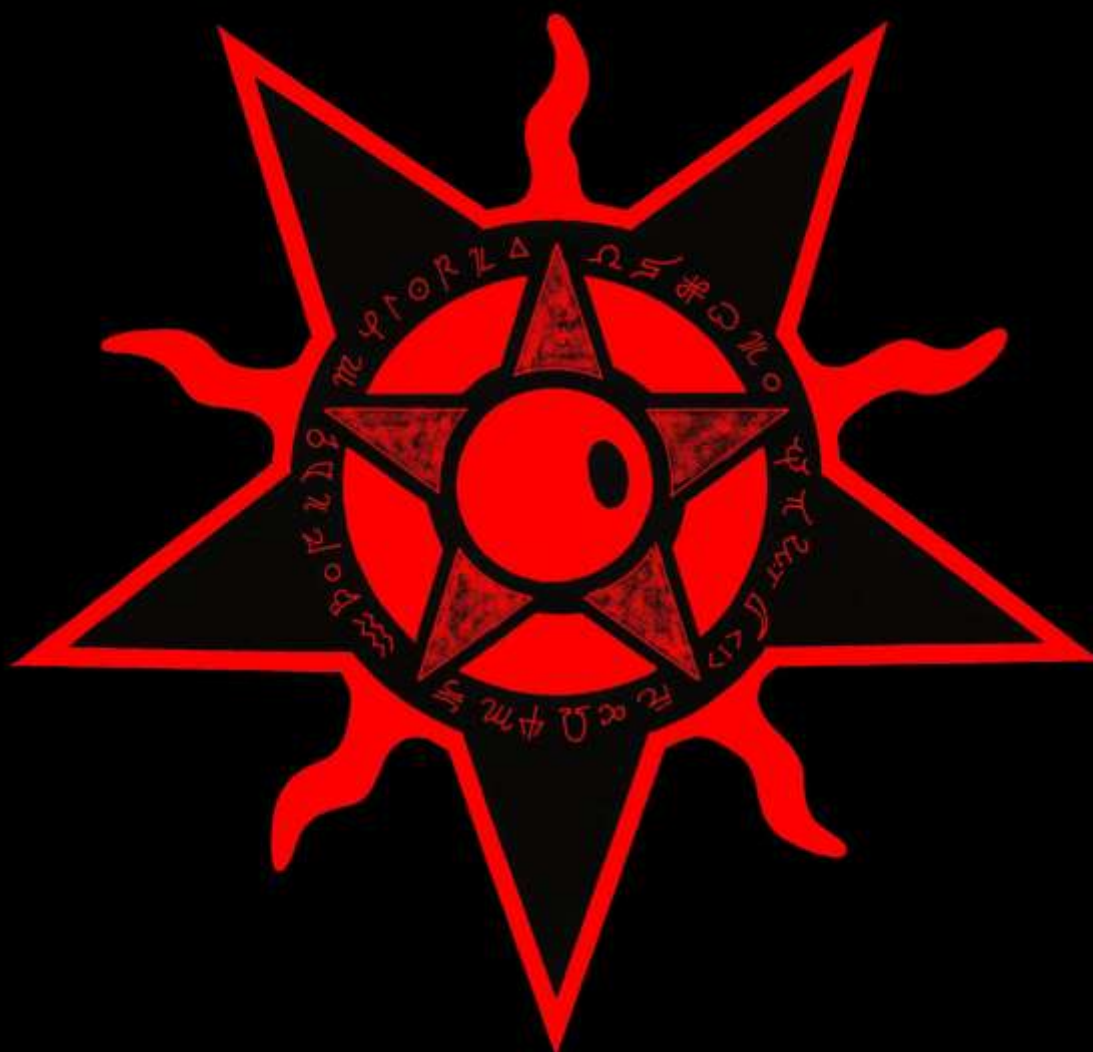


# Advanced Sanctuaires & Golems<sup>®</sup>

## MANUEL COMPLET DU GOLEM

Laurent D. Picard



Un opuscle traitant de façon exhaustive  
de l'une des créatures les plus  
fascinante de D&D et destiné à tous les  
Maîtres de Jeu, débutants et experts.



Toutes les informations nécessaires pour  
introduire le golem dans une campagne  
D&D, qu'elle qu'en soit l'édition

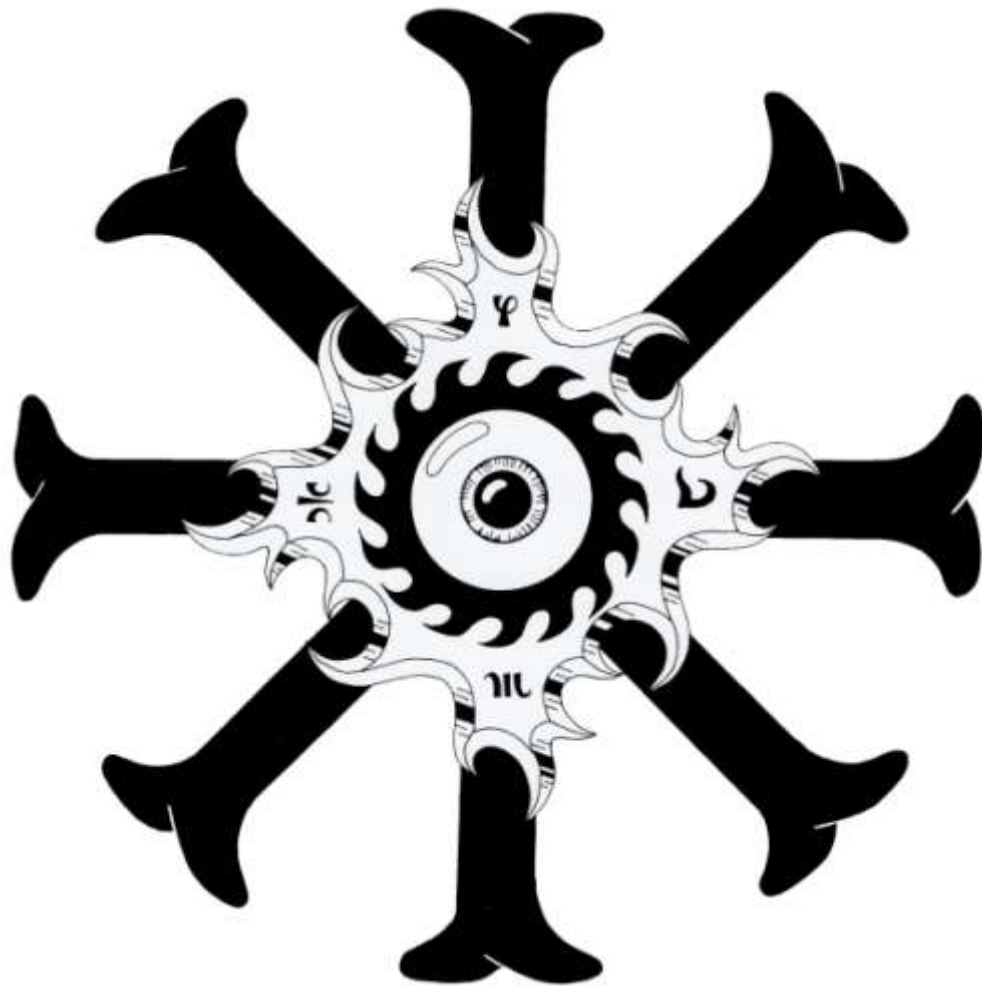
*Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, Manual of the Planes, Player's Guide, Dragon, et toutes les autres dénominations des produits de Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast LLC aux Etats-Unis et dans les autres pays.*

# Advanced Sanctuaires & Golems

## MANUEL COMPLET DU GOLEM

Laurent D. Picard

---



---

Le livre de règles dédié au Golem dans D&D®

BLACK ARTS EDITION  
*blackartsedition@yahoo.fr*  
FRANCE

*ADVANCED SANCTUAIRES & GOLEMS, le logo BLACK ARTS EDITION et PRODUITS DE VOTRE DEMENCE  
sont des marques non encore déposées de BAE Inc.*

## Remerciements

---

*Le Manuel Complet du Golem a été initié dès 1998 avant d'être publié en 1999 dans le fanzine **SANCTUAIRE**. Depuis, il a fortement été remanié pour aboutir à sa forme actuelle. J'aimerais remercier pour leur aide :*

*Virginie Donadelli, qui a patiemment relu la plupart des articles de **SANCTUAIRE** et notamment celui qui a servi de base à cet opuscule et si ce n'était son aide et ses encouragements, le fanzine serait resté à l'état d'Advanced Illusion.*

*Christophe Charmasson, qui m'a aidé à dresser la première liste des golems de cet ouvrage.*

*Tous les lecteurs de **SANCTUAIRE** qui nous ont accompagné tout au long de ses 9 numéros.*

*abyss, Ace, AdailElnava, Arckhas, bertrand404 , bournazel, Chrysalid, eickos, Ezael, FitzChevalerie, Gareth651, guizacoatl, Haazeven, Jerem, Jexinator, Kerguen, Khutulus, lord2009, Maskhim, MMJ, Mock26, Mörkh dull, newbie4, nomaster, odyssee, penmanwar, popanas, Rachkir, Rag-naroth, Robert the Black, Syrinity, Tevildo, TheBeauDylan, Vorghyrn, winemaker81 et Zarcania, pour leurs commentaires et encouragements sur les versions précédentes du manuel.*

*E. Gary Gygax (In Memoriam)*

## Crédits

---

*Original D&D® Game : E. Gary Gygax*

*Contenu de l'ouvrage : Laurent D. Picard*

*Arts graphiques : Laurent D. Picard*

## Préface à la deuxième édition

---

*Une décennie après la parution de la première version du Manuel Complet du Golem, je ne pensais pas revenir sur cet opus ... mais les voix d'Istus sont manifestement impénétrables.*

*Que s'est-il passé entre temps ? Simplement les publications successives de deux nouvelles versions de Donjons&Dragons avec leur cortège de nouveaux golems, peut-être un peu plus ésotériques que dans les versions précédentes. Mais surtout et, malheureusement, la dernière version en date nous livre un golem réduit à un ensemble de caractéristiques bruts, une machine de guerre terne et sans saveurs ... il était donc temps de mettre à jour cet opus afin de partager avec ceux qui le souhaiteraient cet ensemble d'informations sur le golem.*

*Comment cet ouvrage a-t-il évolué ? Au lieu de se limiter à simplement adapter le manuel aux règles de la dernière version de Donjons&Dragons, j'ai pris le parti de proposer un ouvrage qui puisse être utilisable quelle que soit l'édition employée et qui décrive les golems dans le format spécifique à chacune des versions parues (OD&D, AD&D1, AD&D2, D&D3® et D&D4).*

*Que vous soyez en pointe sur la dernière version ou, comme moi, arrêté sur une précédente version, j'espère que vous trouverez en ces pages des éléments utiles à vos campagnes.*

Laurent D. Picard

Copyright ©2011 Laurent D. Picard. Tous droits réservés  
Manuel Complet du Golem v2.2

# AVANT-PROPOS

C'est un plaisir extrême de pouvoir faire paraître ce manuscrit dédié au golem et ce, d'autant plus que, contrairement au fanzine *SANCTUAIRE*, aucune date de parution n'avait à être respectée.

Cet ouvrage a été réalisé sur la base de l'article « Le manuel complet du golem » paru dans le fanzine *SANCTUAIRE* #5 (Avril 1999). L'article a été entièrement revu, restructuré, mis à jour par rapport aux dernières informations disponibles depuis la rédaction de l'article et amplement complété. J'en ai profité pour lever certaines ambiguïtés et éclaircir les passages abscons.

Pour alléger le texte et permettre une lecture plus fluide, les références des citations, articles et livres, les discussions autour des règles en vigueur et les différentes argumentations ont été renvoyées en notes de bas de pages.

