



ANIMATION DE DRAGONS

UNE AIDE DE JEU DE NICO MAHNKE, TRADUITE PAR VIK

BACKGROUND

NdT: Ce background est lié au monde de Caera.

A la fin de l'ère du Crépuscule, le Prince-Momie Al-Zanthora de Shan'zasar craignait pour son pouvoir. Il a donc écrit le Compendium « Comment créer une force élémentaire » qui devait permettre de rétablir l'équilibre du pouvoir et entamer une guerre entre Dämmerstein et Shan'zasar. Il arrive donc ce qui fut connu sous le nom de Ce que font les Dragons morts ou lorsque ta propre armée prouve son efficacité. Mais Mère Nature intervint avant que le Compendium entre en action et il disparut.

Durant l'ère des conflits, les formules d'invocation tombèrent de plus en plus dans l'oubli. Même les Princes-Momies avaient d'autres problèmes en tête que de se préoccuper de retenir des sortilèges. Des années plus tard, les choses changèrent et les chasseurs d'esclaves ont maintenant pour consigne de non seulement rechercher des âmes, mais aussi de se mettre à la recherche de l'ouvrage disparu.

COMPENDIUM « COMMENT CRÉER UNE FORCE ÉLÉMENTAIRE »

Le Compendium existe en un exemplaire unique et contient les écrits permettant d'animer un Dragon-Squelette ainsi qu'un Dragon-Zombie.

Animation légendaire de Dragon-Squelette

NEC 19

Prix : exorbitant

MS : -9

Durée : Instantanée

Distance : Rayon d'In x 3m

TR : 1 mois

Condition : les squelettes d'une créature de catégorie de taille « Colossale » ou de deux créatures de catégorie de taille « Enorme » ou dix créatures de catégorie de taille « Grand ».

Effet : Le Nécromant anime à partir des restes squelettiques des créatures dont il dispose un Dragon-Squelette. Le Dragon-Squelette a besoin de 5 rounds de combat/10 minutes/une heure, dépendant des squelettes mis à disposition, pour se former et se lever. Il se tourne aussitôt contre son invocateur pour le détruire et retrouver sa tranquillité. Le Nécromant peut éviter ce problème en lançant le sort Dominer les morts-vivants (MS-6).

Le Dragon-Squelette ne peut pas être contrôlé par un autre Nécromant.

Le Dragon-Squelette reste animé jusqu'à sa mort, celle du Nécromant, ou s'il a été libéré. LE Nécromant ne peut pas contrôler d'autres morts-vivants.

Animation légendaire de Dragon-Zombie

NEC 20

Prix : exorbitant

MS : -10

Durée : Instantanée

Distance : Rayon d'In x 3m










TR : 1 mois










Condition : le squelette d'un Dragon.

Effet : Dans la zone d'effet du sort, le Nécromant peut animer un Dragon-Zombie. Le Dragon-Zombie a besoin d'une heure pour sortir de terre. Il se retourne alors contre son invocateur pour le détruire et retrouver sa tranquillité. Le Nécromant peut éviter ce problème en lançant le sort Dominer les morts-vivants (MS-10).

Le Dragon-Zombie ne peut pas être contrôlé par un autre Nécromant.

Le Dragon-Zombie reste animé jusqu'à sa mort, celle du Nécromant, ou s'il a été libéré. LE Nécromant ne peut pas contrôler d'autres morts-vivants.

 DRAGON SQUELETTE		
COR 15	MOB 12	ESP 3
Fo 8	Ag 9	In 1
Co 7	Dx 7	Au 2
 330	 25	 21
 12.5	 26	 19
		
ATTAQUE		DEFENSE
Morsure, Griffes, Queue (BA+3, DA-2)		Os (VA+3)
Bonus de PV 50% (déjà inclus) Peur: Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui le voient. Les cibles doivent réussir un test de ESP+In+Niv ou être intimidées (-2 sur tous les tests jusque la fin du combat). La cible s'enfuit sur une Maladresse. Armes naturelles: Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite. Projection: Un Critique en mêlée (coup de queue) projette la cible (1+cat- taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts défendables. La victime se retrouve étendue au sol. Ecrasement: Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Attaques multiples (Morsure, Griffes, ou Coup de queue): peut porter chaque round 1 attaque supplémentaire en action libre. Puissance des Morts: Reçoit ESP + Au de bonus (inclus) Attaque en piqué: Si une distance de DEP*2 est parcourue en volant ("course"), une attaque spéciale de mêlée peut être tentée avec une valeur égale à ATT+COR (19). Cette attaque peut se produire pendant le mouvement et pas seulement avant ou après. Vol: Peut se déplacer du double de son DEP en volant. Si une action "course" est choisie, le DEP est multiplié par 4. Créature des Ténèbres Vision dans le noir: Peut voir dans le noir complet. Immunité mentale: Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc) ainsi que tous les sorts marqués [!].		
FM: 31	Taille: Enorme	XP: 355

 DRAGON ZOMBIE		
COR 20	MOB 8	ESP 1
Fo 8	Ag 5	In 1
Co 10	Dx 5	Au 1
 675	 34	 13
 2.5	 32	 17
		
ATTAQUE		DEFENSE
Morsure, Griffes, Queue (BA+4, DA-2)		Corps en décomposition (VA+4)
Bonus de PV 50% (déjà inclus) Déplacement * 1/2 Peur: Peut provoquer la peur une fois par combat chez ceux qui le voient. Les cibles doivent réussir un test de ESP+In+Niv ou être intimidées (-2 sur tous les tests jusque la fin du combat). La cible s'enfuit sur une Maladresse. Armes naturelles: Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite. Projection: Un Critique en mêlée (coup de queue) projette la cible (1+cat- taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts défendables. La victime se retrouve étendue au sol. Ecrasement: Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Attaques multiples (Morsure, Griffes, Souffle, ou Coup de queue): peut porter chaque round 1 attaque supplémentaire en action libre. Puissance des Morts: Reçoit ESP + Au de bonus (inclus) Créature des Ténèbres Souffle (nuage de poison): Utilisable tous les 2D20 rounds. Cause des dommages indéfendables en utilisant TIR. Seules les VA magiques peuvent être utilisées pour se défendre. L'attaque forme un triangle de 25m de hauteur et 15m de base. Vision dans le noir: Peut voir dans le noir complet. Immunité mentale: Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc) ainsi que tous les sorts marqués [!]. Régénération: 1 PV/round Aura putride: -2 PV/round pour chaque être vivant dans un rayon de 4m		
FM: 47	Taille: Enorme	XP: 453



POSTFACE

Cher lecteur,

Il te revient la lourde tâche de décider comment tu pourrais et voudrais intégrer cette aide de jeu dans ta campagne.

Le Compendium est un exemplaire unique et ne devrait être trouvé par ton groupe que lors d'une mission apocalyptique.

Les sorts ne devraient être appris que par un Nécromant.

Les complications sont intentionnelles afin que le Nécromant n'ait pas la tâche trop facile avec des talents comme *Nécromancie* ou des artefacts comme « Le Livre des Morts ». (NdT : cet artefact peut se trouver dans l'aventure « *La Forteresse Maudite* », parue en VF)

Je te souhaite beaucoup de plaisir avec cette aide de jeu.

Nico.