



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Earthdawn > Scénarios > Campagnes > Un passé bien présent > **Un passé bien présent (3/4)**

Un passé bien présent (3/4)

mardi 27 avril 2010, par [Bérial](#)

[précédent...](#)

9) PNJ.

Willem : Lyche et corrompu

Les lyches sont assez rares en Barsaive, heureusement. Elles personnalisent la mort dans toute sa noirceur. Elles ont tendance à "vivre" dans des endroits où la magie est corrompue, par exemple dans les terres de la Désolation, dans des villages désertés pour une raison obscure...

Mais Willem n'est pas une lyche banale. De son vivant, il était corrompu par une horreur. Quand il fut emmuré, il mourut de faim, mais l'horreur lui expliqua qu'il n'irait pas dans le royaume des morts, il comptait l'amener avec lui sur le plan astral (dans le château il y a un petit portail) et lui inculquer ce qu'il devait savoir. Effectivement, Willem réussit à tromper la mort et devint une lyche. Malheureusement, il ne pouvait pas sortir du château à cause de la protection...



Dextérité : 8

Force : 8

Endurance : 12

Perception : 12

Volonté : 17

Charisme : 7

Déplacement en course : 85

Déplacement en combat : 42

Initiative : 1 D 12

Nombre d'attaques : 1 Attaque : Griffes : 8

Dommages : 2D6 + maladie (endurance step : 7)

Nombre de sorts : Sorts de nécromancien cercle là 8

+ 3*

Incantation : 1D20 + 1D10

Effet : CF texte pour le sort de création de squelettes, zombification et contrôle

Points de vie : 62

Blessure grave : 19

Seuil d'inconscience : NA

Dés de karma : 1D8 de la race

Pouvoirs : les sorts de sa discipline + "création de squelettes" + "zombification" + "contrôle" (donné par l'horreur)

Points de légendes : 2400

Équipement : 1 objet magique

Butin : 100 CO datant de son ancien règne. (Valeur réelle : 300 CO)

Défense Magique : 10

Défense Physique : 16

Défense sociale : 6

Protection Mystique : 8

Protection Physique : 8

Équilibre : 1 D 10

Dés de récupération : 2D 10 Jets de récupération : 6

Points de karma : 20

La création de squelette :

Les lyches peuvent créer, en plus des cadavéreux, des squelettes. Ils en sont très friands, et ceci pour plusieurs raisons abordées plus loin.

La lyche doit faire un jet d'incantation contre la défense sociale de la cible morte, si c'est une réussite, la cible se relève.

Zombification :



Ce pouvoir fait des lyches des créatures très dangereuses. La lyche plonge son regard dans les yeux de sa victime, et fait un test d'incantation contre la défense sociale de la cible. Si c'est un succès, la cible suit les ordres de la lyche à la lettre, petit à petit, son corps pourrit et se tuméfie... Le seul moyen de se libérer de cette emprise, c'est de détruire la lyche. Cette dernière ne peut utiliser son pouvoir qu'une fois par saison, car elle doit garder le contrôle du zombie pendant toute cette durée.

Contrôle :

L'horreur procure à Willem la possibilité de contrôler les donneurs de nom. Pour ce faire, il doit faire un jet d'incantation difficile contre la défense sociale de la cible. Si le résultat est une réussite, la victime voit Willem comme un ami.

LES SQUELETTES

Ces créatures sont les préférées des lyches, car la création de cadavéreux est plus limitée que celle des squelettes.

Pour pouvoir créer un cadavéreux, il faut le faire juste après la mort du sujet, alors qu'elles peuvent créer des squelettes à n'importe quel moment. De plus, quand un cadavéreux meurt de nouveau, le propriétaire peut le ramener sous forme de squelette.

Le problème avec ces créatures, c'est leur stupidité affligeante : elles ne comprennent que des mots simples, et pas beaucoup. Mais elles restent fidèles à leur maître. Elles sont très vivaces mais se laissent facilement berner, par exemple si elles remarquent des intrus dans un couloir, et qu'elles ont comme ordre de les tuer, elles les courseront. Mais si elles tombent sur une porte, un jet de volonté sera requis pour l'ouvrir ; si le jet est raté, elles ne penseront pas à l'ouvrir et attendront qu'elle s'ouvre.



Dextérité : 7

Force : 8

Endurance : 9

Perception : 7

Volonté : 4

Charisme : 3

Déplacement en course : 75

Déplacement en combat : 38

Initiative : 7 sans armure

Nombre d'attaque : 2

Attaque : 2D6

Dommmages : 1 D 12 + 1 D 10

Nombre de sorts : NA

Incantation : NA

Effet : NA

Points de vie : 47

Blessure grave : 13

Seuil d'inconscience : NA

Equipeement : épée large + cuir

Butin : Aucun

Défense magique : 9

Défense physique : 9

Défense sociale : 4

Protection mystique : 4

Protection physique : 5

Équilibre : 7

Dés de récupération : 1D8+1D6

Jets de récupération : 4

Zombies (au cas où...)

Les zombies ont gardé leurs connaissances et caractéristiques d'antan. Les seules choses qui changent, c'est que trois jours après leur contamination, ils ne sont plus considérés comme vivants, ils ne ressentent plus la douleur, et s'ils sont libérés après ce délai, ce ne sont plus que des cadavres. Le seul moyen de les aider, c'est de tuer la lyche avant que ces trois jours soient écoulés.

Donc une fois zombie, la victime n'a plus de seuil d'inconscience. Les zombies sont plus intelligents que les cadavéreux, mais moins que les goules. Elles peuvent avoir l'esprit d'initiative et font d'ailleurs de bons bras droits. De plus, une fois envoûtées, elles ne pensent qu'à servir leur maître.

[suivant...](#)