Au final, cet opus comporte aux alentours de 460.000<sup>1</sup> caractères alors que l'article originel n'en comptait seulement que 140 000.

Enfin, un petit mot sur la forme de ce manuel. Celui-ci adopte, comme un clin d'œil, la présentation des manuels de la première édition d'AD&D® en utilisant notamment des polices approchantes pour le titre « Advanced Sanctuaires & Golems » et les titres de chapitre afin de donner un cachet retro. Par contre, une police plus agréable (« Arial ») vient remplacer la police « Helvetica » utilisée dans le texte originel.

## CONVENTIONS ADOPTÉES

Cet ouvrage étant destiné à l'ensemble des versions de Donjons & Dragons®, que ce soit OD&D, AD&D 1ere Edition, AD&D 2e Edition, D&D 3e Edition ou D&D 4e Edition, les conventions et principes suivants ont été adoptés :

- Le terme « D&D® » est utilisé pour faire référence à l'ensemble des différentes versions du jeu créé par E. Gary Gygax et Dave Arneson, que ce soit OD&D, D&D®, AD&D® 1ere Edition, AD&D® 2e Edition, D&D® 3e Edition ou D&D® 4e Edition.

- Le terme « Clerc » est utilisé pour faire référence à la principale classe de personnage en charge du culte des divinités, ce terme étant en effet utilisé dans l'ensemble des éditions hormis AD&D2 pour laquelle « Prêtre » lui avait été préféré.

- La terminologie « Golem cléréal » fait référence à un golem créé indifféremment par un personnage maniant les forces magiques d'origine divines (clerc, druide, etc.).

- Le terme « Magicien » est utilisé pour faire référence à la principale classe de personnage manipulant les arcanes (Wizard, Magic-User, Magician, etc.).

- Seules les classes de personnages génériques sont indiquées. Les cas particuliers des mondes spécifiques (Kara-Tur, MahâLankâ<sup>2</sup>, Al-Qadim, etc.) comme les Wu-Jen, Brahmanes, et autres Sha'ir ne seront pas évoqués dans le manuel. Cependant, les équivalences des classes de personnages « exotiques » avec les classes de personnage classiques s'avèrent suffisantes pour déterminer quels golems pourraient être construits par chaque classe de personnage.

- Les références aux sortilèges, aux objets magiques et aux monstres indiqués dans l'ouvrage sont celles proposées dans l'article d'origine complétées de nouvelles provenant de D&D®3 et D&D®4. Des tableaux de correspondance en annexe permettent de retrouver soit le sort, soit l'objet magique, soit le monstre dans chacune des versions.

- Les différences sur les sujets traités dans le cadre de ce manuel n'ont pas été jugées significatives entre D&D®3.0 et D&D®3.5 pour justifier un traitement particulier pour chacune de ces versions. Néanmoins, le format de description des monstres étant légèrement différent entre pratiquement tous les livres de monstres, une description « moyenne » a été utilisée.

- Les caractéristiques spécifiques des golems dans chacune des différentes éditions sont rassemblées dans le chapitre « Spécificités des différentes éditions ». Cependant, pour certains sujets, il a été jugé plus adéquat de les présenter dans des chapitres communs bien que certaines informations ne soient pas applicables à l'une ou l'autre des versions (exemple : valeur en points d'expérience et en pièce d'or des objets magiques, format des sortilèges, etc.). Des notes de bas de pages permettent cependant d'identifier les spécificités d'une édition particulière.

- Le Manuel Complet du Golem propose dans la mesure du possible des règles communes pour l'ensemble des éditions. Celles-ci vont parfois à l'encontre des règles officielles de l'une ou de l'ensemble des éditions de D&D®. C'est le cas par exemple de la définition du golem et de ses corollaires, les contraintes auxquelles doit se soumettre la créature. D'autres règles sont adaptées à chaque édition.

- Pour la présentation des différentes tables, le choix fait est d'adopter le format de la première édition.

## CAS DU « GOLEM » DE CHAIR

Le Manuel Complet du Golem ne traitera pas du golem de chair qui est un cas particulier hors norme. Personne ne contestera que le golem de chair de D&D® soit basé sur la créature de Frankenstein<sup>3</sup>, créature intelligente et douée de la parole<sup>4</sup>. Il ne s'apparente en aucun cas aux golems dénués

<sup>1</sup> 320.000 signes pour la version v2.1 du manuel, 270.000 signes pour la version v2.0 et 240.000 pour la version v1.0.

<sup>2</sup> MahâLankâ est le territoire des thugs et des maharadjahs décrit dans les différents numéros de *SANCTUAIRE* et traité dans le manuscrit « Aventures Indiennes » (Black Arts Edition).

<sup>3</sup> SHELLEY Mary, Frankenstein ou Le Prométhée moderne, 1818

<sup>4</sup> La créature de Frankenstein décrite par Mary Shelley est bien différente de celle de l'imaginaire collectif. En effet, il s'agit d'un monstre particulièrement intelligent, raisonné, sensible, doué de

*d'intelligence telle qu'on le conçoit habituellement, mais plutôt à d'autres types de créatures magiquement animées<sup>5</sup>.*

*De plus, le golem de chair a fait l'objet de nombreuses études et a donné lieu à maints suppléments notamment dans le cadre de la campagne gothique Ravenloft®.*

## CONTACTER LA REDACTION

*N'hésitez pas à me faire part de toutes vos remarques, questions, corrections ou compléments sur le contenu de cet ouvrage par mail à l'adresse suivante :*

*blackartsedition@yahoo.fr*

*Vous pouvez télécharger la dernière version du Manuel Complet du Golem au format PDF (ainsi que de toutes les versions antérieures) à l'adresse suivante :*

*<http://www.4shared.com/account/dir/6EkcAk8L/sharing.html>*

*Le document « The Ultimate Golem Index » est aussi disponible au même endroit.*

*Si vous souhaitez être prévenu automatiquement de la mise à disposition d'une nouvelle version du Manuel Complet du Golem, faites-nous parvenir votre adresse électronique.*

---

*la parole, éloquent et utilisant un langage soutenu, initié à la lecture (et notamment « Vie des hommes illustres » de Plutarque), capable d'un apprentissage rapide et doté d'une très grande agilité. Et bien entendu, à aucun moment Mary Shelley n'utilise le terme « Golem » pour désigner sa créature. Enfin, rappelons que la créature de Frankenstein est le produit de la science et non celui des arcanes magiques.*

<sup>5</sup> Dans OD&D, AD&D1® et AD&D2®, le golem de chair possède une intelligence « Semi ». Dans D&D3®, la créature est décrite comme étant sans intelligence pour mieux l'intégrer à la classe des golems ... mais cela n'est pas suffisant.

# TABLE DES MATIERES

|                                                        |           |                                                   |           |
|--------------------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------|-----------|
| Remerciements .....                                    | 4         | L'ÉCOLOGIE DU GOLEM .....                         | 38        |
| Crédits .....                                          | 4         | ÉCOLOGIE DU GOLEM .....                           | 38        |
| Préface à la deuxième édition .....                    | 4         | SOCIÉTÉ .....                                     | 38        |
| <b>AVANT-PROPOS .....</b>                              | <b>5</b>  | TRESORS .....                                     | 38        |
| CONVENTIONS ADOPTÉES .....                             | 5         | <b>GOLEMS CLERICAUX .....</b>                     | <b>39</b> |
| CAS DU « GOLEM » DE CHAIR .....                        | 5         | CONDITIONS PRÉALABLES .....                       | 39        |
| CONTACTER LA RÉDACTION .....                           | 6         | CONSTRUCTION ET ANIMATION .....                   | 39        |
| <b>INTRODUCTION .....</b>                              | <b>9</b>  | COMMANDEMENT DU GOLEM .....                       | 39        |
| ORIGINE DU GOLEM .....                                 | 9         | <b>LE TSELEM .....</b>                            | <b>40</b> |
| LE GOLEM DANS D&D® .....                               | 9         | LE TSELEM DANS D&D® .....                         | 40        |
| DEFINITION DU GOLEM .....                              | 10        | CARACTÉRISTIQUES DES TSELEMS .....                | 40        |
| <b>CONSTRUCTION &amp; ANIMATION DES GOLEMS .....</b>   | <b>11</b> | <b>GOLEM COMPENDIUM DONNÉES COMMUNES .....</b>    | <b>41</b> |
| PRÉ-REQUIS .....                                       | 11        | INTRODUCTION .....                                | 41        |
| LA CONSTRUCTION .....                                  | 11        | LISTE DES GOLEMS .....                            | 42        |
| ANIMATION DES GOLEMS .....                             | 13        | AUTRES GOLEMS POSSIBLES .....                     | 49        |
| AUTRES ASPECTS DE L'ANIMATION .....                    | 17        | <b>GOLEM COMPENDIUM SPÉCIFICITÉS DES</b>          |           |
| <b>CAPACITÉS DES GOLEMS .....</b>                      | <b>19</b> | <b>DIFFÉRENTES ÉDITIONS .....</b>                 | <b>53</b> |
| CAPACITÉS PHYSIQUES .....                              | 19        | VERSION OD&D .....                                | 53        |
| UTILISATION DES OBJETS .....                           | 20        | VERSION AD&D1® .....                              | 53        |
| LA PERCEPTION DU GOLEM .....                           | 21        | VERSION AD&D2® .....                              | 53        |
| CAPACITÉS « INTELLECTUELLES » .....                    | 21        | VERSION D&D3® .....                               | 53        |
| LES POUVOIRS SPÉCIAUX .....                            | 22        | VERSION D&D4® .....                               | 54        |
| <b>IMMUNITÉS &amp; VULNÉRABILITÉS DES GOLEMS .....</b> | <b>23</b> | VERSION D&D5® .....                               | 54        |
| IMMUNITÉS DES GOLEMS .....                             | 23        | <b>CRÉATION DE NOUVEAUX TYPES DE GOLEMS .....</b> | <b>63</b> |
| VULNÉRABILITÉS DES GOLEMS .....                        | 24        | DONNÉES LIÉES AU MATÉRIEL .....                   | 63        |
| SORTS BÉNÉFIQUES .....                                 | 26        | DONNÉES LIÉES À LA PUISSANCE .....                | 64        |
| <b>INSTRUCTIONS DES CRÉATEURS .....</b>                | <b>27</b> | <b>OBJETS &amp; SORTILÈGES MAGIQUES .....</b>     | <b>65</b> |
| PRINCIPES FONDAMENTAUX .....                           | 27        | NOUVEAUX SORTILÈGES .....                         | 65        |
| LES DONNEURS D'ORDRES .....                            | 27        | OBJETS MAGIQUES .....                             | 67        |
| LES INSTRUCTIONS DES GOLEMS .....                      | 27        | <b>LE GOLEM EN AVENTURE .....</b>                 | <b>69</b> |
| L'ÉTAT DE FOLIE FURIEUSE .....                         | 30        | LA DÉESSE ENFOUÉE .....                           | 69        |
| <b>REACTION DU GOLEM .....</b>                         | <b>33</b> | CELUI QUI ERRE DANS LE DÉSERT .....               | 71        |
| OBEISSANCE AVEUGLE .....                               | 33        | LE SERVITEUR MUET .....                           | 71        |
| OBEISSANCE AUX ORDRES .....                            | 33        | LE CŒUR NOIR DU GOLEM .....                       | 71        |
| LE GOLEM EN COMBAT .....                               | 34        | LE RETOUR DU MAÎTRE .....                         | 71        |
| SITUATIONS COMPLEXES .....                             | 34        | L'ÂME DAMNÉE .....                                | 71        |
| <b>FAIRE COMBATTRE UN GOLEM .....</b>                  | <b>35</b> | LES LARMES DE CÉLESTIAN .....                     | 72        |
| STRATÉGIES ADVERSES .....                              | 35        | LE TEMPLE ASSIÉGÉ .....                           | 72        |
| STRATÉGIES DES GOLEMS .....                            | 36        | LES CRYPTES DU GOLEM .....                        | 72        |

