



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LA NON-VIE



Image © Paizo Publishing

**DU MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE POUR D&D 3.5,
PAR GWENDOLYN F. M. KESTREL**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

INTRODUCTION

- « *La mort est la fin de tous les soucis.* »
 — Proverbe elfique
 « *La mort n'est qu'un nouveau départ.* »
 — Deskryn, vampire
 « *La mort est le début des ennuis.* »
 — Mère Révérend, chasseur de fantômes

Là où marchent les morts-vivants, les mortels tremblent. Bien que les non-vivants soient déjà terribles par nature, leur talent pour manier l'horreur fait d'eux des adversaires plus redoutables encore. Voici un nouveau don, une nouvelle classe de prestige et quelques objets magiques dédiés aux morts.

NOUVEAU DON

PRESTIGE MORT-VIVANT

Les morts-vivants sont naturellement à votre service, et vous vous êtes efforcé d'attirer un compagnon d'armes et des suivants non-vivants.

Prérequis. Mort-vivant, Int 1+, 6 DV.

Avantage. Tout comme le don Prestige, Prestige mort-vivant permet au personnage d'attirer des sujets loyaux et dévoués. Servez-vous de la Table 2–25 : Prestige, du *Guide du Maître*, pour déterminer le niveau du compagnon d'arme et le nombre de suivants par niveau. Sauf qu'au lieu d'attirer des gens du peuple, des experts ou des hommes d'armes, Prestige mort-vivant attire des squelettes et des zombis (voir ci-dessous). Les DV de ces suivants ne comptent pas dans le total de DV sous votre contrôle pour ce qui est des effets tels qu'*animation des morts*, contrôle des morts-vivants, etc.

Prestige	Prestige mort-vivant
Suivant de niveau 1	Squelette de taille M*
Suivant de niveau 2	Zombi de taille M*
Suivant de niveau 3	Squelette de taille G*
Suivant de niveau 4	Zombi de taille G*
Suivant de niveau 5	Squelette de taille TG*
Suivant de niveau 6	Zombi de taille TG*

* Un personnage possédant le don Prestige mort-vivant peut toujours choisir d'attirer des squelettes ou zombies de taille inférieure. Par exemple, au lieu d'un suivant de niveau 3, le personnage peut choisir entre un squelette de taille TP, P, M ou G ou un zombie de taille TP, P ou M.

Valeur de prestige. Si vous avez un ajustement de niveau, ajoutez-le à vos niveaux de classe et votre modificateur de Charisme. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser les DV totaux du personnage plus son modificateur de Charisme. Servez-vous de la Table 2–26 du Guide du Maître, mais omettez les modificateurs suivants : juste et généreux ; hautain ; cruel ; a un familier, destrier de paladin ou compagnon animal ; a déjà causé la mort d'un compagnon d'armes ; a déjà causé la mort d'autres suivants. Ajoutez un bonus de +2 si le personnage peut lancer *animation des morts*, *création de mort-vivant* ou *création de mort-vivant dominant*, ou s'il peut créer des rejetons morts-vivants grâce à un pouvoir surnaturel.

Niveau des compagnons d'armes. Le personnage peut s'attirer les services de compagnons d'armes morts-vivants du niveau indiqué sur la Table 2–25 ou moins. Les morts-vivants ont souvent des pouvoirs et attaques spéciaux qui peuvent en faire des compagnons d'armes bien plus utiles que leur FP ou leurs DV pourraient le laisser suggérer. La table ci-dessous propose quelques exemples de compagnons d'armes morts-vivants spéciaux, suivis du niveau effectif approprié pour en faire des compagnons d'armes. Si le MJ souhaite créer un compagnon d'armes exotique pour un PNJ, il peut choisir le plus élevé de son FP ou de ses DV comme niveau effectif. Bien sûr, quelques niveaux de classes rendent ces créatures encore plus intéressantes. Par exemple, imaginez un nécrophage moine ou un vampire roublard et assassin. Chaque niveau de classe augmente le niveau effectif de 1. Le MJ devrait estimer avec précaution de l'équilibre de tout compagnon d'armes potentiel, de peur qu'il ne soit trop faible ou trop puissant pour sa campagne.

