



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > SorCellerie > Suppléments > Gamme officielle >  
**Abomination Codex**



## Abomination Codex

mercredi 14 mars 2012, par [rollytroll](#)

### Description

- un **chapitre introductif** avec une nouvelle, un résumé des chapitres, ses recommandations d'usage, ses conventions typologiques et quelques mots sur l'auteur.

- un **chapitre de règles** détaillant une nouvelle nature (être surnaturel mineur), de nouvelles [congrégations](#) (les Chevaliers du Temple, le convent de Legba, les Nomades, les Moqueurs, La Loge des immortels), de nouvelles qualités et défauts (familier, garou, influence, ésotérisme legban, obligation, et change-forme, esprit-patron et véritable immortel), une nouvelle compétence (missile magique) et une nouvelle arme : le lance-flamme.

- un **chapitre sur les personnages** détaillant des inhumains comme les différents types de garous (garou maudit, garou réconcilié, garou de naissance), quelques change-formes ainsi que les véritables immortels, en détaillant les pouvoirs (de base et optionnels) et vulnérabilités de chacun.

L'histoire des cinq familles garou est intéressante. Je regrette qu'un même travail n'ait pas été fait dans le [Mystery codex](#) pour les vampires. Les immortels dévoilent quelques secrets sur les atlantes, malheureusement juste assez pour nous mettre l'eau à la bouche.

- un **chapitre sur les [congrégations](#)** détaillant les Chevaliers du Temple (en lutte dans un jeu d'espion dans une guerre intime avec le Cartel), le Convent de Legba (héritières des traditions vaudou et de la cinquième véritable forme de magie), les Nomades - enfants de la Lune (la seule société garou organisée

toujours sur le départ du fait d'un pacte antique), les Moqueurs (qui regroupe ceux qui ont été touchés par les dieux déments et ont décidé de se rebeller contre ceux qui les ont corrompus), la loge des Immortels (qui accueille les immortels de toute origine) et les Berserkers (qui honorent les dieux nordiques et les anciennes traditions viking).

Les descriptions des congrégations sont d'un niveau inégal et, avouons-le, certaines congrégations seront difficiles à mettre en oeuvre pour vos personnages. Par contre en tant qu'antagonistes, ils seront très utiles pour le MJ désirant ajouter une touche d'exotisme, de bizarre et d'horreur dans ses chroniques. Bref ce codex est sans aucun doute lui aussi à réserver au seul usage du chroniqueur.

- un **chapitre sur la métaphysique** qui détaille quelques nouvelles invocations majeures et introduit les très puissantes clés de Salomon, la magie vaudou, les Esprits-patron, les pouvoirs corrompus de la Démence, et les Arcanes atlantes.

- un **chapitre sur le surnaturel** présente les élémentaux, les esprits de la nature, les zombies, des entités démoniaques, des éthérés et des créatures de la Corruption. Les paragraphes explicatifs valent à eux seuls le détour puisqu'ils dévoilent d'intéressants aspects de la vie de ces créatures dans leurs sephiroths d'origine avant qu'elles ne soient invoquées sur terre. C'est une mine d'idées et d'aventures potentielles.

- **Appendices** et un index.



## Mon avis sur ce supplément

- MJ : 4/5
- PJ : 3/5