|                                                |            |
|------------------------------------------------|------------|
| LE JOURNAL DE CONSTRUCTION.....                | 72         |
| LE TOURNOI.....                                | 72         |
| LE TEMPLE DE ST CUTHBERT.....                  | 73         |
| VOYAGE DANS LE PLAN NEGATIF.....               | 73         |
| L'ŒIL D'HEXTOR .....                           | 73         |
| LA MENACE VEGETALE .....                       | 73         |
| AUTRES SITUATIONS .....                        | 73         |
| <b>ANNEXE I : LISTE DES GOLEMS .....</b>       | <b>75</b>  |
| <b>DE LA LITTÉRATURE D&amp;D®.....</b>         | <b>75</b>  |
| PERIMETRE REFERENCE .....                      | 75         |
| CORRECTION DES GOLEMS .....                    | 75         |
| STATISTIQUES .....                             | 76         |
| EVOLUTION DE L'IDEE DU GOLEM DANS D&D®.....    | 76         |
| <b>ANNEXE II : LES CREATURES MAGIQUEMENT</b>   |            |
| <b>ANIMEES.....</b>                            | <b>89</b>  |
| DEFINITION ET CLASSIFICATION.....              | 89         |
| LISTE DES CREATURES .....                      | 90         |
| MAGIE D'ANIMATION .....                        | 91         |
| <b>ANNEXE III : LE GOLEM DANS LA MYSTIQUE</b>  |            |
| <b>JUIVE .....</b>                             | <b>93</b>  |
| LE SEFER YETSIRAH.....                         | 93         |
| LE GOLEM MODERNE.....                          | 93         |
| LA CREATION DU GOLEM .....                     | 94         |
| <b>ANNEXE IV : TEXTE DU SEFER YETSIRAH ...</b> | <b>97</b>  |
| CHAPITRE PREMIER .....                         | 97         |
| DEUXIEME CHAPITRE .....                        | 97         |
| TROISIEME CHAPITRE .....                       | 97         |
| QUATRIEME CHAPITRE.....                        | 98         |
| CINQUIEME CHAPITRE .....                       | 98         |
| SIXIEME CHAPITRE .....                         | 98         |
| SEPTIEME CHAPITRE.....                         | 99         |
| HUITIEME CHAPITRE .....                        | 99         |
| <b>ANNEXE V :.....</b>                         | <b>101</b> |
| <b>CORRESPONDANCE DES SORTILEGES ...</b>       | <b>101</b> |
| <b>ANNEXE VI : CORRESPONDANCE DES OBJETS</b>   |            |
| <b>MAGIQUES.....</b>                           | <b>107</b> |
| <b>ANNEXE VII : CORRESPONDANCE DES</b>         |            |
| <b>MONSTRES.....</b>                           | <b>109</b> |
| <b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>                      | <b>111</b> |
| REFERENCES D&D®.....                           | 111        |
| REFERENCES EXTERNES.....                       | 111        |

# INTRODUCTION

Le golem est l'une des créatures les plus classiques de D&D®. Il apparaît pour la première fois en 1975 dans le supplément I : Greyhawk<sup>6</sup> au travers d'une description plus que succincte des golems de chair, de pierre et de fer. Le golem de glaise, quatrième élément de ce qui allait devenir par la suite le quartet fondamental<sup>7</sup> fut quant à lui décrit par E. Gary Gyga dans le magazine The Strategic Review<sup>8</sup> #4. Depuis, près de 300 variantes de cette créature ont, à un moment donné et pour l'une des 6 versions du jeu<sup>9</sup>, été créés.<sup>10</sup>

Cependant, du fait peut-être d'une insuffisance de réflexion autour de la créature<sup>11</sup>, de nombreuses incongruités ont été introduites dans les règles et finissent par être nommées « Golem », des créatures qui n'ont que peu de rapport avec ce dernier. Dans l'état actuel des choses, l'art de la création du golem manque cruellement de règles précises qui pourraient permettre l'assainissement de cette puissante famille de créature.

Cet ouvrage se propose de remettre à plat la construction et les caractéristiques des différents golems de la « littérature », et cela tout d'abord en donnant une définition claire de la notion de « Golem », puis en décrivant exhaustivement le processus de fabrication d'une telle créature et en définissant de manière précise leurs capacités. A partir de là, les descriptions des différents golems seront revues et de nouveaux types, obtenus à partir de matières nouvelles, seront proposés.

## ORIGINE DU GOLEM<sup>12</sup>

Le mot hébreu « Golem » (גולם) apparaît pour la première fois comme une référence biblique et ce, dans le Livre des Psaumes (139:16) pour désigner une substance informe (« masse informe, embryon ») et plus spécialement une masse d'argile ou de terre. Le mot est parfois utilisé en référence à la terre à partir de laquelle le premier être humain fut

façonné, avant que Dieu ne lui insuffle la vie dans le mythe hébraïque. « After that, the idea of a golem was reiterated in the Babylonian Talmud (the compilation of rabbinical commentaries set down in the fifth and sixth centuries C.E.) and by later mystical writers [...] »<sup>13</sup>.

## LE GOLEM DANS D&D®

Dans D&D®, il est possible de distinguer trois grandes catégories de créatures différentes :

- Les créatures vivantes<sup>14</sup>. Celles-ci forment la plus importante des trois familles de créature. Elles sont caractérisées par leur besoin de se nourrir, de respirer, par leur capacité à se reproduire et par le fait qu'elles sont soumises à la mort naturelle.

- Les créatures mortes-vivantes<sup>15</sup>. Les morts-vivants sont des créatures initialement vivantes qui, après leur trépas, reviennent ou sont ramenées à la vie<sup>16</sup>.

- Les créatures animées<sup>17</sup>. Il s'agit d'objets initialement inertes animés de façon permanente par un lanceur de sorts.<sup>18</sup>

Dans D&D®, les golems font parti de la famille des créatures magiquement animées<sup>19</sup> au même titre que les épouvantails (Scarecrows) et autres cobras de fer. Cependant, plusieurs caractéristiques les distinguent des autres formes de créatures construites.

<sup>13</sup> Joachim Neugroschel, Yudel Rosenberg: The golem. From Great Tales of Jewish Fantasy and the Occult, 1976

<sup>14</sup> Dans la classification des créatures proposée à partir de D&D3®, cette catégorie regroupe les créatures de types « Aberration », « Animal », « Dragon », « Elemental », « Fey », « Giant », « Humanoid », « Magical Beast », « Monstrous Humanoid », « Ooze », « Outsider », « Plant » et « Vermin ».

<sup>15</sup> Type « Undead » dans la classification des créatures proposée à partir de D&D3®.

<sup>16</sup> La famille des créatures mortes-vivantes se décompose elle-même en trois sous-familles selon la manière dont elles prolifèrent sur le plan primaire d'existence (Cf. « Âmes en peine » dans le SANCTUAIRE #6 [Août 1999]). On distingue ainsi :

- Les créatures s'animant spontanément. Ces créatures se génèrent spontanément par animation du cadavre d'un humain ou demi-humain. C'est le cas notamment de l'esprit hurleur et du fantôme.

- Les créatures magiquement rappelées à la vie. Il s'agit de l'ensemble des créatures animées à l'aide de procédures et/ou de sortilèges magiques. Cette catégorie comprend entre autres les squelettes, les zombies et les momies.

- Les créatures se propageant par infection. Cette catégorie est composée par l'ensemble des créatures qui propagent leur statut de mort-vivant par contact mortel avec leurs victimes. C'est le cas du vampire, du spectre, de la Wight, de la Wraith, de la Ghast et de la Ghoul.

<sup>17</sup> Type « Construct » dans la classification des créatures proposée à partir de D&D3®.

<sup>18</sup> Les créatures magiquement animées sont évoquées dans l'annexe II de cet ouvrage.

<sup>19</sup> Le golem est « a purely magical construct », contrairement à ce que prétend l'extension "Van Richten's Guide to the Created".

<sup>6</sup> Gary Gyga & Rob Kuntz, Supplement I : Greyhawk, 1975

<sup>7</sup> Seuls ces 4 golems se retrouvent dans l'ensemble des éditions d'AD&D. Ceux-ci n'ont que très peu été affectés par les vagues successives de révision des règles depuis leur création et perdurent dans leurs descriptions depuis la première édition de D&D®.

<sup>8</sup> Gary Gyga, « Creature Features », in The Strategic Review #4, Hiver 1975, p. 10.

<sup>9</sup> Les différentes versions prises en compte : OD&D, D&D, AD&D1®, AD&D2®, D&D3® et D&D4®.

<sup>10</sup> La liste la plus exhaustive qu'il a été possible de produire est fournie dans l'annexe I de cet ouvrage.

<sup>11</sup> Peu de matériels ont été consacrés au golem jusqu'à présent. Seul un article de Dragon® Magazine lui est réellement dévolu (« The golem's craft » de John C. Bunnell paru dans le Dragon® Magazine #136 [Août 1988]) et un supplément est consacré plus spécifiquement au golem de chair (« Van Richten's Guide to the Created » de Teeuwynn Woodruff [1994]). Cependant, certaines interprétations et suggestions faites par ces auteurs, ainsi que certaines assertions des différents livres de règles semblent être erronées.

<sup>12</sup> Le lecteur se référera au chapitre « Le Golem dans la Mystique Juive » pour plus de renseignements sur le sujet.

# DEFINITION DU GOLEM

Dans D&D®, le golem est une créature humanoïde de grande taille, magiquement animée, sculptée ou moulée dans un matériau homogène et cohésif et qui, après animation permanente selon un processus magique spécifique, n'étant ni intelligente ni alignée, doit être commandée pour agir<sup>20</sup>.

De ce fait, les golems devront respecter les 7 contraintes édictées ci-dessous<sup>21</sup>.

1. *Contrainte d'unicité*. A chaque type de matériau correspond de façon univoque un unique type de golem. Il n'est donc pas possible de créer, à partir d'une masse de fer donnée, un véritable golem de fer qui comporterait des différences notables avec le véritable golem de fer. Seules, l'aspect de la créature et la faculté spéciale (Cf. le chapitre « *Capacités des golems* ») peuvent parfois varier d'un golem d'un type à un autre du même type.

2. *Contrainte « d'anthropomorphie »*. Un golem ne peut adopter qu'une forme anthropomorphe et celle-ci doit être permanente.

3. *Contrainte d'intelligence*. Toute créature dotée de la moindre parcelle d'intelligence (c.à.d. une intelligence supérieure à zéro) n'appartient pas à la classe des golems.

4. *Contrainte d'alignement*. En tant que créature animée magiquement et non-pensante, le golem ne peut avoir qu'un alignement totalement Neutre<sup>22</sup>.

5. *Contrainte de permanence*. Afin de pouvoir réellement appartenir à la classe des golems, la créature doit avoir été enchantée de façon permanente.

6. *Contrainte d'homogénéité*. Un golem n'est construit qu'à partir d'un type de matériau (fer, etc.) et ne peut être issu de mélanges hétérogènes, ni de matériaux de provenances différentes.

7. *Contrainte de « cohésivité »*. La structure du golem ne peut être obtenue qu'à partir de matériaux solides et cohésifs.

Toute créature ne respectant pas l'ensemble de ces 7 contraintes ne pourra pas être nommée « Golem » et devra être considérée comme appartenant à une autre classe de créature<sup>23</sup>. Ainsi tout golem est humanoïde, mais toute créature humanoïde, même si elle est de grande taille, magiquement animée et sculptée dans un matériau homogène et cohésif ne sont pas des golems.

---

<sup>20</sup> Cette définition n'admet pas d'exceptions ou de spécificités à un monde particulier comme cela a parfois été le cas pour les golems du monde de Dark Sun® (Cf. *Monstrous Compendium® - Dark Sun® Appendix* [TSR Inc, 1992, AD&D2®]) ou de Ravenloft®.

