



LA GARGOUILLE

Écrit par Luminos, traduit et adapté par HARENDAL

Dans les siècles passés, les chamans tribaux et mages anciens ont concentré des sorts puissants dans des objets inanimés, leur donnent la vie et leur permettent de protéger la tribu ou bande de nomades. Quelques-uns de ces gardiens de pierre vivants, tel que les golems, ont été créés dans des buts bien précis, et étaient contrôlés directement par un mage. D'autres gardiens plus petits ont aussi été créés afin de protéger des bâtiments, chambres, etc., sans que le mage soit présent pour les contrôler. Ceux-ci ont été séparés en deux catégories, les gargouilles, et les plus grandes, les Gargouilles Majeures. Ces statues de pierre restent dans leur forme inanimée pour des milliers d'années et paraissent être un décor à l'extérieur d'une chambre fermée. Sous certaines conditions cependant, ces statues prennent vie afin de défendre contre les intrus les lieux qu'elles gardent. Leur chair de pierre rend presque impossible à abattre de telles créations de magie mystérieuse.

	Gargouille	Gargouille majeure	
Points de vie	50	125	
Mouvement	4(vol 12)	3(vol 12)	
CC	5	6	
CT	0	0	
Force	6	8	
Endurance	6(12)*	7(15)*	
Armure	6	8	
Initiative	4	5	
Attaque	2	3	
Dégâts	2D6	3D6	
Bravoure	9	10	
Or	800	1700	

*valeur d'armure

REGLES SPECIALES

Gargouille

Peur 7; Ignore les Coups 6+; Ignore la Douleur 6; Résistance magique 5+.

Gargouille majeure

Peur 10; Ignore les Coups 5+; Ignore la Douleur 8; Grand Monstre; Résistance magique 5+.

DESCRIPTION

Les gargouilles sont des créatures magiques et de féroces prédateurs qui s'attaqueront à leurs adversaires sans aucune pitié. Elles ressemblent généralement à des créatures diaboliques au faciès horrible pourvu de dents impressionnantes et de cornes de bouc.

ECOLOGIE

Créées par de puissants sorciers pour protéger leur domaine ou leurs trésors, elles peuvent vivre des centaines d'années. Généralement elles sont sous forme de statue de pierre et s'animent lorsqu'une action particulière est effectuée par des intrus. C'est pour cette raison qu'il est difficile de les repérer à moins de faire une détection de la magie qui révélera leur nature réelle. Elles retournent dans leur état de pierre lorsque tous les personnages impliqués sont détruits ou en fuite. Les gargouilles n'ont aucun régime et peuvent exister sans manger ni boire sans que cela n'altère leur capacité.

REGLES SPECIALES COMPAGNON

Charge en vol. Immuniser aux armes non magiques.

Rituel de création :

	Gargouille	Gargouille majeure
Pouvoir	50	75
Salle nécessaire	Invocation	Invocation
Coût (en or)	7000	12000
Chance de succès	-1	-2