

Golems 201 - une référence historique

Deuxième partie : la légende de Ruby

Par Mark A. Jindra

Bonjour la classe. Pour commencer je voulais vous dire que tous vos devoirs étaient excellents. Il fut impossible pour moi de n'en choisir qu'un pour lire à la classe, donc j'ai voulu à la place lire des extraits de ceux qui décrivaient le mieux notre sujet.

La Légende de Ruby :

Notre histoire commence il y a plus de cent ans dans un petit magasin familial de joaillerie. Le fondateur William Runnymede était un excellent bijoutier et le tailleur de gemmes devint très riche grâce à son commerce.

Peu de temps après la fondation de la bijouterie, William commença à rassembler des cristaux de roche non taillés (quartz clair) de tailles variées.

Il tailla et poli ces cristaux, les modelant dans des formes diverses et étranges, les enfermant ensuite dans un coffre-fort spécial qu'il dissimula.

A sa mort environ quarante ans après la fondation du magasin, son petit-fils Jacob reprit l'affaire. Une fois William mort, Jacob était la seule personne à connaître le coffre-fort secret.

Il l'ouvrit quelques semaines après la mort de son grand-père.

À l'intérieur il trouva des centaines de cristaux, une poche en soie avec un grand rubis et un tome contenant des diagrammes pour construire la statue de gemmes d'un guerrier féminin.

Apparemment, les cristaux que William avait passé sa vie à tailler étaient les composantes de la statue.

Jacob étudia les plans et continua là où son grand-père s'était arrêté.

Il lui fallut trente ans de travail pour achever la statue.

Finalement, à l'aide des plans, Jacob tailla le rubis dans la forme appropriée et l'inséra dans le poitrail de la statue, le scellant avec le dernier morceau de cristal.

La statue était merveilleuse à contempler, se tenant debout, haute d'à peu près un mètre, entièrement vêtue d'une armure et maniant une épée ainsi qu'un bouclier.

Quand elle fut exposée à la lumière, le rubis émit un rougeoiement rouge rosé qui se transmit à la statue entière, lui donnant une aura presque céleste.

Ayant subi un revers financier, Jacob dû fermer la bijouterie et essaya de vendre la statue à une ou l'autre des familles nobles de la ville.

Un mage entra bientôt en contact avec Lui, il s'appelait Vollus, et venait d'une ville voisine.

Ils convinrent d'un marché et Vollus acquit ainsi la statue.

Vollus avaient passé beaucoup d'années à créer des golems et avaient perfectionné un rituel qui incluait de manière permanente l'agrandissement du golem à presque deux fois sa taille; cette technique revenait moins cher et facilitait la fabrication des golems.

Dans le passé, Vollus avait utilisé des gemmes en tant que décorations des golems, mais il n'avait jamais essayé de créer un golem fait entièrement de gemmes.

Le rituel d'animation se révéla plus long et beaucoup plus fatigant que dans les prévisions de Vollus et il dû plus d'une fois recommencer complètement à cause de l'épuisement.

Quand il eu enfin achevé le rituel, un golem de cristal se tenait debout devant lui, mesurant presque deux mètres et brandissant l'épée et le bouclier.

Le rougeoiement d'un rouge rubis émanant du golem éclaira la pièce entière.

Vollus nomma le golem « Ruby ».

On la mit de garde au château, tâche qu'elle remplit pendant plusieurs d'années, jusqu'à ce qu'il soit envahi lors d'une attaque visant la ville.

Vollus fut tué et le golem détruit dans cette bataille.

Certains disent que Ruby à elle toute seule sauva la ville en détruisant plus de mille attaquants avant de succomber.

La rumeur veut que les citoyens réunirent les restes de Rubis et les enterrèrent dans le jardin public de la ville au-dessous d'une statue d'elle en pierre.

Le grand rubis rouge n'était pas parmi les pierres.

	Golem de gemmes(Rubis)	"Ruby"
	Grande création	Création de taille moyenne
Dé de vie :	10d10 (55 pv)	8d10 (44 pv)
Initiative :	+1 (Dex)	+1 (Dex)
VD:	10m (ne peut courir), creuser 3m.	10m (ne peut courir), creuser 3m.
CA :	25 (-1 taille, +1 Dex, +15 naturel)	33 (+1 Dex, +5 grand bouclier, +15 naturel)
Attaques :	2 coups de poings +12 corps à corps	+5 <i>épée longue</i> +16 / + 16 / + 11 corps à corps
Dégâts :	Coup de poings 2d10+11	+5 <i>épée longue</i> 1d8+10
Esp.occ/Allonge:	1.5mx1.5m./3m.	1.5mx1.5m./1.5m
AS :	Capacités équivalentes à des sorts	Capacités équivalentes à des sorts
Particularités:	immunité à la magie, réduction des dégâts 30 / + 1, création, régénération 10	immunité à la magie, réduction des dégâts 30 / + 1, création, régénération 10
JS :	Vig +3, Réf +4, Vol +4	Vig +2, Réf +3, Vol +3
Capacités :	For 23, Dex 12, Con-, Int 10, Sag 12, Cha 1	For21, Dex 12, Con-, Int 10, Sag 12, Cha 1
Climat / terrain :	Terre ferme et souterrains	Terre ferme et souterrains
Organisation soc:	Solitaire, paire ou troupe (3-5)	Unique (1)
FP :	11	13
Trésor :	Aucun (à l'exception de la gemme-coeur)	Aucun (à l'exception de la gemme-coeur)
Alignement :	Toujours neutre	Neutre
Puissance possible :	11-20 DV (Grand); 21-30 DV (Très grand))	

Le golem de rubis

(Basé sur la description de la créature par Rob Heinsoo, tirée du *Manuel des monstres: les Monstres de Faerûn*)

Le golem de rubis peu atteindre les 2m75 de haut.