<sup>21</sup> En l'absence jusqu'à présent d'une définition claire de la notion de « Golem », de nombreuses créatures ont été considérées à tort comme faisant partie de la classe des golems. L'annexe I fourni la liste des différentes créatures de D&D® décrites dans l'un des ouvrages publiés.

<sup>22</sup> Ou Non-aligné dans D&D4®.

<sup>23</sup> Cf. L'annexe II de cet ouvrage est consacrée aux différentes créatures magiquement animées.

# CONSTRUCTION & ANIMATION DES GOLEMS

La construction et l'animation d'un golem est l'une des plus grandes prouesses qu'un personnage peut accomplir. Aucune autre réalisation, pas même la construction d'un objet magique, ne peut rivaliser devant les puissances magiques mises en jeu durant le processus de création d'une telle créature.

La construction d'un golem<sup>24</sup>, quel qu'il soit, est strictement régie par des lois immuables. Celles-ci nécessitent une soumission du constructeur à des règles figées : s'éloigner des formes ou des procédures établies et l'animation est voué à l'échec. Ainsi, un golem trop grand ou trop petit ou ne répondant pas aux critères de création restera tout au plus inerte : « *The standard spells for creating golems specify the size of the creature. Anything bigger or smaller will not work*<sup>25</sup> ». La construction d'un golem requiert qu'un certain nombre de pré-requis soit satisfait pour pouvoir entreprendre l'œuvre magique. A partir de là, la création d'un golem par un lanceur de sorts passe par deux phases distinctes : la construction de la structure physique de la créature puis l'animation de celle-ci à l'aide de puissants sortilèges.

## PRE-REQUIS

La création et l'animation d'un golem n'est pas chose aisée et nécessite les pré-requis suivants de la part du lanceur de sort :

- **Classe de personnage.** L'appartenance du personnage à la bonne classe de personnage est le premier pré-requis dans la construction d'un golem<sup>26</sup>. Chaque type de ces créatures ne peut être construit que par une seule classe de personnage, à l'exclusion de toutes autres. De plus, seules les classes de lanceur de sorts purs<sup>27</sup> bénéficient de la capacité à construire un golem.

- **Niveau d'expérience.** Un niveau d'expérience supérieur à un minimum requis doit être atteint.

- **Alignement.** La possession de l'alignement correspondant à la créature à créer est obligatoire dans le cas d'un golem cléricale.

- **Sortilèges.** Le constructeur doit avoir la capacité à lancer les sortilèges requis en tant que sorts mémorisés ou via l'utilisation d'objets magiques.

- **Dons.** La possession par le constructeur de dons spécifiques est requise dans D&D3®<sup>28</sup>.

- **Instructions de création.** L'obtention de toutes les instructions nécessaires au bon déroulement de la création et de l'animation est un pré-requis pour construire une telle créature. Il ne s'agit bien entendu pas de la possession de l'objet magique connu sous le nom de « *Manual of Golems* ».

- **Laboratoire.** Le constructeur devra jouir d'un laboratoire ou d'un sanctuaire consacré à la divinité du clerc (selon la classe du personnage) et de l'ensemble des outils nécessaires à l'obtention de la structure du golem.

- **Compétences de construction.** La maîtrise des techniques de construction<sup>29</sup> est nécessaire pour construire un golem ou à défaut l'appui d'artisans experts. En effet, « *The golem's creator [...] can hire someone else to do the job*<sup>30</sup>. »

- **Matière première.** La matière première qui va former la structure du golem devra être récupérée comme il se doit.

- **Composants spéciaux.** Le constructeur devra rassembler avant le début de la construction l'ensemble des ingrédients nécessaires à l'animation du golem.

## LA CONSTRUCTION

Le golem, au même titre que l'homoncule, est une créature issue en grande partie de la mise en œuvre de procédures alchimiques et mystiques, les différenciant ainsi notamment des automates dont l'animation n'est effectuée qu'à l'aide de sortilèges magiques<sup>31</sup>. De ce fait, sa fabrication peut être comparée non sans raison à l'enchantement d'un objet magique.

Le processus de création du golem commencera par l'obtention de la matière première qui constituera le corps de la créature, des différents composants spéciaux qui y seront incorporés et de ceux qui seront utilisés lors du rituel magique d'animation.

<sup>24</sup> Dans D&D4®, plus aucune référence à la construction des golems n'est donnée dans les différents manuels.

<sup>25</sup> Cf. *Monstrous Manual*™ (TSR Inc, 1993, AD&D2®), p.164

<sup>26</sup> Dans D&D3®, il n'est plus fait mention de la classe requise pour la construction. Cependant, les sortilèges requis dans la création des golems indiquent que ceux-ci ne peuvent être créés que par une classe déterminée. Ainsi, le golem d'argile nécessiterait l'utilisation des sorts *Animate Objects*, *Commune* et *Resurrection*, tous trois sortilèges de clerc. Ainsi, implicitement dans D&D3®, l'appartenance du personnage à la bonne classe est requise. Dans le *Monster Manual*® V (WotC, 2007, D&D3®, p. 69) : « *Arcane spellcasters create force golems* ».

<sup>27</sup> C'est-à-dire les classes qui sont vouées à l'utilisation de la magie (comme le magicien et le druide), par opposition aux classes de personnages n'ayant la capacité de lancer des sorts qu'à partir d'un certain niveau (ranger, paladin, etc.).

<sup>28</sup> Le don concerné est *Craft Construct* (Cf. *Monster Manual*™, WotC, 2003, D&D3®) qui a lui-même comme pré-requis les dons *Craft Magic Arms and Armors* et *Craft Wondrous Item*.

<sup>29</sup> Dans D&D3®, « [...] creating the body requires a [...] *Craft (sculpting)* check [...] a *Craft (pottery)* check, [...] a *Craft (armorsmithing)* or a *Craft (weaponsmithing)* check, [...] or a *Craft (stonemasonry)* check. » (*Monster Manual*™ [WotC, 2003, D&D3®], p.134-137)

<sup>30</sup> Cf. *Monster Manual*™ (WotC, 2003, D&D3®, p.134)

<sup>31</sup> La création de l'homoncule, contrairement à celle du golem, ne s'effectue pas selon des phases réellement distinctes, mais durant un processus continu où se mélangent rituels mystiques, procédures alchimiques, modelage de la structure et enchantements magiques (Cf. « *Pages from the Mages IV* » par Ed. Greenwood paru dans le *Dragon*® Magazine #97 [Mai 1985]).

En deuxième lieu, l'opérateur, c'est à dire le constructeur, avec ou sans l'aide d'une ou de plusieurs personnes, devra façonner ou sculpter le corps encore inanimé du golem à partir de la matière première récupérée.

L'œuvre achevée, le lanceur de sorts pourra passer à la phase d'animation à proprement parler de la créature afin que celle-ci acquière un semblant de vie.

L'ensemble des opérations comprenant le façonnage du corps du golem et son animation a une durée variable selon le type de golem construit mais n'est jamais inférieure à un mois (30 jours).

## Sélection du matériau

« [...] *The Golem must be made of virgin soil, taken from a place where no one has ever dug. The soil must be kneaded with pure spring water, taken directly from the ground. If this water is placed in any kind of vessel, it can no longer be used. The people making the Golem must purify themselves totally before engaging in this activity, both physically and spiritually. While making the Golem, they must wear clean white vestments. [...]*<sup>32</sup> »

Le principal aspect différenciant un type de golem d'un autre est le matériau à partir duquel il est construit (fer, pierre, etc.). En effet, « [...] *it is possible [...] to construct a golem from virtually any material, from silver to straw* »<sup>33</sup>. Cependant, certains matériaux ne sont pas pour la construction d'une telle créature « [...] *Of course, certain materials such as paper or ice would presumably be too unstable to form a lasting body. Furthermore, others such as diamonds and rubies would be difficult to acquire in large quantities, making their use in a golem unlikely. Even if one could acquire enough of such rare materials, they would be difficult to form into bodies.* »<sup>34</sup>

Le matériau devant servir à la création du golem devra être le plus pur possible et magiquement vierge. Il devra donc être soigneusement sélectionné<sup>35</sup> et ne devra pas contenir de défauts structurels comme de larges fissures dans le bloc servant à la construction d'un golem de pierre ou la présence de stigmates issus d'attaques répétées d'insectes dans le bois devant servir à la création d'un golem de bois. Tous les matériaux devront être homogènes et, dans la mesure du possible, ne pas renfermer d'impuretés<sup>36</sup> de quelques origines que ce soit.

Le matériau ne devra pas contenir de résidus magiques, avoir été enchanté, avoir été le récipiendaire d'un sortilège quelconque (*Nystul's Magical Aura*, *Enlarge*, etc.) ou avoir subi un processus alchimique. Cette condition proscriit donc la réanimation (ou réutilisation des matériaux) des golems antérieurement détruits. De la même façon le matériau ne pourra pas avoir été transmuté par voie alchimique ou magiquement, ni agrandi via un sort de *Enlarge*.

<sup>32</sup> In Kaplan Aryeh, (1991) « *Sefer Yetzirah: The Book of Creation* »

<sup>33</sup> In « *Van Richten's Guide to the Created* » (TSR Inc, 1994, AD&D2®), p.4

<sup>34</sup> Ibid.

<sup>35</sup> Cf. « *Matières premières de l'alchimie* » in *SANCTUAIRE* #5 (Avril 1999).

<sup>36</sup> Il s'agit ici d'impuretés macroscopiques et non atomiques bien entendu.

## Obtention du corps

Selon le matériau utilisé, l'obtention du corps d'un golem peut s'effectuer soit par moulage, soit par modelage ou soit par taille afin que celui-ci ne soit fait que d'une seule pièce<sup>37</sup>.

Les créatures de métal devront être faites à partir d'un moule préalablement obtenu par une technique de cire à fond perdu. La masse de métal en elle-même sera dans un premier temps fondue et raffinée afin qu'elle soit débarrassée de toutes impuretés. Le liquide en fusion devra alors être versé dans un moule qui lui fera adopter la forme exactement voulue.

Les créatures faites dans des matériaux autres que métalliques, que ce soit dans la pierre ou le bois, devront quant à elles être taillées (ou sculptées) dans des blocs assez grands et larges pour l'obtention de la créature (ex: un golem d'argile devra être taillé dans un bloc d'au moins 2,5m de haut et pesant pas moins 500 kilogrammes). La taille ou le moulage de la créature pourra être faite soit par le lanceur de sorts seul, soit par des artisans experts dans ce genre de travail, soit encore par la combinaison des deux savoir-faire.

Enfin, pour certains matériaux spécifiques, le corps du golem peut être obtenu par modelage de leur structure à partir d'une masse de matériau (golem d'argile, etc.).

## Procédures alchimiques

Comme pour toutes les créations d'origine alchimique<sup>38</sup>, certaines procédures devront être effectuées durant le façonnage du corps du golem (Cf. le paragraphe « *Le rituel d'animation* » de ce chapitre) afin de préparer l'objet à l'animation<sup>39</sup>. La construction nécessite en effet durant les processus alchimiques l'utilisation de nombreux ingrédients rares et précieux et notamment une essence de vie d'une créature extraplanaire (ou intraplanaire) associée aux enchantements permettant l'animation de la créature<sup>40</sup>.

Selon le type de créature, d'autres composants spéciaux devront être préparés et être soit mélangés au matériau dans

<sup>37</sup> Les créatures construites par assemblage de pièces distinctes, même si celles-ci sont faites dans le même matériau, ne sont pas des golems, contrairement à ce qui est insinué sur le golem de fer dans le *Monstrous Manual*™AD&D2® (TSR Inc., 1993, p.164 « [...] *assembling the golem's physical body is an exacting task [...]* ») ainsi que dans l'article de John C. Bunnell. Le golem de fer décrit par le précédent auteur ressemble plus à un automate car, pour lui, il est obligatoire d'y incorporer des « [...] *detailed hinges and joints which allow the figure to move* ». Si ce sont ces articulations qui permettent à un golem de fer de se mouvoir, comment un golem de pierre peut-il bouger ? En fait, le métal, la pierre ou le bois se plie lors du mouvement comme si cela avait été de la chair. Les golems peuvent se mouvoir parce qu'ils ont reçu les enchantements adéquats et non parce qu'ils possèdent l'équipement nécessaire au mouvement. Il est important de garder à l'esprit que ces créatures ne sont pas le produit de la technologie mais des puissants arcanes de la magie.

