

**Menace**

Moyen  
Difficile

**Récompense**

900 couronnes

**Armure**

15

<b>INT</b>	1
<b>REF</b>	8
<b>DEX</b>	5
<b>COR</b>	10
<b>VIT</b>	4
<b>EMP</b>	1
<b>TECH</b>	1
<b>VOL</b>	5
<b>CHA</b>	0

<b>ETOU</b>	7
<b>COU</b>	12
<b>SAUT</b>	2
<b>END</b>	-
<b>ENC</b>	100
<b>REC</b>	7
<b>PS</b>	70
<b>VIG</b>	0



<b>Taille</b>	Environ 1,75 m
<b>Poids</b>	Environ 750 kg
<b>Environnement</b>	Partout où un mage l'invoque
<b>Intelligence</b>	Incapable de réfléchir
<b>Organisation</b>	Solitaire

# GARGOUILLE

## Superstitions populaires (Education SD 12)

*En des temps reculés, les mages savaient insuffler la vie à l'inanimé, créant ainsi des serviteurs de pierre. Les gargouilles, auxquelles je pense maintenant, peuplent les vieilles villes encore aujourd'hui, mais leur magie s'est évanouie et elles ne servent plus qu'à orner les corniches. Il y a des exceptions, cependant, comme les gargouilles de Loc Muinne, toujours enchantées et toujours dangereuses.*  
- Rodolf Kazmer

## Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 14)

Une gargouille est une statue de pierre animée par magie, généralement conçue pour protéger le repaire ou le laboratoire d'un mage et dont la simple vue suffit à emplir d'effroi le cœur de la plupart des intrus. Ceux qui parviennent à surmonter leur terreur regrettent bien vite leur bravoure inconsidérée... quelques secondes avant de trouver la mort. La gargouille est un adversaire qu'il vaut mieux ne pas sous-estimer. Son corps de granit ou de marbre lui permet d'encaisser les coups les plus terribles et elle peut tuer de ses poings un homme en armure. Pire encore, elle est capable de lancer d'énormes blocs de roche avec une remarquable précision.

La gargouille est une créature magique qui peut souvent faire montre d'actes surprenants. La téléportation, par exemple : un adversaire porte un coup et la gargouille esquive en disparaissant, pour réapparaître un peu plus loin, derrière son ennemi par exemple. Mais c'est pire lorsqu'elle apparaît au-dessus et qu'elle se laisse tomber pour écraser sa victime de tout le poids de son corps de pierre. Grâce à leurs médaillons, les sorciers peuvent percevoir les distorsions de l'aura magique et ainsi repérer les endroits où réapparaîtront les gargouilles avant leur matérialisation,

anticipant leurs mouvements. Les gens ordinaires ont tendance à se faire écraser, donc prudence.

Grande et massive, la gargouille est immunisée aux effets du signed'Aard. Par ailleurs, son corps de pierre est insensible au feu... et donc au signe d'Igni, tout comme au poison et aux armes provoquant des hémorragies. Heureusement pour les sorciers, la gargouille est vulnérable aux armes en argent et aux bombes de dimeritium, qui perturbent le flux magique leur donnant vie.

COMPETENCES
Athlétisme +5
Vigilance +8
Bagarre +7
Esquive / Evasion +6
Résistance à la magie +10
Furtivité +5
Survie +2

ARMES			
Nom	DEC	Effet	Att/round
Poing	6d6	-	1

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Poussière imprégnée (1d6)
Cœur de gargouille

### Vulnérabilités

**Huile contre les élémentaires**

**Bombes au dimeritium**  
Lorsqu'elle est touchée par une bombe au dimeritium, la gargouille est ralentie. Elle ne peut plus utiliser ses capacités Piétinement, Charge explosive et Haleine empoisonnée et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.

### Capacités

#### Construit

Une gargouille est immunisée au saignement, au poison, au feu et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

#### Massif

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

#### Charge explosive

Une gargouille peut effectuer une attaque spéciale de charge et sauter jusqu'à sa cible en ignorant les obstacles.

#### Lanceur de roche

Lorsqu'elles se trouvent à plus de 6 m de leur cible, les gargouilles préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 5d6 points de dégâts à une portée de 16 m.

#### Haleine empoisonnée

Les gargouilles peuvent créer un brouillard toxique causant un empoisonnement sur chaque cible dans un cône de 6 m, à moins qu'elles ne réussissent un test de Physique en opposition à la Bagarre de la gargouille.

#### Piétinement

Une gargouille peut frapper le sol, ce qui fait que toute personne se trouvant dans un rayon de 10 m doit effectuer un test d'Athlétisme en opposition au Physique de la gargouille, ou être frappée en position couchée.

#### Résistances

Une gargouille ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.