Créature	Niveau équivalent
Nécrophage	4
Goule	5
Fantôme	5 + niveau de personnage
Vampire	5 + niveau de personnage
Blême	3
Ombre	10
Momie	11
Liche	4 + niveau de personnage (niveau minimum de 11 de prêtre, magicien ou ensorceleur)

CLASSE DE PRESTIGE

Seigneur mort-vivant

Un seigneur mort-vivant commande un grand nombre de créatures non-vivantes. Les lanceurs de sorts morts-vivants, comme les lichés, deviennent souvent des seigneurs morts-vivants, mais cette classe est susceptible d'intéresser tous les non-vivants intelligents, en raison de la résistance au renvoi améliorée qu'elle confère. De nombreux nécromanciens morts-vivants développent leurs pouvoirs grâce à cette classe de prestige.

Les PNJ seigneurs morts-vivants construisent souvent des forteresses qui deviennent des centres maléfiques de pouvoir. Ils transforment généralement ceux qui s'opposent à eux en serviles serviteurs. Contrairement aux armées vivantes, les forces d'un seigneur mort-vivant peuvent croître même au crépuscule d'une bataille, renforcées par les morts tombés chez les vainqueurs comme les vaincus.

Dés de vie : d12.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur mort-vivant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Type mort-vivant.

Alignement. Tous sauf bon.

Dons. Prestige mort-vivant, Volonté de fer.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de seigneur mort-vivant.

Armes et armures. Le seigneur mort-vivant ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

LE SEIGNEUR MORT-VIVANT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de Réflexes	Bonus de Vigueur	Bonus de Volonté	Bonus de Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Résistance au renvoi +1	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Aura de courage +1, résistance au renvoi +2	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+1	+3	Aura de courage +2, résistance au renvoi +3	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+1	+4	<i>Animation des morts</i> , aura de courage +3, résistance au renvoi +4	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+1	+4	<i>Aura maudite</i> , aura de courage +4, résistance au renvoi +5	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (au choix, chacune devant être choisie séparément) (Int), Concentration (Con), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag)

Résistance au renvoi (Ext). À chaque niveau, la résistance au renvoi d'un seigneur mort-vivant augmente de +1. Ce bonus se cumule avec toute résistance au renvoi existante éventuelle, et ce en sus de l'avantage de posséder de DV supplémentaires.

Sorts. Un seigneur mort-vivant continue à pratiquer la magie. Ainsi, à tous les niveaux de seigneur mort-vivant, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le seigneur mort-vivant possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Aura de courage (Sur). Au niveau 2 et à chaque niveau suivant, un seigneur mort-vivant renforce les morts-vivants proches. Les alliés morts-vivants à moins de 9 mètres du seigneur mort-vivant obtiennent un bonus de +1 à leur résistance au renvoi. Ce bonus se cumule avec tout autre.

Animation des morts (Mag). Au niveau 4, un seigneur mort-vivant peut lancer *animation des morts*, une fois par jour, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global.

Aura maudite (Mag). Au niveau 5, un seigneur mort-vivant peut lancer *aura maudite*, une fois par jour, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global.



ANNEAUX

ANNEAU D'AURA MAUDITE MINEUR

L'anneau d'aura maudite est un bijou en os poli à l'étrange patine d'un jaune-vert chatoyant. Une fois par jour, le porteur peut prononcer le mot de commande pour bénéficier du sort *aura maudite* pendant 15 rounds.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *aura maudite* ; Prix 43 250 po ; Poids —.

ANNEAU D'AURA MAUDITE SUPRÊME

L'anneau d'aura maudite est un bijou en os poli à l'étrange patine d'un marron-vert chatoyant. Le porteur bénéficie en permanence des effets d'un sort d'*aura maudite*.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *aura maudite* ; Prix 240 050 po ; Poids —.

ANNEAU DE PROFANATION MINEUR

L'anneau de profanation mineur est un bijou d'argent en apparence totalement lisse. Mais si un observateur y regarde de plus près, il pourra remarquer de fines gravures tentaculaires de motifs terrifiants (si l'observateur est bon) ou fascinants (s'il est mauvais). Trois fois par jour, le porteur peut prononcer le mot de commande pour plonger une zone dans un état de *profanation* (comme avec le sort de même nom, pour une durée de 6 heures).

Évocation mineure ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *profanation* ; Prix 4 395 po ; Poids —.

