : *Encyclopédie de Ghelspad* ; **GM** : *Guide du maître* ; **MM** : *Manuel des Monstres* ; **RR** : *Reliques & Rituels* ; **SS** : *Sociétés Secrètes*.

a.- Brigands : 1 homme d'armes de niveau 3 (FP2) et 1d4+1 hommes d'armes de niveau 1 (FP1/2 chacun).

b.- Cavaliers des Steppes des Kelders : 1 guerrier de niveau 4 accompagné de 4 hommes d'armes de niveau 1 (FP1/2 chacun).

c.- Chasseurs : 1d4+1 gens du peuple de niveau 1 (FP1/2 chacun).

d.- Fantôme : 1 guerrier humain de niveau 3. Se référer au *MM* pour les caractéristiques spéciales des fantômes (pp. 214-216).

e.- Fermiers : 1d4+1 gens du peuple de niveau 1 (FP1/2 chacun).

f.- Incarné : 1 Druide 4 / Incarné 1. La classe de prestige des Incarnés est présentée en détail dans *Reliques & Rituels* (pp. 12-14). Une documentation sur le groupe des Incarnés figure également dans *Sociétés secrètes* (pp. 45-51).

g.- Marchands : Les marchands se déplacent en caravane. La caravane se compose d'un chef de caravane, roublard niveau 4, de 4 hommes d'armes de niveau 2 chacun, et de 8 gens

du peuple de niveau 2 chacun. Elle comprend également des chariots contenant des marchandises. Le chef de la caravane sera à cheval ainsi que les hommes d'armes.

h.- Ménestrels / comédiens : 1 barde de niveau 3 plus 4 gens du peuple de niveau 1 (FP1/2 chacun). La bande d'artistes possède un chariot qui contient tous leurs costumes et accessoires et peut faire office de scène.

i.- Patrouille de Vigilants Veshiens : L'escouade de Vigilants se compose de 1 caporal Rôdeur 5 / Vigilant 2, accompagné de 3 Rôdeur 5 / Vigilant 1. La classe de prestige des Vigilants Veshiens est présentée en détail dans *Reliques & Rituels* (pp. 22-23). Une documentation sur les Vigilants de Vesh figure également dans *Sociétés secrètes* (pp. 88-94).

j.- Voyageurs : 3 PNJ de niveau 1, de la classe de votre choix.

* Hommes-rats, Pesteux : Le groupe des Pesteux est composé de militaires chargés de pillage. Le peuple des Pesteux est présenté plus largement dans *Rapport de veille de Vigilants : Les terriers des hommes-rats* (pp. 9-14) et plus succinctement

dans l'*Encyclopédie Monstrueuse 1* (pp. 134).

** Orcs Crânefeux : Les Orcs Crânefeux sont de véritables pillards errants. Très belliqueux, ils n'hésiteront pas à attaquer des voyageurs croisant leur route. La tribu des Crânefeux est présentée avec plus de détail dans *Mithril, la cité du Golem* (pp. 66).

*** Orcs Piquecuirs : Les Orcs piquecuirs sont des guerriers redoutables. Ils s'éloignent parfois de leurs foyers en quête de proies ou de butin. La tribu des Piquecuirs est présentée avec plus de détail dans *Mithril, la cité du Golem* (pp. 66).

**** Orcs Poings-de-pierre : Les Orcs Poings-de-pierre sont assez pacifiques. Il y a 1 chance sur deux qu'ils cherchent à parlementer pacifiquement et une chance sur deux qu'ils attaquent sans discuter. La tribu des Poings-de-pierre est présentée avec plus de détail dans dans *Mithril, la cité du Golem* (pp. 66).

Plan de l'auberge Le Brochet et le Bœuf



Plan de Lemme



Terres Balafrées

Vesh

Carte de Vesh