<sup>38</sup> Bien que la création des golems fasse appel à des procédés alchimiques et magiques, cet ouvrage n'a pas vocation à s'étendre outre mesure sur ces processus. Le lecteur se reportera éventuellement à l'ouvrage « *Le Manuel des Arcanes* » (Black Arts Editions) pour de plus amples informations.

<sup>39</sup> Cf. « *Enchantement des armures de dragon* » in *SANCTUAIRE* #2 [Octobre 1996].

<sup>40</sup> Les principaux composants pour certains types de golems sont recensés dans le paragraphe « *Révision et complément de la liste des Golems* ».

sa forme liquide, soit être répandus sur la structure du golem<sup>41</sup>.

Contrairement à l'homoncule<sup>42</sup>, il n'est pas nécessaire que le lanceur de sorts utilise une goutte de son propre sang dans l'animation du golem. En effet, celle-ci a pour but de créer un lien fort (entre autre télépathique mais pas uniquement) entre le créateur et sa créature. Or, un tel lien ne peut pas exister entre un golem et son maître. L'obéissance de la créature n'est, quant à elle, obtenue qu'à l'aide d'un sort de coercition<sup>43</sup>.

Dans le cas où le golem doit être doté d'un pouvoir spécial (Cf. « *Les pouvoirs des golems* » dans le chapitre « *Capacités des Golems* ») d'autres ingrédients spéciaux en étroite relation avec le pouvoir devront être utilisés lors de la confection de la structure du golem.

## Apparence d'un golem

La taille d'un golem d'un type peut varier à l'intérieur d'une certaine fourchette de plus ou moins 1/2'. La masse globale du golem doit aussi être comprise dans une fourchette bien précise selon le type de créature

Si la taille des golems ne peut varier que dans une fourchette restreinte, son apparence peut être tout à fait quelconque à partir du moment où le golem résultant garde une apparence anthropomorphe (contrainte #2) et massive. La créature peut ainsi ressembler à une créature mâle, femelle ou un être asexué. Elle peut être sculptée de telle manière à ce que sa forme corresponde à un ogre transformé en pierre ou n'être que la forme grossière d'un humanoïde indéterminé. La créature peut apparaître « bossue » ou « estropiée ». Il est aussi possible de lui donner l'apparence d'une créature portant une armure ou un anneau ou alors la sculpter totalement nue ou avec des vêtements. Nul détail n'est exclu et l'apparence du golem n'est seulement limitée que par l'habileté du sculpteur<sup>44</sup>. Le maître du jeu s'assurera que cette apparence respecte bien les critères généraux des golems.

De la même manière, le golem peut être par exemple entièrement poli et apparaître ainsi totalement lisse ou posséder une texture grossière ou un motif répétitif. La surface du corps de la créature peut être couverte de runes, de textes religieux ou de toutes autres formes d'écritures<sup>45</sup>.

Après sa construction, si son apparence peut revêtir n'importe quel aspect, le golem sera néanmoins toujours de la couleur de la matière dans laquelle il a été élaboré. Néan-

moins, après animation, le constructeur pourra éventuellement le peindre afin de lui conférer une autre couleur. Il peut aussi le recouvrir d'une mince pellicule métallique (dorée, argentée, etc.) afin de faire passer le golem pour autre chose qu'il n'est réellement. De même, le lanceur de sorts pourra emmailloter de bandelettes sa créature de telle manière à ce qu'il ressemble à une momie ou l'enduire d'un poison de contact qui pourrait affecter toutes les créatures touchant le golem.

Le constructeur peut aussi le « décorer » de pièces externes collées à sa surface, le serrer de pierres précieuses<sup>46</sup> et pourquoi pas l'enduire d'une surcouche de glaise puis lui faire subir une cuisson à haute température, l'enduire d'une glaçure et le recuire afin de lui donner l'aspect brillant de la porcelaine. Cependant, il est à noter que toutes les actions faites après animation de la créature ne feront pas partie intégrante de la créature. Ces couches solides rajoutées ne seront pas « flexibles » comme l'est le corps du golem et finiront par craqueler, s'effriter, s'écailler et être définitivement détruits. Il est à noter que ces « décorations » ne peuvent se faire qu'après le rituel d'animation car sinon la créature ne pourrait respecter la contrainte #6 sur son homogénéité.

De même, le golem peut être amené à saisir et à utiliser de façon permanente une multitude d'objets, comme des armes ou des objets rituels (sceptre, couronne, etc.). La créature pourra être normalement vêtue (armure, cape, etc.) et avoir en sa possession certains objets magiques (Cf. le chapitre « *Capacités des Golems* »). Bien que certains golems ne soient pas sensibles au feu (même magique), il est probable qu'un sort de *Fireball* pourrait détruire les objets portés.

A ce stade, qui n'est que le point de départ de la création magique, le golem n'est en aucune manière et d'aucune façon, magique. L'enchantement ne commence réellement qu'après ce modelage de la forme anthropomorphe.

## ANIMATION DES GOLEMS

Lorsque le lanceur de sorts aura façonné le corps du golem, il pourra passer à la phase d'animation. Celle-ci est la combinaison de rituels mystiques particulièrement complexes et d'enchantements magiques redoutables.

L'animation des golems est longtemps restée un mystère et de nombreuses spéculations ont été effectuées<sup>47</sup>.

<sup>41</sup> Bien entendu, le cas cité dans le *Monstrous Manual*™ (TSR Inc., 1989, AD&D2®, p. 164) n'est pas envisageable: « Construction of the body requires an ornate sword which is incorporated into the monster. A magical sword can be used, in which case there is a 50% chance that it is drained of magic when the golem is animated. The golem can only use those abilities of the sword that are automatic. Any property that requires a command word and any sentient ability of the sword is lost ».

<sup>42</sup> Cf. l'article « *The wizard's companion* » par Lloyd Brown III in *Dragon*® Magazine #246 [Avril 1998]

<sup>43</sup> Cf. « *Les sorts requis pour l'animation* » dans le paragraphe « *Animation des Golems* ».

<sup>44</sup> L'article « *Oh, look – a harmless statue!* » de Rone Barton paru dans le *Dragon*® Magazine #139 (Novembre 1988) donne quelques suggestions d'apparences pour les golems afin de surprendre les personnages.

<sup>45</sup> Dans le supplément « *Ancient Kingdoms Mesopotamia* » (par Morten Braten, *Sword&Sorcery*, D&D3®, 2004, p. 92) « [...] Certain magical cuneiform seals were inscribed into the bodies of [...] golems as part of their creation. »

<sup>46</sup> Une gemme magique sertie de la sorte ne donnera aucun pouvoir au golem contrairement à ce qui est proposé dans le *Dungeon Magazine* #14 (Novembre/Décembre 1988): « Two gems of seeing are fitted in the eye sockets, giving the golem the ability to see hidden, invisible, out of phase, astral, and ethereal objects and creatures ».

<sup>47</sup> Il est indiqué dans le *Monstrous Manual*™ AD&D2® (TSR Inc., 1993) et dans le *Monster Manual* D&D3® (WotC, 2003), que l'animation d'un golem est effectuée par la conjuration d'un esprit élémentaire, la plupart du temps de la terre. Dans ce cas, comment se fait-il que le golem soit insensible aux attaques mentales ? Comment expliquer que le golem ne soit pas intelligent puisque l'esprit élémentaire l'est, dans une certaine mesure ? L'introduction de cet esprit élémentaire dans un golem devrait pourtant, normalement, le doter d'une intelligence et par-là même d'une vulnérabilité aux pouvoirs affectant le psychisme. Les explications données dans le *Monstrous Manual*™ AD&D2® (TSR Inc., 1993) sont soit évasives (« the nature of the spirit is unknown, and has so far eluded the grasp of all researchers. What is known is that it is hostile to all Prime Material plane life forms, especially toward the spell caster that bound it to the golem [...] » p. 164), soit peu crédibles ou peu convaincantes (« the spirit is not

**TABLE I : RECAPITULATIF DES SORTS REQUIS POUR L'ANIMATION DES GOLEMS**

| Type             | Magicien             | Illusionniste† | Clerc          | Druide       |
|------------------|----------------------|----------------|----------------|--------------|
| Force vitale     | Wish                 | Alter Reality  | Resurrection   | Reincarnate  |
| Animation        | Polymorph any Object | Shades‡        | Animate Object | Animate Rock |
|                  | --                   | --             | --             | Liveoak      |
| Coercition       | Geas                 | Emotion        | Quest          | Quell        |
| Autre            | --                   | --             | Prayer / Bless | --           |
| Pouvoir spéciale | Variable             | Variable       | Variable       | Variable     |

† : L'illusionniste est propre à AD&D1.  
‡ : Dans le cas d'un Shadow Tselem.

En fait, la capacité d'animation est conférée à la créature au travers des puissants sortilèges<sup>48</sup> utilisés lors de la phase correspondante.

a natural part of the body [...] » p. 164). Un esprit (ou une âme, ce qui revient au même) introduit à l'intérieur d'une épée donne à celle-ci une intelligence, même si cet esprit n'est pas une partie naturelle de l'épée. Si un esprit ou une âme était emprisonné dans un golem, celui-ci aurait une certaine intelligence, ainsi que ses motivations propres, même si elles étaient fortement contraintes, tout comme une épée intelligente. Or, le golem n'a pas de volonté et n'est qu'un esclave à la merci de son créateur.

Le *Monster Manual*® pour D&D4® semble moins irrationnel en indiquant (p. 142) que « A golem is given "life" by an animating spark from the Elemental Chaos. This spark is not a soul or an independent creature, but raw vitality that gives the golem the power of movement and a glimmer of sentience. »

En outre, on a du mal à croire qu'un clerc d'alignement Lawful Good créant un golem d'argile serait prêt à lier un « unwilling spirit to the artificial body, and enslave it to the will of the golem's creator » (*Monstrous Manual*™ AD&D2® (TSR Inc., 1993, p. 164) et *Monster Manual II*, D&D3® (WotC, 2003, p. 115) pour une version similaire), même si celui-ci est mauvais. Un tel acte ne pourrait que lui attirer la colère de sa déité et pourrait être considéré comme un péché mortel pour des divinités comme Trithereon (Divinité mineure de l'Individualité, de la Liberté de la mythologie du Monde de Greyhawk®).

De plus, en ce qui concerne le golem d'argile, celui-ci est le récipiendaire du sort *Resurrection*. Malgré sa puissance, ce sortilège n'est pas à même de conjurer une âme ou un esprit (mis à part dans certains plans extérieurs) afin qu'il prenne possession d'un corps sans qu'il n'existe de liens très forts entre la forme charnelle (dans un sens large, par opposition à la forme spirituelle) et la forme spirituelle, c'est à dire sans que celui-ci ne lui ait appartenu. Rappelons aussi que l'utilisation de ce sort est également limitée aux créatures mortes depuis moins de 10 ans par niveau du lanceur de sorts. Le sort *Resurrection* a en fait une autre fonction, dans l'animation d'un golem, que de le doter d'un esprit (Cf. « Les sorts requis pour l'animation » dans ce chapitre).