ANNEAU DE PROFANATION SUPRÊME

L'anneau de profanation suprême est un bijou de platine en apparence totalement lisse. Mais si un observateur y regarde de plus près, il pourra remarquer de fines gravures tentaculaires de motifs terrifiants (si l'observateur est bon) ou fascinants (s'il est mauvais). Le porteur est en permanence le centre d'un sort de *profanation*.

Évocation faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *profanation* ; Prix 24 025 po ; Poids —.

OBJETS MERVEILLEUX

CAPE DE RÉSISTANCE AU RENVOI

La cape de résistance au renvoi est un manteau gris sale qui semble flotter au vent même lorsqu'il n'y a pas un souffle. Cet objet malsain renforce les morts-vivants en les rendant plus résistants au renvoi. Il leur confère un bonus de +4 au renvoi des morts-vivants, cumulable avec tout autre, sauf ceux issus d'autres objets magiques.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, prêtre de niveau 10 ; Prix 11 000 po ; Poids —.

CERCUEIL DE DISSIMULATION

Ce cercueil « intelligent » constitue un abri parfait pour tout mort-vivant intelligent. Le cercueil de dissimulation ressemble à un cercueil d'ébène finement ouvragé. Lorsqu'il est inoccupé, il demeure sur le plan matériel. Mais lorsqu'il est occupé, le cercueil, accompagné de tout ce qu'il contient, passe dans le plan éthéré. L'occupant peut prononcer le mot de commande pour retourner dans le plan matériel pour 5 rounds. Entrer ou sortir du cercueil (y compris ouvrir ou fermer le couvercle) nécessite une action de mouvement.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Leomund* ; Prix 5 000 po ; Poids 35 kg.

CERCUEIL DE VERRE

Ce cercueil agréable à regarder est un lieu de repos éternel transparent, qui préserve le corps qui y est placé et donne l'illusion que son hôte est un individu en pleine santé, sans le moindre signe de décomposition ou blessure.

Nécromancie modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *préservation des morts* ; Prix 7 000 po ; Poids 75 kg.

CERCUEIL DU SERVITEUR

Les puissants morts-vivants ou prêtres maléfiques qui aiment voyager entourés d'une cohorte secrète de morts-vivants inférieurs tendent à emprisonner leurs serviteurs dans cet objet magique. Le cercueil du serviteur ressemble à un cercueil classique pour une créature de taille M. Un examen approfondi révèle que le cercueil s'ouvre sur un espace extra-

dimensionnel qui lui permet de stocker nettement plus de volume qu'il ne serait normalement possible. Jusqu'à 18 morts-vivants tangibles peuvent y être stockés. Une fois le cercueil rempli, une fois par round, le possesseur peut prononcer le mot de commande pour extraire tout ou partie des morts-vivants stockés à l'intérieur.

Seuls les morts-vivants dénués d'intelligence, tels que les squelettes et zombis sont généralement stockés dans un cercueil du serviteur, car une fois à l'intérieur, la créature ne peut plus se libérer. Un mort-vivant intelligent peut toutefois tenter de forcer l'ouverture. Le cercueil a une solidité de 5 et 15 pv. Briser le cercueil ainsi détruit également la magie qui l'habitude et tout son contenu est déversé dans le plan éthéré.

Invocation modérée ; NLS 9 ;
Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Leomund* ; Prix 2 500 po ;
Poids 75 kg.

FLÛTE DES DAMNÉS

Lorsqu'on en joue, cette flûte permet de renforcer les morts-vivants. Le flûtiste effectue un jet de Représentation (instruments à vents) contre un DD 15 chaque round. En cas de succès, les ennemis qui tentent de repousser les morts-vivants subissent une pénalité de -4 au jet d'efficacité.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, prêtre de niveau 10 ; Prix 3 000 po ; Poids 2 kg.

LYRE DE L'ÂME EN PAIX

Lorsqu'on en joue, cette lyre aide les prêtres à repousser et détruire les morts-vivants. Le lyriste effectue un jet de Représentation (instruments à cordes) contre un DD 15 chaque round. En cas de succès, les alliés qui tentent de renvoyer les morts-vivants reçoivent un bonus de +4 à leur jet d'efficacité.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, prêtre de niveau 10 ; Prix 3 000 po ; Poids 2,5 kg.

ROBE D'OS

Cet objet très utile fonctionne essentiellement comme une robe de camelot. Il semble être une robe comme une autre, mais un personnage qui la porte peut remarquer de petites silhouettes brodées qui représentent des créatures mortes-vivantes. Seul le porteur

de la robe peut remarquer, comprendre et détacher les broderies.

