SITH

SERVICE D'IDENTIFICATION ET DE TRAITEMENT DES HOSTILES

IN TENEBRIS VIGILAMUS - SINCE 1855

CODEX N°I

Horreur sur l'île de Man !

Moddey Dhoo

Ombre du Château de Peel

Poids : *Indéterminé*
Alignement : *Hostile*
Taille : *1,75m au garrot, 2,20m de long*
Dangerosité : *Élevée*

Localisation : Île de Man, Mer d'Irlande
Prime : 1500£

D'après les rares témoignages recueillis, le ***Moddey Dhoo*** est un grand chien spectral à la fourrure noire et aux yeux écarlates, dont la présence hante les Districts de la sinistre ***Insula Caedis***. Cette créature immémoriale peut apparaître sans prévenir dans les secteurs les plus reculés de l'archipel comme au cœur des installations de la Couronne. Les individus malchanceux qui croisent son regard sont souvent frappés d'une peur incontrôlable et d'un état fiévreux persistant. Bien que le *Moddey Dhoo* se montre rarement agressif, de nombreux cadavres retrouvés sur l'île ont conduit les insulaires à le considérer comme un présage de mort plutôt qu'une simple légende d'un folklore oublié.

COMBAT

Pugilat	57	Vitesse	18
Initiative	66	Esquive	65
Dégâts	7	RP	0

PV : 22

CORPS

PHYSIQUE

Athlétisme	60
Force	55
Intimidation	80

CONSTITUTION

Métabolisme	/
Vigueur	/

AGILITÉ

Furtivité	75

ESPRIT

INTELLIGENCE

Instinct	70
Perception	65

VOLONTÉ

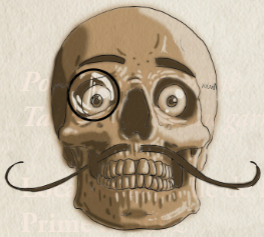
Force mentale	90
Rés. Ésotérique	50

Capacités spéciales et équipement

- ***Effrayant*** **(Passive) :** (1/3 **PS**)
- ***Flair*** **(Passive)**
- ***Nyctalope*** **(Passive)**
- ***Grand chasseur*** **(Passive)**
- ***Chien de combat*** **(Passive) :** La créature peut utiliser des armes de ***Corps-à-corps*** en les maniant avec sa gueule (certaines sont listées dans la partie ***Équipement***) via sa Compétence ***Pugilat***. Lorsque la créature n'a pas d'arme, sa Compétence *Pugilat* lui sert pour déchiqueter ses cibles à l'aide des ses dents aiguisées.
- ***Gardien éthéré*** **(Passive) :** Lorsqu'elle est ciblée par une **Attaque**, la créature ne subit que la **moitié** des **Dégâts** normaux, arrondis à l'inférieur (après le calcul des **DR** et de la **FF**). De plus, si ses **PV** sont réduits à **0**, elle s'évapore temporairement, mais réapparaît avec la totalité de ses PV **1D4 jours** après sa « mort ». Il n'est possible de détruire définitivement la créature qu'en **brûlant les restes de sa véritable dépouille**, cachée dans les environs du Château de Peel (dans une tombe de fortune portant l'inscription « *Á mon fidèle gardien, puisses-tu trouver le repos* »).
- ***Regard d'outre-tombe*** **(Active) :** Hors *Confrontation*, le *Moddey Dhoo* peut tenter de paralyser une cible humaine **qui ne l'a pas encore repéré** (**Test de *Perception* opposé** à sa ***Furtivité***). La créature apparaît alors devant la cible en la fixant de son regard écarlate, puis effectue un **Test d'*Intimidation*** opposé à la ***Force mentale*** de sa victime. En cas de **Réussite**, le *Moddey Dhoo* inflige le **Statut *Terrifié*** à sa cible durant **1D4 *Manches***, ainsi que la **Folie *Fièvre de Peel***.

NOTE : Les effets de certaines des Capacités listées ici sont détaillées dans le Codex ***Petit Bestiaire du Grand Royaume*** du **Livre de Règles** (p.288).

ÉQUIPEMENT : Épée à une main (**Dégâts : 8**) ; Lance (**Dégâts : 9**) ; Claymore (**Dégâts : 10**) ; Faux (**Dégâts : 8**) (au choix du MJ).



Nouvelle Folie : *Fièvre de Peel*

Le personnage affecté est comme hanté par la présence impie du *Moddey Dhoo*. Il subit une fièvre brûlante qui lui inflige un **Malus de -10** à tous ses **Tests**. De plus, **1 fois par jour**, le personnage est également victime d'hallucinations et est persuadé de voir la silhouette de la créature dans un recoin sombre de l'endroit où il se trouve ; il doit alors **réussir** un **Test de *Force mentale*** ou subir immédiatement **1D4 PS**. Les effets de cette Folie disparaissent naturellement au bout d'**1D4-1 jours** (pour un minimum d'**1 jour entier**).