<sup>48</sup> L'étude de la description des sorts d'animation (*Animate Dead*, *Animate Fire*, *Animate Object*, *Animate Rock*, *Animate Water*, *Animate Wood*, *Bind*, *Golem*, *Inanimate Servant*, *Liveoak*, *Unseen Servant*) et de transformation des objets (*Changestaff*, *Polymorph Any Object*, *Simulacrum*), permet de mettre rapidement en évidence le fait que la puissance de ces sorts est suffisante pour donner à la créature animée une certaine autonomie d'action, même si celle-ci est restreinte. Ainsi, le fait qu'elle ne soit pas douée d'intelligence n'implique pas qu'elle ne soit pas capable d'évoluer en tant qu'être animé sans être dirigée de façon permanente par son créateur. Par exemple, le sort *Inanimate Servant* stipule, parlant des serviteurs animés de cette façon, que « they are imbued with full intelligence to perform the task at hand and need no more direction than a common workman would ».

## Le rituel d'animation

« [...] on a clay bank, [a rabbi and his two apprentices] measured out a man three cubits long, and [they] drew his face in the earth, and his arms and legs, the way a man lies on his back. Then all three [...] stood at the feet of the reclining golem, with [their] faces to his face, and the rabbi commanded [one of his apprentices] to circle the golem seven times from the right side to the head, from the head to the left side, and then back to the feet, and told [him] the formula to speak as [he] circled the golem seven times. And when [he] had done the rabbi's bidding, the golem turned as red as fire. Next, the rabbi commanded his pupil [...] to do the same as [the other apprentice] had done, but he revealed different formulas to him. This time the fiery redness was extinguished, and a vapor arose from the supine figure [...]. Now the rabbi walked around the golem seven times with the [...] scrolls [...] and then, in

Bien que le sort *Golem* n'existe plus après la première édition de D&D®, celui-ci permettait d'animer des golems mineurs et de les commander tout comme un golem « majeur » (pierre, etc.). Dans ce cas, les actions du golem ne sont commandées par aucun esprit élémentaire mais seulement par la puissance du sortilège utilisé.

Le sort *Animate Dead* permet, comme son nom l'indique clairement, d'animer les morts et de les commander. Les squelettes et zombies résultant sont des créatures sans intelligence (et bien entendu d'un alignement neutre) tout comme le golem, l'âme (ou l'esprit) de la créature dont le corps est animé de cette façon n'intervenant à aucun moment dans cette animation. En d'autres termes, les squelettes et les zombies sont des créatures dénuées d'âmes et d'esprit. Elles sont cependant capables d'une large quantité d'actions différentes et notamment, d'attaquer avec des armes, bien qu'elles ne soient pas aussi efficaces avec ces instruments qu'un être vivant.

En définitive, on s'aperçoit que des sortilèges moins puissants que ceux utilisés pour l'animation des golems, permettent néanmoins une multitude de possibilités et d'actions et que les diverses animations obtenues à l'aide de ces sorts sont capables d'évoluer dans le monde des vivants sans qu'il ne soit nécessaire de tout leur apprendre et de constamment les guider. De là, on peut en déduire que ce sont les sortilèges utilisés qui animent effectivement les golems et qui leur permettent d'avoir les connaissances rudimentaires nécessaires à leur bon fonctionnement. Il est de plus important de garder à l'esprit que les golems réagissent en quelque sorte par des « actes réflexes » et qu'ils ne sont guidés par aucune forme d'instinct ou d'intelligence. Donc, comme le rappelle Lee Gold dans son article « Golems & Gematria » paru dans *The Familiar*™ #4 (1995), le golem est une créature animée dépourvue d'âme (« they could not give the golem a soul but were able to animate it [...] »).

**TABLE II : AJUSTEMENTS AU JET D'ANIMATION**

| Cause                                                  | Ajustement<br>au risque de base |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Adéquation du pouvoir spécial au matériau              | +0% à +10%                      |
| Bruit du lieu d'animation                              | +0% à +10%                      |
| Niveau du lanceur de sorts au dessus du minimum requis | -2% / niveau                    |
| Niveau du sort relatif au pouvoir spécial du golem     | +2% / niveau                    |
| Qualité du matériau                                    | +0% à +30%                      |
| Souillure du lieu d'animation                          | +0% à +15%                      |
| Temps écoulé depuis le façonnage du golem              | +5% par jour                    |

**TABLE III : TYPE D'ÉCHEC**

| Jet de pourcentage (%) | Effet                        |
|------------------------|------------------------------|
| 01-95                  | Désagrégation du golem       |
| 96-00                  | Folie furieuse (3-10 rounds) |

*conclusion, all three [men] together recited the [final] verse [...].* »<sup>49</sup>

Dans D&D®, le lieu où se déroulera le rituel d'animation est une importante composante à la réussite de l'enchantement du golem. Celui-ci devra s'effectuer dans un endroit isolé afin d'être baigné dans le silence le plus complet. Les bruits extérieurs peuvent en effet perturber le processus d'animation mystique. La salle devra avoir été préalablement nettoyée de façon minutieuse pour que ne subsiste la moindre parcelle de saleté.

Durant le rituel d'animation, le lanceur de sorts devra être seul dans la salle et ne devra en aucun cas être dérangé, ni le rituel interrompu, de façon tout à fait similaire à l'enchantement d'un objet magique. Le cas échéant, l'ensemble des différentes procédures (façonnage de la forme du golem et rituel d'animation) devra être recommencé.

Les rituels sont différents selon le golem construit et la classe de lanceur de sorts. Pour les clercs et druides, ils peuvent, pour un même type de golem, varier légèrement selon la déité vénérée. Le cas des golems de nature cléricale est traité plus spécifiquement dans le chapitre « *Golems Cléricaux* ».

Le rituel d'animation d'un golem est complexe et combine diverses procédures alchimiques, de nombreuses opérations mystiques et l'utilisation de plusieurs sortilèges magiques<sup>50</sup>.

## Les sorts requis pour l'animation

L'animation d'un golem nécessite l'utilisation de sortilèges spécifiques, dont certains diffèrent bien évidemment selon le

lanceur de sorts (magicien, clerc, druide, etc.) ou le type de golem construit. Certains sorts par contre – différant pour chaque classe de personnage – sont communs à l'animation de tous les golems permis à une classe de lanceur de sorts. La table I (Table I: *Liste des sorts requis*) récapitule la liste, pour chaque classe de lanceur de sorts, des sortilèges communs nécessaires à l'animation de tous les golems.

L'animation d'un golem nécessite trois types de sortilèges différents qui sont pour chaque classe de personnage, communs à tous les golems :

- *Sort de force vitale.* En premier lieu un sort de « force vitale » permettra de conférer à la créature un semblant de vie sans pour autant la doter d'une âme. Il s'agit simplement de l'éveiller. Pour les clercs, il s'agit du sort de 7e niveau *Resurrection*. Les sorts de *Reincarnate* (Druide), *Wish* (Magicien) et d'*Alter Reality* (Illusionniste) permettront d'atteindre le même objectif. Cette première catégorie de sortilège peut expliquer la relative autonomie des golems face à certaines situations.

- *Sort d'animation.* Le deuxième sort devra permettre l'animation proprement dite du golem (au sens physique du terme). Il s'agit des sorts de *Polymorph any Object* (Magicien), *Animate Object* (Clerc) ou *Animate Rock* (Druide) et *Liveoak* (Druide). A priori, les druides ne peuvent ainsi animer d'autres golems que ceux construits à partir de matériaux d'origine végétale et minérale ou de matériaux dérivés (ambre, bois fossilisé, etc.).

- *Sort de coercition.* Le troisième sort est un sortilège de coercition (*Geas*, *Quest*, etc.) du golem à la volonté du lanceur de sorts qui vient en complément du sort d'animation. Celui-ci permet l'obéissance complète du golem envers son maître. C'est à ce moment que l'opérateur implémentera ses instructions (Cf. le chapitre « *Instructions des créateurs* »).

D'autres sortilèges sont parfois nécessaires à l'animation du golem mais varient d'une créature à l'autre selon le type de pouvoir spécial qui lui est conféré (Cf. le chapitre « *Caractéristiques des golems* »). Cependant, il est toujours possible de ne pas donner à sa créature de pouvoirs spéciaux et de s'affranchir d'un sort supplémentaire durant l'animation. Le lancement des sorts relatifs aux pouvoirs spéciaux exigera une durée

<sup>49</sup> Joachim Neugroshel, Yudl Rosenberg : *The golem. From Great Tales of Jewish Fantasy and the Occult*, 1976

<sup>50</sup> Le lecteur se référera à l'article « *Pages from the Mages IV* » d'Edward Greenwood paru dans le *Dragon® Magazine* #97 (Mai 1985) ou à l'ouvrage « *Le Manuel des Arcanes* » (Black Arts Edition) pour avoir une idée des procédures alchimiques mises en jeu durant l'animation d'un golem.

comprise entre 2 et 8 heures par niveau du sort et ce, quelle que soit la durée normale d'incantation du sortilège. Le sort n'est en fait pas directement lancé sur l'objet, mais voué à être incorporé à la structure même du golem<sup>51</sup>.

Les sorts utilisés peuvent soit être lancés par le magicien (ou le clerc) lui-même ou soit provenir de scrolls ou d'autres objets magiques (*Ring of Spell Storing*). En aucun cas un deuxième lanceur de sort (ou une autre personne ou créature) ne peut intervenir dans l'animation d'un golem. Néanmoins, certains sorts peuvent être remplacés par un sort de *Wish*, *Limited Wish* ou *Alter Reality*<sup>52</sup>.

Il est à noter que si un tome magique (*Manual of Golems*) est utilisé, aucun sort n'est nécessaire pour l'animation de la créature.

Les durée et coûts de construction des différents golems sont répertoriés dans la table V (Table V : *Liste des golems*).

## Détermination de la réussite de l'animation

Comme pour tous les travaux alchimiques, il existe un risque d'échec de base de 20% lors de la construction et de l'animation d'un golem<sup>53</sup>. Celui-ci peut être engendré par une erreur de manipulation dans la préparation de la créature, par une gestuelle inappropriée durant le rituel ou encore par un défaut dans la structure même du golem resté jusqu'alors inaperçu.

Ce risque de base est modulé par un bonus de 2% par niveau que le lanceur possède au-dessus du niveau minimum requis pour la création de son golem. Par exemple, un clerc du 19e niveau créant un golem d'argile – dont le niveau minimum requis est 17 – aura un bonus de 4% [(19 - 17) x 2% = 4%] et le risque d'échec sera alors ramené à 16%<sup>54</sup>.

Le lanceur de sorts peut doter sa créature d'un pouvoir spécial. Cependant, du fait du mélange des composants spéciaux lors de la création du golem, tenter de conférer un tel pouvoir induit un risque supplémentaire que l'animation soit un échec de 2% par niveau du sort. De plus, en fonction de la nature du pouvoir et du rapport qu'il entretient avec le matériau dans lequel est construite la créature, il peut exister un malus supplémentaire compris entre 0% (pouvoir adéquat) et 10%<sup>55</sup>.

<sup>51</sup> Cf. « Enchantement des armures de dragon » in *SANCTUAIRE* #2 (Octobre 1996).

<sup>52</sup> Cf. « Best wishes! » de Gary Snyder in *Dragon® Magazine* #49 (Mai 1981) et « Le souhait dans l'enchantement » paru dans le *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999).

<sup>53</sup> Si l'on se réfère uniquement aux livres de règles, rien n'indique qu'il existe une possibilité d'échec dans la construction d'un golem. Or, le plus modeste processus alchimique, comme la concoction d'une simple potion, implique un risque d'échec. Il est donc probable que la création d'un golem, réel accomplissement dans l'existence d'un lanceur de sorts, puisse échouer.

Il est cependant vrai que l'animation des squelettes, autres créatures animées artificiellement, est toujours couronnée de succès, mais cela est possible seulement parce qu'ils ne sont animés que par un simple sortilège (*Animate Dead*). Par contre, le golem, lui, est issu en partie de l'alchimie et doit donc présenter un risque d'échec non nul.

<sup>54</sup> En fait, cette modulation prend en compte deux facteurs agissant en sens opposés: le niveau du lanceur de sorts et le niveau de difficulté de la création qui est égal à la moitié du niveau minimum requis pour la création de la créature, arrondi par excès.