Une silhouette peut être détachée chaque round, et ce faisant, elle devient un véritable mort-vivant, comme indiqué ci-dessous. Le squelette ou zombi n'est pas sous le contrôle du porteur de la robe, mais il peut être contrôlé ou renvoyé normalement à partir de là. Une robe d'os nouvellement créée possède toujours deux silhouettes brodées de

chacun des morts-vivants suivants :

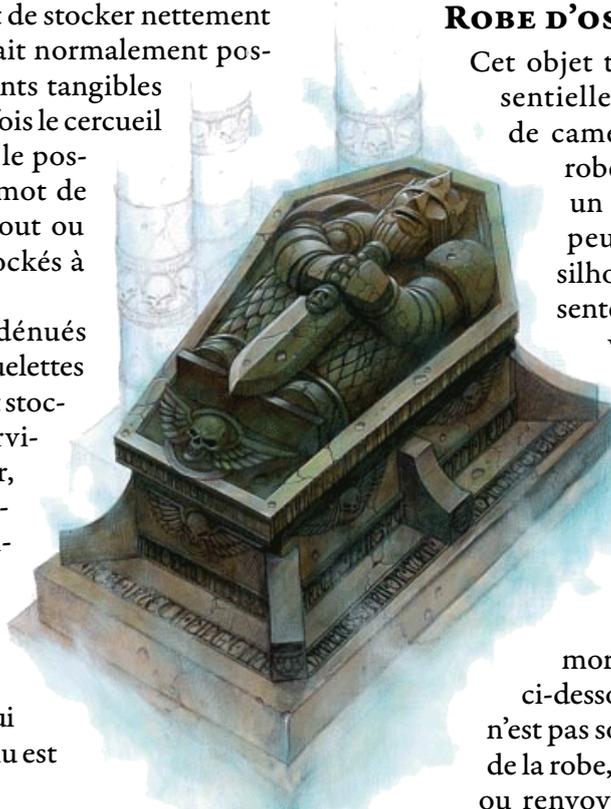
- Squelette de taille TP
- Squelette de taille P
- Squelette de taille M
- Zombi de taille TP
- Zombi de taille P
- Zombi de taille M

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *animation des morts* ; Prix 3 600 po ; Poids 1 kg.

SAINT-SUAIRE

Ces suaires semblent n'être que des drapages pour les défunts tout ce qu'il y a de plus ordinaires. Ils sont souvent décorés de symboles et d'icônes représentant la résurrection de la chair. Si un cadavre est habillé du suaire, et le mot de commande est prononcé, le corps revient à la vie. Habiller un défunt nécessite 10 minutes. La magie du suaire n'est utilisable qu'une seule fois, après quoi les drapages redeviennent un délicat mais ordinaire suaire.

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *rappel à la vie, résurrection ou résurrection suprême* ; Prix 5 000 po, 9 600 po ou 20 300 po, respectivement ; Poids 5 kg.



SUAIRE MAUDIT

Ces suaires, comme les saint-suaire, ressemblent à des drapages funéraires ordinaires et sont souvent décorés de symboles et d'icônes représentant les morts qui se relèvent. Si un cadavre est habillé du suaire et le mot de commande est prononcé, le corps renaît en tant que mort-vivant. Le type de mort-vivant sous la forme duquel il renaît est décidé par celui qui prononce le mot de commande. La créature morte-vivante n'est sous le contrôle de personne lorsqu'elle renaît. Habiller un défunt nécessite 10 minutes. La magie du suaire n'est utilisable qu'une seule fois, après quoi les drapages redeviennent un délicat mais ordinaire suaire.

Nécromancie puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *animation des morts, création de mort-vivant* ou *création de mort-vivant dominant* ; Prix 1 550 po, 12 250 po ou 16 000 po, respectivement ; Poids 5 kg.

TAMBOURS DES MORTS

Lorsqu'on en joue, ce duo de tambours permet de contrôler les morts-vivants. Le batteur effectue un jet de Représentation (percussions) contre un DD 15 chaque round. En cas de réussite, les alliés qui essaient de repousser ou de contrôler les morts-vivants reçoivent un bonus de +4 à leur jet d'efficacité.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, prêtre de niveau 10 ; Prix 3 000 po ; Poids 5 kg.