Leur peau de gemmes à facettes varie en couleurs de rouge clair à presque noir.

Les facettes du golems de rubis ont tendance à être plus douces et plus malléables que ceux d'autre golems de gemmes, leurs têtes sont fréquemment taillées pour ressembler à des lions, des dragons, ou des gargouilles hurlantes.

Les propriétés magiques naturelles des gemmes du golem de rubis les lient avec les pouvoirs de guérison de la terre.

Ils peuvent creuser la roche et le sol et veulent presque toujours voyager de cette façon même si voyager en empruntant la surface est plus rapide.

Les propriétés de guérison des golems de rubis leurs permettent de se régénérer de la plupart des dégâts, leur faiblesse est qu'ils sont plus vulnérables aux dégâts soniques que sont les autres golems de gemmes.

Combat

Le golem de rubis interprète fréquemment les ordres d'attaque comme une invitation à la lutte, même si leur maître préfère qu'ils restent à leur place.

Ils préfèrent parfois ne pas reconnaître qu'un adversaire a été frappé à mort, continuant souvent à attaquer un adversaire à terre.

Régénération (Ext): les attaques soniques font des dégâts normaux à un golem de rubis.

Immunité à la magie (Ext) : le golem de rubis est immunisé à tous les sorts, aux capacités équivalentes à des sorts et aux effets surnaturels, sauf comme suit :

Un sorts de *fracassement* affecte normalement le golem de rubis.

Un sorts de *réparation* soigne 2d6 points des dégâts que le golem à pû perdre.

Les sorts ayant des effets soniques, les capacités soniques équivalentes à des sorts et des effets soniques affectent le golem de rubis normalement.

Création : Immunisé aux effets affectant l'esprit, aux poisons, aux maladies et aux effets semblables. Non soumis aux coups critiques, dégâts de subjugation, dégâts de capacité, drain d'énergie, ou mort dû à des dégâts massifs.

Construction

Le cœur d'un golem de rubis est un grand rubis qui doit valoir au moins 10000 po.

La création du golem coûte 55000 po supplémentaires, qui incluent 2000 po pour les pierres semi-précieuses qui composent le corps.

L'assemblage du corps exige un jet de Profession (joaillier) couronné de succès ou Premiers secours (DD 15).

Le créateur doit être du 16ème niveau et capable de jeter des sorts arcaniques.

L'achèvement du rituel draine 1500 XP au créateur et exige *souhait limité*, *tremblement de terre*, *métamorphose universelle* et la *façonnage de la pierre*.

Trésor

Un golem de rubis ne possède aucun trésor, mais si le golem est tué, il s'effondre en un tas de poudre sans valeur autour de son cœur en rubis qui lui reste intact.

Le cœur a la même valeur de en pièces d'or que le rubis avait quand le golem a été créé.

"Ruby"

Les propriétés de guérison de Ruby lui permettent de se régénérer de la plupart des dégâts, mais elle est plus vulnérable aux dégâts soniques que le sont d'autres golems.

Ruby porte une *gemme-bouclier* +5 de la taille et la forme identique à un grand bouclier d'acier.

L'épée de cristal ressemble à une épée longue normale ayant un bonus de +5 bonus et la capacité spéciale de Rapidité (voir la page 187 du *Guide du Maître de Donjon*).

Régénération (Ext) : les attaques soniques et les armes contondantes infligent des dégâts normaux à Ruby.

Immunité Magique (Ext): Ruby est immunisée à tous les sorts, les capacités équivalentes à sorts et aux effets surnaturels, sauf comme suit.

Un sorts de *fracassement* affecte Ruby par les effets standard du sorts.

Un sorts de *réparation* guérit 2d6 points des dégâts que le golem a perdu.

Des sorts soniques, des capacités soniques équivalentes à des sorts et des effets soniques affectent Ruby normalement.

Création : Immunisée aux effets affectant l'esprit, aux poisons, aux maladies et aux effets semblables.

Non soumise aux coups critiques, dégâts de subjugation, dégâts de capacité, drain d'énergie, ou mort dû à des dégâts massifs.

À la différence d'autres créations, Ruby est vulnérable aux dégâts de subjugation.

Précisions :

"Ceci est la traduction du document : Golems 201 -- A Historical Reference Part Two: The Legend of Ruby By Mark A. Jindra (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/mm20010427a>

par Sicard Christophe, chsic@aol.com « La Tour de Ziggy » <http://site.voila.fr/dnd3/index.htm>

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