<sup>55</sup> Cf. « Les pouvoirs des golems » dans le chapitre « Capacités des Golems ». Par exemple, la capacité à cracher des traits glacés pour un golem de glace est parfaitement corrélé mais d'autres pouvoirs le sont moins ou pas du tout. Le lecteur se

Malgré le temps et l'énergie consacrée au choix des matériaux, il est possible que ceux-ci ne soient pas aussi purs que le lanceur de sorts le souhaiterait, et notamment si celui-ci n'a pas pu être raffiné (cas notamment des golems directement taillés ou sculptés dans des blocs monolithiques). Un malus compris généralement entre 0% et 30% (mais pouvant être supérieur et neutraliser l'animation) devra être pris en compte en fonction de la qualité du matériau.

La pièce dans laquelle se déroule l'animation doit être entièrement silencieuse et parfaitement propre. Dans le cas où l'une de ces deux conditions n'était pas remplie, le DM déterminera (en fonction de l'ampleur du bruit ambiant ou de la saleté environnante) un malus à la réussite de l'animation (entre 0% et 10% ou 15% selon le cas).

Après le façonnage du corps du golem, le lanceur de sorts devra passer à l'animation de la créature et cela, dans un délai inférieur à 24 heures. Pour chaque jour de retard, un malus de 5% devra être comptabilisé dans la probabilité totale déterminant la réussite de l'animation<sup>56</sup>.

Il est à noter que, la qualité de la sculpture du golem n'étant pas importante pour l'animation de la créature, l'expertise du sculpteur n'entre pas en ligne de compte dans le risque d'échec contrairement à l'ensemble des objets magiques. L'ensemble des modificateurs concernant la réussite de l'animation est repris dans la table II (Table II : *Ajustements au jet d'animation*).

Le DM déterminera alors par un jet de pourcentage si la construction a été une réussite ou un échec (Cf. Table III : *Type d'échec*). Dans ce dernier cas, il y a 95% de chance que la créature se désagrège dans les quelques minutes (1-4 rounds) suivants la fin de l'enchantement. Le golem d'argile s'effondrera alors en une masse de terre glaise, le golem de pierre se fracturera et se transformera en tas de pierre, le golem de bois pourrira et se décomposera, le golem de fer s'oxydara et se disloquera, etc. Notons que durant le laps de temps précédant la désagrégation du golem, celui-ci ne pourra être commandé et restera sur place sans manifester le moindre signe de vie. Cependant, il existe une probabilité de 5% que le golem entre dans un état de folie furieuse (*Berserk*<sup>57</sup>) et attaque son créateur ou toute créature à proximité pendant 3-10 rounds avant de se désagréger.

La matière première qui a permis de construire un golem dont l'animation est un échec ne pourra être utilisée pour concevoir un nouveau golem car celle-ci peut être considérée comme souillée. Comme le rappelle John C. Bunnell dans le cas d'un golem d'argile : « [The] clay [needed to construct a clay golem] cannot be "recycled" if the fashioning goes ill [...] »<sup>58</sup>

## Utilisation d'un grimoire magique

A chaque type de golem correspond un *Manual of Golems*<sup>59</sup> permettant au lanceur de sorts approprié, de construire

réfèrera à l'article « Les arcanes de la guerre » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997) pour plus de précision sur ce sujet.

<sup>56</sup> Cf. « Parchemins de protection » in *SANCTUAIRE* #1 (Décembre 1995).

<sup>57</sup> Cf. « L'état de folie furieuse » dans le chapitre « Instructions des créateurs ».

<sup>58</sup> « The Golem's Craft » par John C. Bunnell in *Dragon® Magazine* #136 (Août 1988)

<sup>59</sup> Ces grimoires magiques sont des objets très puissants qu'il n'est pas possible de créer (Cf. « Magie Divine » in *SANCTUAIRE* #3 [Août 1997]).

une telle créature sans avoir recours à l'utilisation de sortilèges. La puissance de l'objet permet en effet de s'affranchir du niveau minimum requis généralement pour la construction du golem et permet donc la création d'un golem à pratiquement tout lanceur de sorts. Cependant, si celui-ci est d'un niveau inférieur à 10, le golem aura une probabilité non nulle de se désagréger moins d'un turn après la fin de la construction. Ce pourcentage est la somme du risque d'échec de base de 20% et d'un malus de 10% cumulatif par niveau du lanceur de sorts en dessous du 10e niveau. Ainsi, un clerc du 9e niveau voulant construire un golem d'argile aura un risque total d'échec de 30% [20% + (10 - 9) x 10% = 30%].

## AUTRES ASPECTS DE L'ANIMATION

A la fin du rituel d'animation, la créature demeurera inerte à l'endroit même où elle se trouvait jusqu'à ce que l'opérateur lui fournisse ses premiers ordres directs (Cf. « *Instructions des créateurs* ») à moins que les ordres implantés suffisent.

A son éveil, le golem possèdera le maximum de points possible pour le type de créature concerné<sup>60</sup>.

### Temps et coût de construction

La durée nécessaire à la fabrication d'un golem varie selon la puissance du monstre construit mais n'est que très rarement inférieure à un mois et peut parfois atteindre 6 mois. Cette durée inclue le façonnage de la structure générale du golem ainsi que le rituel de son animation.

Le coût de la construction comprend le prix du matériau de la structure physique du golem en lui-même et de tous les matériaux spéciaux et composants de sorts qui sont consommés durant la création de la créature

### Gain en expérience d'une construction

La construction fructueuse d'un golem est un réel accomplissement dans la vie d'un lanceur de sortilèges. Un nombre de points d'expérience égal à la valeur en points d'expérience de la créature animée peut lui être attribué pour simuler l'apprentissage effectué<sup>61</sup>.

### Autodestruction du golem

L'opérateur peut décider durant le rituel, bien que cela ne soit en aucun cas obligatoire, d'inscrire dans la structure du golem un enchantement forçant la destruction immédiate de la créature<sup>62</sup>. Ainsi, dès lors qu'elle sera animée et à tout mo-

ment, l'opérateur pourra s'il le désire, provoquer la destruction automatique de sa créature par l'utilisation devant elle, d'un mot de commande déterminé durant l'animation. Le golem sera alors définitivement détruit comme s'il avait été tué normalement. Si une tierce personne venait à mettre la main sur ce mot de commande, la personne disposerait du même pouvoir sur la créature. Cette destruction est inéluctable dans le sens où elle n'autorise aucun jet de protection pour le golem. Cette instruction d'autodestruction est généralement utilisée pour servir de garde-fou dans le cas où, éventuellement, le golem entre dans un état de folie furieuse et attaque le lanceur de sorts.

Cette possibilité de destruction du golem implique la présence d'inscriptions « glyphiques » et runiques sur la surface du corps de la créature, comme cela est nécessaire pour tous les pouvoirs intermittents<sup>63</sup>. Ce sont les runes associées à la destruction, qui par le pouvoir du mot de commande, libèrent la magie causant l'anéantissement du golem. Ces runes ne correspondent évidemment pas au mot de commande lui-même

### Réparation des golems

Du fait qu'ils sont construits à partir de matière inerte, les golems, au contraire des créatures vivantes, ne sont pas capables de « cicatriser » leurs blessures avec le temps. Afin de réduire les dommages qu'ils ont éventuellement reçus lors de confrontations, il est nécessaire d'avoir recours à la magie en général et à certains sortilèges précis selon le type de golem en particulier<sup>64</sup>. Les sorts requis pour réparer les dommages causés aux golems varient en fonction du type de la création (Cf. aussi le paragraphe « *Sortilèges de "réparation" des dommages* » dans le chapitre « *Immunités et vulnérabilités des golems* »).

Un sort de souhait (*Limited Wish* ou *Alter Reality*) peut réparer une telle créature de 2 à 12 points de dégâts et un sort de souhait majeur (*Wish*) de 3 à 18. Il ne peut exister d'autres sortilèges capables de régénérer tous types de golems.

### Destruction d'un golem

Lorsqu'un golem est détruit, durant une confrontation avec des personnages par exemple, celui-ci se désagrége immédiatement comme si sa construction avait été un échec (Cf. le paragraphe « *Détermination de la réussite de l'animation* »). Cette désagrégation du golem ne provoque aucun dommage sur les créatures l'entourant<sup>65</sup>.

Il est à noter qu'il n'est pas possible de régénérer un autre golem à partir des débris du premier. Ces débris, quel que soit le matériau d'origine, n'ont plus aucune valeur, si ce n'est pour

<sup>60</sup> *Etrangement dans D&D3®, « [...] A newly created construct has average hit points for its Hit Dice » (Monster Manual, WotC, 2003, D&D3®, p. 303) au lieu du maximum possible comme cela est effectif dans cette version, ce qui reviendrait à dire que la construction n'aurait pas été bien faite.*

<sup>61</sup> *De façon assez surprenante, dans D&D3®, « [...] completing the golem's creation drains the appropriate XP from the creator [...] » (Monster Manual D&D3®, p. 134).*

<sup>62</sup> *Toute la littérature juive prétend que le golem peut être ramené à son état initial de matériau inerte simplement par la volonté de son créateur si celui-ci effectue le rite cabalistique requis. Il ne*

*semble pas illogique que cela puisse tout naturellement se transposer aux golems de D&D®.*

<sup>63</sup> *Cf. « Les Arcanes de la Guerre » in SANCTUAIRE #3 (Août 1997)*

<sup>64</sup> *Dans D&D3®, un personnage possédant le don Craft Construct « can repair constructs that have taken damage. In one day of work, [the character] can repair up to 20 points of damage by expending 50 gp per point of damage repaired (Monster Manual™, WotC, 2003, D&D3®, p.303) ». Cela est bien évidemment pas possible.*

<sup>65</sup> *Dans D&D4®, lorsqu'il est ramené à 0 points de vie, le golem de pierre « [...] explodes in a burst of jagged stones » (Monster Manual®, WotC, 2008, D&D4®, p.142)*

leur matière première (or, argent, etc.) ou auprès de certains magiciens et autres alchimistes qui les utilisent comme ingrédients spéciaux dans l'élaboration de substances alchimiques ou dans la construction d'objets magiques.

Dans le cas de la destruction d'un golem métallique lors d'une rencontre avec un *Rust Monster*, le golem s'effondrera en un tas de rouille sans valeur pour être dévoré<sup>66</sup>.

Bien qu'en partie d'origine alchimique, le golem n'est cependant pas soumis à la perte de magie comme les substances alchimiques<sup>67</sup>. Enfin, aucun lien n'existant entre le golem et le lanceur de sorts la destruction de la créature ne provoque pas de dommages à son créateur, contrairement à l'homoncule.

Contrairement aux autres créatures, le golem est un objet inerte doté de façon permanente de la faculté de s'animer. Ne s'agissant pas d'une créature vivante, la destruction de ces créatures par des personnages d'alignement *Loyal Bon* ne provoquera pas de perte d'alignement de façon systématique. Par contre, une créature animée est un bien matériel dont la destruction peut être un acte condamnable si elle s'effectue de façon abusive.

---

<sup>66</sup> Dans le *Monster Manual® II* (WotC, 2009, D&D4®), p.179, il est précisé que « A dweomer eater consumes any item it destroys. The residuum from any magic items the dweomer eater has destroyed can be retrieved from its stomach [...]. The PCs should have an opportunity to regain their lost equipment by using the residuum found in the monster ». Cette règle qui a clairement pour objet de minimiser le stress de la perte d'un objet magique par un joueur n'a aucun fondement et va à l'encontre de la mécanique d'enchantement des objets.

<sup>67</sup> Cf. « Alchimie Diverse » in *SANCTUAIRE* # 2 (Octobre 1996).