OBJETS MAUDITS

SUAIRE DE DÉSINTÉGRATION

Ces vêtements funéraires sont indistinctibles d'un saint-suaire, mais tout corps habillé de ce suaire est réduit en poussière lorsque le mot de commande est prononcé. La magie du suaire n'est utilisable qu'une seule fois, après quoi les drapages redeviennent un délicat mais ordinaire suaire.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *désintégration* ; Prix 6 600 po ; Poids 5 kg.

SUAIRE DE L'ULTIME VOYAGE

Ces vêtements funéraires sont indistinctibles d'un saint-suaire. Au lieu de ramener le corps à la vie, il envoie le cadavre dans un autre plan et invoque un

barghest qui le consume immédiatement. L'objet détruit le corps et empêche toute forme de rappel à la vie ou de résurrection qui nécessite la présence du corps. Un sort de souhait, de miracle ou de résurrection suprême peut ramener la victime à la vie, mais il y a 50 % de chances que même une si puissante magie échoue. Là où ceux qui souhaiteraient ramener un compagnon à la vie seraient dévastés par le résultat, un assassin qui voudrait faire disparaître à jamais un corps pourrait trouver ce suaire bien utile. La magie du suaire n'est utilisable qu'une seule fois, après quoi les drapages redeviennent un délicat mais ordinaire suaire.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *changement de plan, convocation de monstres VIII* ; Prix 16 500 po ; Poids 5 kg.

FAMILIERS

Si le MJ souhaite donner aux mages morts-vivants davantage de choix pour leurs familiers, il pourrait être intéressé par l'une des alternatives suivantes.

Familier	Spécial
Mille-pattes monstrueux de taille TP	Morsure empoisonnée
Asticot [†]	Le maître obtient un bonus de +2 à la résistance au renvoi ; le maître peut faire se transformer l'asticot en mouche*
Mouche géante [†]	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes

* Le maître d'un asticot frétilant peut ordonner à l'asticot de se transformer en mouche géante par une action complexe. L'asticot demeure par la suite une mouche géante.

[†] Voir ci-dessous.

Mouche géante

Vermine de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m, escalade 4,50 m, vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-13

Attaque : morsure (+4 corps-à-corps, 1d3-5)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Particularités : vermine

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +14, Escalade +14, Perception auditive +2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire ou nuée (8-16)

Facteur de puissance : 1/8

Trésor : aucun

Asticot

Vermine de taille Min

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 1,50 m, creusement 1,50 m, escalade 1,50 m

Classe d'armure : 15 (+4 taille, +1 Dex), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-17

Attaque : —

Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m

Particularités : vermine

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 12, Con 11, Int —, Sag 14, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +21, Escalade +13, Perception auditive +4

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire ou nuée (150-200)

Facteur de puissance : 1/10

Trésor : aucun

À peu près de la taille d'un aigle, la mouche géante n'a rien d'autre en commun avec ce noble rapace : ce n'est qu'une version géante des mouches que vous voyez parfois errer autour des charniers, des restes de nourriture et autres détritius.

Les mouches géantes femelles, une fois fécondées, pondent environ 200 œufs dans de la matière organique

en décomposition. Des œufs éclosent des larves entre 5 et 12 heures. (Les asticots présentés ici sont justement des larves ayant atteint le troisième stade de leur évolution.) Les asticots qui ne servent pas de familiers se tissent un cocon dans lequel ils resteront 3 jours avant d'en émerger sous forme adulte, celle d'une mouche. Si l'asticot est un familier, son passage dans un cocon se fait de façon très rapide et il évolue immédiatement en forme adulte. Les mouches géantes dévorent toutes sortes de matière organique en décomposition en l'avalant puis en la régurgitant plusieurs fois.

COMBAT

Une mouche géante se sert de son attaque de morsure pour piquer ses proies, avant de s'envoler aussi vite que possible puis de revenir à la charge pour piquer encore. Les asticots n'ont aucune forme d'attaque, mais possède les traits des vermines.

Vermine. Une mouche géante ou un asticot est immunisé à tous les effets mentaux (charmes, coercitions, dominations, chimères, mirages et effets de moral). Il possède également la vision dans le noir sur 18 mètres.

Compétences. Un asticot bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Une mouche géante ou un asticot exploite son modificateur de Dextérité au lieu de son modificateur de Force pour les test d'Escalade.

