

MenaceFacile
Simple**Récompense**

65 couronnes

Armure

30

| | |
|-------------|---|
| INT | 4 |
| REF | 6 |
| DEX | 2 |
| COR | 6 |
| VIT | 2 |
| EMP | 4 |
| TECH | 1 |
| VOL | 4 |
| CHA | 0 |

| | |
|-------------|----|
| ETOU | 5 |
| COU | 6 |
| SAUT | 1 |
| END | 25 |
| ENC | 50 |
| REC | 5 |
| PS | 25 |
| VIG | 0 |



| | |
|----------------------|---|
| Taille | Taille humaine |
| Poids | Selon l'équipement porté |
| Environnement | Champs de bataille, fosses communes, ruines |
| Intelligence | Consumé par ses émotions |
| Organisation | De une à plusieurs dizaines, parfois menés par un draug |

DRAUGIR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les draugir sont les démons de la guerre. Ils apparaissent sur les lieux où la bataille a été particulièrement dure et sanglante. Ils sont un condensé de soif de sang et de haine.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 16)

Le draugr est un commandant et ses soldats spectraux sont appelés draugir. C'est la volonté du draugr qui leur donne vie sur le champ de bataille ou dans les cimetières. Comme le draugr, les draugir sont des âmes damnées piégées dans une coquille formée par les armes et les armures, les machines et les cadavres dévorés.

Les draugir sont sous les ordres du draugr. Ne ressentant ni peur ni douleur, ils ne battent jamais en retraite. De parfaits soldats. Ils surgissent souvent de nulle part, aussi faut-il rester vigilant en présence de leur chef qui, à tout moment, peut faire appel à eux s'il se sent menacé, afin de faire pencher la balance de son côté.

Ces spectres sont protégés par une armure lourde et un bouclier. Le sorcelleur devra d'abord briser ces protections pour pousser les spectres à s'exposer. Les chances de blesser la créature augmentent lorsqu'elle charge, il suffit d'esquiver l'attaque et de frapper dans le dos, là où la protection est la plus légère. Au combat, les draugir sont lents. Il faut donc les affaiblir avec de puissants coups d'épée pour ensuite les achever. De leur vivant, les draugir étaient des soldats ou des chevaliers et, dans la mort, ils conservent leurs talents martiaux. Il est donc capital de se défendre contre leurs attaques, et contre leurs contre-attaques en particulier, car celles-ci sont mortelles.

Les draugir sont sensibles aux huiles contre les spectres, donc n'oubliez

pas d'en enduire votre lame avant un combat. Les poisons et les autres huiles accélérant le saignement sont inefficaces. Les spectres sont sensibles au feu, mais une épée en argent est ce qu'il y a de plus efficace.

COMPETENCES

| |
|--------------------------|
| Archerie +5 |
| Athlétisme +4 |
| Vigilance +4 |
| Esquive/Evasion +6 |
| Résilience +8 |
| Résistance à la magie +6 |
| Bâton/Lance +7 |
| Furtivité +3 |
| Escrime +7 |
| Survie +3 |

ARMES

| Nom | DEG | Effet | Att/round |
|------------------|-------|--------------------|-----------|
| Epée de spectre | 3d6 | - | 1 |
| Lance de spectre | 2d6+2 | Longue portée (2m) | 1 |
| Arc de spectre | 2d6+1 | Portée de 100 m | 1 |

Butins

| |
|------------------------------|
| Objets communs (1d6/2) |
| Arme commune |
| Armure commune |
| Poussière de spectre (1d6/2) |

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Lourd

Tout effet qui provoque un Etourdissement a 25% de chances en plus de réussir. S'il est à 100%, le draugir est assommé.

Capacités

Colosse blindé

Les draugrs sont lourdement blindés, mais ce qu'ils portent est généralement en très mauvais état. Toute attaque réussie contre un draugr inflige des dégâts de -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.

Volumineux

Un draugir est immunisé à tout effet censé lui faire perdre l'équilibre.

Déjà mort

Un draugr est immunisé au saignement et au poison.

Alimenté par la colère

Les draugir sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Résistances

Un draugir ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes.