

**Menace**Fort
Difficile**Récompense**

1800 couronnes

Armure

30

INT	7
REF	8
DEX	7
COR	14
VIT	4
EMP	4
TECH	1
VOL	9
CHA	0

ETOU	11
COU	12
SAUT	2
END	55
ENC	140
REC	11
PS	110
VIG	0



Taille	Jusqu'à 6 m
Poids	Environ 1000 kg
Environnement	Champs de batailles, fosses communes, ruines
Intelligence	Aussi intelligent qu'il l'était en vie, souvent fou
Organisation	Solitaire, souvent avec le draugir

DRAUGR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Le dragon est un archidémon et l'un des monstres les plus mortels connus. Il est plus une force de la nature qu'un être unique. On dit que la créature est littéralement faite du champ de bataille lui-même et qu'elle est consumée par une colère telle qu'elle est invincible. On ne sait pas vraiment à quoi il ressemble, aussi les descriptions varient-elles sans pour autant risquer d'être taxées d'affabulation.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 18)

Étant prince des damnés, le draugr n'a pas à se salir les mains. Il a des laquais pour cela, spectres eux aussi, des revenants, des âmes en peine. Roi ou commandant de son vivant, le draugr conserve son charisme dans le trépas et ses sujets obéissent aveuglément à ses ordres. C'est pourquoi il faut les exterminer jusqu'au dernier pour se frayer un chemin vers le palais souterrain, la forteresse sauvage ou toute autre demeure de l'ombre. Alors seulement vous affronterez le draugr lui-même. Enfin, c'est la tradition.

Le draugr, comme cela a été décrit de maintes façons, n'en demeure pas moins un ennemi mortel. Oubliez sa force, son insensibilité à la douleur, son absence de peur et sa soif de sang. Vaincre un draugr ne se fait pas d'un simple claquement de doigts. Comme pour tous les spectres, il est lié à un événement tragique qui l'oblige à rester parmi les vivants. Le draugr est intouchable et insaisissable pour qui ne fait pas partie de son histoire. C'est pourquoi un héros mythique doit s'impliquer dans divers combats et passer quantité d'épreuves. Surmonter ces obstacles est la seule façon d'atteindre le draugr et d'être digne d'affronter le monstre.

Le chef des spectres est si fort qu'il n'a que faire des compétences

des sorciers. Une chose est sûre, il faut une épée en argent.

COMPETENCES

Athlétisme +5
Vigilance +7
Courage +10
Esquive/Évasion +6
Résilience +8
Mêlée +8
Résistance à la contrainte +10
Résistance à la magie +10
Furtivité +8
Escrime +8
Survie +9

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Épée de spectre	8d6	-1 PRE Feu (25%)	1

Butins

Essence de spectre (1d10)
Poussière de spectre (1d10)
Potentiellement une relique
Runes aléatoires (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Yrden

Un cercle d'Yrden réussi empêchera le draugr de se transformer en tornade.

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.

Massif

Les draugrs sont immunisés à Aard et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

Déjà mort

Un draugr est immunisé au saignement et au poison.

Tornade

Un draugr peut se transformer en un tourbillon d'armes, de débris et de décombres enflammés. Dans cet état, il devient un effet de rayon de 20 m, qui a 50% de chances de frapper des cibles vulnérables. Cela lui coûte 5 points d'END.

Artillerie fantôme

Le draugr peut ordonner à l'artillerie spectrale de faire feu. Cela projette des projectiles brûlants dans un rayon de 10 m, qui infligent 4d6 dégâts, a 50% de chances de frapper des cibles vulnérables, et provoquent des dégâts de feu (25%). Cela lui coûte 7 points d'END.

Charge

Si la cible se trouve à plus de 10 m du draugr, ce dernier peut effectuer une action de charge, une attaque à -3 infligeant 10d6 dégâts et projetant la cible de 8 m. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval.

Résistances

Un draugr ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes et les dégâts de feu.