

Golems 201 -- Une référence historique
Première partie: Le grand Feuer
Par Mark A. Jindra

Première partie

Salut les jeunes. Mon nom est professeur Hollison d'Erbauer, mais vous pouvez m'appeler Hollis. Avant que je ne sois devenu enseignant ici à l'Académie, j'ai passé beaucoup d'années à faire des recherches sur la construction des golems. Je suis sûr que vous vous demandez tous qui est ce camarade extrêmement grand et menaçant debout derrière moi. Son nom est Tod; c'est un golem de fer et c'est un des premiers golems que j'ai créé il y a presque 70 ans. Il m'aidera pendant les cours.

Vous avez appris l'essentiel de la création des golems dans le cours 101, et j'entends dire que les rituels pour votre projet de classe sont presque prêts. Chaque mois je donnerai un projet de recherche à la classe entière; on exige de chacun d'entre vous qu'il fasse des recherches sur le sujet et prépare un exposé sur ses découvertes. Nous passerons en revue chaque recherche dès que les dossiers auront été terminés.

Pour commencer, je passerais en revue un excellent exposé écrit par une jeune ensorceleuse il y a quelques années. Le sujet en était un golem nommé Feuer.

Le grand Feuer

Il y a cinquante quatre ans, un forgeron nommé Robert Raymond perdit sa femme et son fils unique Ebon qui succombèrent à la maladie. Comme Ebon était son apprenti et qu'il se croyait trop vieux pour fonder une nouvelle famille, il employa les économies de sa vie entière pour payer un mage local afin qu'il l'aide à construire un golem de fer qui pourrait l'assister dans son travail. Nous ne connaissons pas grand chose de ce mage à part qu'il s'était spécialisé dans la création de golems et avait vécu dans le voisinage. Les gens de cette ville le nommaient "le Créateur". En achetant les matières premières pour le golem, Raymond rencontra un homme qui vendait des gemmes rares. Une des gemmes, une opale de feu, attira son oeil. Il savait que la gemme avait des propriétés magiques, Raymond marchanda avec l'homme. Le colporteur accepta en échange un poignard enchanté en argent.

Raymond commença à construire son nouvel assistant. Il mit tout son art dans la fabrication du golem, travaillant tard dans la nuit pendant plusieurs mois. Il l'orna de ferronneries de conception complexe et ajouta un marteau de forgeron finement ouvragé à la place de l'épée courte normalement portée par les golems de fer. Pour la touche finale, Raymond mit l'opale de feu au centre de la cuirasse du golem.

Etant donné que Raymond n'allait pas lui même insuffler la vie au golem, le mage programma le golem à sa création pour obéir au porteur d'un anneau spécial. La légende dit que Raymond modela l'anneau dans le même fer que le golem et l'orna d'une petite opale de feu. Certains disent même que l'anneau fut placé à l'intérieur du golem avant le rituel d'animation pour lier davantage le golem à l'anneau.

Le mage fut d'accord avec Raymond sur le fait que le golem n'avait pas besoin du nuage de gaz toxique commun aux golems de fer et lui dit qu'il modifierait les sorts en conséquence. Il réunit alors les composantes exigées et commença le long rituel. À ma déception, je n'ai trouvé aucunes notes sur les sorts employés et comment le mage a pu changer le rituel pour arriver à ses fins.

Peu de temps après la création du golem, l'opale de feu dans la cuirasse commença périodiquement à émettre de la chaleur et de petites quantités de fumée sortaient des plaques de fer composant le corps du golem. De temps en temps, la chaleur augmentait pendant de courtes périodes mais elle redescendait toujours. Le golem aida grandement le forgeron et ce pendant plusieurs années.

Durant les huit années suivantes, Raymond fabriqua encore plusieurs golems pour le mage. Alors, la maladie qui avait tué sa femme et son fils frappa encore la ville, prenant beaucoup plus de vies que la dernière fois et finalement il ne put y échapper.

Sur son lit de mort, il rendit l'anneau et le golem au mage.
 Quelques rumeurs disent que le mage vendit le golem au roi d'une terre voisine comme gardien pour le tombeau de son père; d'autres parlent d'un grand golem de fer qui garderait les portes d'une ville souterraine d'une indicible richesse. Personne n'est vraiment certain de ce qui est arrivé au mage ou au golem connu sous le nom de Feuer.

	Golem de fer	Feuer
-	Grande création	Grande création
Dés de vie:	18d10 (99 pv)	24d10 (132 pv)
Initiative:	-1 (Dex)	-1 (Dex)
VD:	6m. (course impossible)	6m. (course impossible)
CA:	30 (-1 taille, -1 Dex, +22 naturel)	30 (-1 taille, -1 Dex, +22 naturel)
Attaques:	2 coups de poing (+23 corps à corps)	coup de poing (+28 corps à corps), marteau de guerre (+33 corps à corps)
Dégâts:	coup de poing 2d10+11	coup de poing 2d10+11, marteau de guerre 1d8+16
Esp.occ/Allonge:	1.5mx1.5m./3m.	1.5mx1.5m./3m.
Attaque spéciale:	Souffle (gaz empoisonné)	Souffle (cône de feu)
Particularités:	Création, immunité à la magie, réduction des dégâts 50/+3, vulnérabilité à la rouille.	Création, immunité à la magie, réduction des dégâts 50/+3, vulnérabilité à la rouille, aura enflammée
JS:	Vig +6, Ref +5, Vol +6	Vig +8, Ref +7, Vol +7
Caractéristiques:	For 33, Dex 9, Con --, Int --, Sag 11, Cha 1	For 33, Dex 9, Con --, Int --, Sag 11, Cha 1
Climat/Terrain:	Terre ferme	Terre ferme
Organisation soc. :	Solitaire ou Commando (2-4)	Unique (1)
FP:	13	14
Trésor:	Non	Opale de feu (4,500 po)
Alignement:	N'importe lequel neutre	Neutre
Puissance possible:	19-24 DV (Grand); 25-54 HD (Très grand)	-

Combat

Les golems de fer sont de puissants combattants. Ils frappent avec une mortelle exactitude et une force incroyable. Leurs corps sont presque invulnérables, mais peuvent être réduits en poussière par des monstres rouilleux.

Feuer porte un marteau de guerre +5 possédant le pouvoir spécial d'*Éclat enflammé* (voir *Fiery burst* dans le *Dungeon master's guide* p 186).

Souffle (Sur) : Au premier ou second round de combat - Cône de Feu, 10m. émanant de l'opale de feu; dégâts 6d10; Jet de Réflexe (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié. Une fois par jour.

Aura enflammée (Ext) : Tous ce qui sont dans les 3m. doivent réussir un jet de Vigueur (DD 11) ou subir 1d6 points de dégâts de chaleur. Traitez cet effet comme une Emanation (Voir le *manuel des joueurs* p 149). Au deuxième ou troisième round de combat cette aura s'intensifie pour ajouter les effets d'un sort *de bouclier de feu* (protégeant des attaques par le froid) comme s'il était lancé par un mage de niveau 15.

Immunité à la magie (Ext) : Feuer est immunisé à tous les sorts, les capacités semblables à des sorts et les effets surnaturels. Un effet de feu guérit 1 point de dégâts pour chaque 3 points de dégâts qu'il aurait dû faire. Par exemple, un golem de fer frappé par une *boule de feu* lancée par

un mage du 5em niveau gagne en fait 6 points de vie si le total de dégâts est de 18. Le golem ne fait jamais de jets de sauvegarde contre les effets du feu. À cause de son *aura enflammée*, Feuer régénère automatiquement 1d4 points de vie par round et ne subit aucun effet des attaques électriques.

Vulnérabilité à la rouille (Ext) : un golem de fer est affecté normalement par les attaques de rouille, comme celles d'un monstre rouilleur ou d'un sort de *rouille*.

Précisions :

"Ceci est la traduction par Sicard Christophe, chsic@aol.com

<http://pageperso.aol.fr/chsic/mapage/mespensions.html>

du document : Monster Mayhem - Golems 201 - Part One The Great Feuer.htm

(Copyright Wizards of the Coast), disponible sur le site de WOTC à l'adresse suivante :

<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/mm/mm20010330c>

Un grand merci à Rashkatsa de « la 3em page » : <http://rashkatsa.free.fr/> pour ses corrections.

Tous droits réservés, ne pas modifier ou reproduire sans autorisation préalable."