# CAPACITES DES GOLEMS

Les capacités des golems ne sont pas les mêmes que celles dont sont dotées la plupart des créatures vivantes. En particulier, si l'utilisation d'un objet, qu'il soit magique ou non, peut être ou sembler naturelle pour la grande majorité des créatures pourvues d'appendices, il n'est pas vraiment évident que les golems en soient capables de la même façon. En outre, on peut s'interroger sur les « sens » dont sont dotés les golems en tant qu'êtres animés conçus à partir de matériaux inertes.

## CAPACITES PHYSIQUES

Les capacités physiques d'un golem sont très grandes, d'abord du fait de sa force qui est en général comparable à celle des géants et puis aussi de par sa taille. Néanmoins, le golem n'en demeure pas moins une créature de faible dextérité qui ne peut mettre à profit l'ensemble des possibilités qui auraient pu être offertes par sa structure anthropomorphe.

Un golem est dénué d'expression faciale à moins d'être sous l'effet d'un sort de *Magic Mouth*. Aucun battement de paupières, froncement de sourcils et autres mimiques humaines ne peuvent être produits par une telle créature. De plus, quand il se meut, ses mouvements sont réduits au strict minimum indispensable à son équilibre lors de son déplacement.

Le golem peut adopter toutes les positions stables possibles (non en équilibre précaire). Il peut ainsi être accroupie, allongé, ou encore debout soutenant un objet. Par contre, il ne pourra par exemple être en équilibre sur les mains, n'en ayant pas la capacité.

## Modes de déplacement d'un golem

Le seul mode de déplacement d'un golem est la marche (et dans une certaine mesure la course). Quelle que soit leur vitesse, les golems sont toujours lourds et relativement gauches. Par contre, n'étant pas affectés par la fatigue, ils peuvent se déplacer indéfiniment.

Les golems ne sont pas capables de ramper sur le sol, de sauter efficacement (au-dessus d'un précipice par exemple), ni de grimper en s'aidant de ses bras, que ce soit aux arbres ou sur un mur. Dans l'eau, le golem ne pouvant nager, celui-ci coulera à pic mais pourra néanmoins marcher sur les fonds marins.

Le golem n'est à même de se déplacer que sur une surface tangible et dans un environnement possédant une réelle gravité. Dans les milieux sans gravité comme c'est le cas dans la plupart des plans élémentaires, un golem restera à l'endroit où il se trouve sans pouvoir se déplacer. Il n'est en effet pas à même de « définir un haut et un bas » afin de pouvoir « tomber » comme pourraient le faire certaines créatures vivantes.

De la même façon, le golem n'est que peu mobile dans les *Transitive Planes*<sup>68</sup> (*Astral*, *Ethereal* et *Shadow*). En effet, le golem ne sera pas capable de se déplacer si le mouvement repose sur la puissance de l'esprit comme c'est le cas pour le plan astral<sup>69</sup> et le plan éthéré. Par exemple, puisque le « *Movement in the Ethereal is accomplished by wishing to go somewhere*<sup>70</sup> », la créature animée ne sera pas à même de se déplacer dans ce plan que ce soit dans le *Border Ethereal* ou le *Deep Ethereal*. De manière similaire, dans le plan astral, « *Individuals with an Intelligence of 0 or without a listed Intelligence score (golems, for example) can move very slowly, and then only by pushing off other solid objects*<sup>71</sup> [...] » ou en étant lui-même poussé soit physiquement, soit magiquement.

Enfin, notons qu'en général la plupart des golems (et notamment ceux en matériaux métalliques) provoque des secousses fortes et bruyantes lorsqu'ils se déplacent à moins que le sol ne soit à même d'absorber les vibrations (sable, argile, etc.).

## Attaques et dommages des golems

Le nombre d'attaque que possède le golem est identique si celui-ci attaque à mains nues ou utilise une arme adaptée à sa taille. Ces créatures possèdent une attaque par round de combat à mains nues ou avec une arme. Ils peuvent néanmoins être les récipiendaires d'un sort d'*Haste* qui leur permettrait de doubler le nombre de coups portés par round.

- **Attaque avec une arme.** Les dommages infligés avec une arme dépendent essentiellement de la taille du golem et du type d'arme utilisé<sup>72</sup>. Des bonus aux dommages dus à la force de la créature seront comptabilisés.

- **Attaque à mains nues.** Dans le cas où le golem serait amené à utiliser ses mains, les dommages infligés par la créature varient selon la taille du golem et la matière dans laquelle il est construit. Pour simplifier on ne tiendra seulement compte que de la taille du golem et on affectera un coefficient en fonction du type de matériau dans lequel est construit le golem. Pour cela, on distingue trois classes de golems : les golems métalliques, ceux faits de matières minérales et enfin ceux obtenus à partir des autres matériaux (bois, etc.). Lorsque les golems se battent à mains nues, leurs attaques sont généralement de type contondant. Cependant, s'ils possèdent des griffes, ces attaques peuvent être classées comme étant piquantes ou tranchantes sans que cela affecte les dommages infligés par le golem.

<sup>68</sup> Cf. *Manual of the Planes* (WotC, 2001, D&D3®), p. 45

<sup>69</sup> Il est à noter que le golem n'ayant pas la capacité de projection astrale, celui-ci ne peut pénétrer que physiquement sur le plan astral.

<sup>70</sup> Cf. *Manual of the Planes* (TSR Inc., 1987, AD&D1®), p. 13

<sup>71</sup> Cf. *Manual of the Planes* (WotC, 2001, D&D3®), p. 50

<sup>72</sup> Le DM se référera pour cela à l'article de Stephen Martin "Giant-sized weapons" paru dans le *Dragon® Magazine* #109 (Mai 1986).

- **Dommages structuraux.** Les golems sont capables de provoquer des dommages structuraux aux édifices<sup>73</sup>.

- **Lancer de projectiles.** Tout comme les géants, les golems sont capables de lancer des projectiles de taille importante sur leurs adversaires. Cependant, du fait de leur manque de dextérité (lancer en position statique sans élan), ils sont beaucoup moins efficaces que les géants, et notamment au niveau de la portée des jets effectués.

- **Autres attaques.** Les golems peuvent attraper leurs adversaires et les retenir prisonnier dans leurs bras. Cependant, un malus de -4 devra être comptabilisé au jet d'attaque du fait de la faible dextérité de ces créatures.

## Attaques et défenses spéciales

Certains golems comme celui d'argile ou de *Tanthullor* sont capables de provoquer des dommages spéciaux lorsqu'ils attaquent à mains nues. Ainsi, les blessures causées par un golem d'argile ne peuvent être soignées que par un sort de *Heal* lancé par un clerc de niveau supérieur à 17. D'autres types de golems provoquent l'infection rapide des plaies menant à terme au pourrissement de la chair. D'autres attaques spéciales sont cependant possibles<sup>74</sup>.

Bien que la plupart des golems puissent être endommagés par tous les types d'armes du moment qu'elles possèdent la magie suffisante, ce n'est pas le cas de tous. Ainsi, en fonction de la matière dont est fait la créature, celle-ci peut être insensible aux armes soit tranchantes, soit contondantes ou soit piquantes.

## UTILISATION DES OBJETS

Si son créateur le lui ordonne, un golem est capable de ramasser tous objet (dans la limite où sa force le lui permet) et dans la plupart des cas de l'utiliser.

### Les objets normaux

Un golem est capable d'utiliser à bon escient la plupart des objets courant. Il pourra ainsi s'asseoir sur une chaise, monter sur une échelle (si celle-ci est assez solide) ou passer le balai. Il est à noter cependant qu'afin que les golems puissent utiliser efficacement les objets qu'ils tiennent, il est nécessaire que ceux-ci soient adaptés à leur taille<sup>75</sup>.

<sup>73</sup> Cf. *Dungeon Masters Guide*, (TSR Inc, 1979, AD&D1®), p. 109

<sup>74</sup> Plusieurs sources décrivent des golems capables de provoquer des dommages à leurs adversaires en projetant sur eux des fragments coupants ou piquants arrachés volontairement de leur structure en frappant des poings par exemple. C'est le cas entre autre du golem d'obsidienne du *Monstrous Compendium® Dark Sun® Appendix* (TSR Inc, 1992, AD&D2®) ou du golem de lame (*Polyhedron® Newszine* #75 [Septembre 1992]). Comme le nombre de point de vie d'un golem est étroitement lié à sa structure, une telle attaque provoquerait indubitablement des dommages à la créature et le conduirait inéluctablement à sa destruction. De ce fait, ce type d'attaque n'est en aucune façon envisageable. Il en est de même pour les créatures ayant comme *Breath Weapon*, la projection d'une partie de leur structure.

<sup>75</sup> Lorsqu'un golem utilise une arme pour se battre, le DM consultera l'article « Giant-sized Weapons » de Stephen Martin paru dans le *Dragon® Magazine* #109 (Mai 1986) afin de déterminer

Par contre, une telle créature n'est pas à même d'utiliser les objets suivants :

- Objets dont le fonctionnement repose sur des facultés que les golems ne possèdent pas (cornemuse, etc.)

- Objets dans un autre contexte ou d'une autre manière que celui pour lequel l'objet est conçu, c'est à dire en détournant sa fonction première. Par exemple, la créature ne pourra pas utiliser une épée pour bloquer la fermeture d'une porte. Cependant, si le créateur lui a décrit sous forme d'ordre précis cette utilisation et la situation dans laquelle il faut l'utiliser, le golem pourra dans ce cas le faire.

- Objets dont le fonctionnement requiert une vivacité qu'il ne possède pas. Par exemple l'utilisation d'un bouclier dans un combat ne pourra pas lui être d'une grande utilité, notamment au corps à corps, à moins qu'il ne s'agisse de se réfugier derrière l'objet sans en sortir (contre des missiles).

- Objets dont le fonctionnement repose sur l'intelligence (livre, plume à écrire, etc.).

- Objets dont le fonctionnement est trop complexe pour lui (machines de guerres, etc.)

### Les objets magiques

Les golems peuvent utiliser certains objets magiques efficacement, notamment ceux qui sont permanents comme les épées enchantées ou les divers types de bottes<sup>76</sup>.

Par contre, un certain nombre d'objets magiques ne peuvent être utilisés par de telles créatures :

- **Objets à mot de commande.** Les golems ne sont pas à même de tirer profits des objets dont les pouvoirs sont libérés par mots de commande (bâtons, baguettes, etc.).

- **Objets agissant sur le métabolisme.** Les objets magiques agissant sur le métabolisme, comme les substances alchimiques devant être ingérées<sup>77</sup> ou certains autres objets (*Amulet of Life Protection*, *Ring of Regeneration*, *Ring of Sustenance*, *Ring of Warmth*, etc.), n'auront pas d'effets sur une telle créature.

- **Objets devant être lus.** Les parchemins et les livres magiques qui libèrent leur magie par lecture ne pourront être déclenchés par un golem.

- **Objets dont l'utilisation est complexe.** Les objets magiques dont l'utilisation est complexe (*Portable Hole*, etc.) ou dont les possibilités d'utilisation des pouvoirs ne sont pas claires et évidentes ne pourront être utilisés efficacement par un golem. Dans ces deux derniers cas, des instructions précises données par le créateur (Cf. le chapitre « Instructions des créateurs ») peuvent éventuellement permettre à la créature l'utilisation de certains objets magiques – sans cependant qu'elle n'en comprenne réellement le véritable fonctionnement. Par exemple, si un magicien veut que son golem ramasse toutes les créatures qu'il a tué à l'aide d'un *Portable Hole*, il peut implanter ses instructions en ordonnant à sa créature de successivement ouvrir le mouchoir, mettre le corps sur le mouchoir et refermer ensuite le mouchoir.

---

les dommages en fonction du type d'arme et de la taille du golem.

<sup>76</sup> Il est à noter que le golem peut prendre et déposer des objets magiques sans affecter leur magie d'aucune façon que ce soit, contrairement à ce qui est dit dans le *Monstrous Manual™* (TSR Inc, 1993, AD&D2®, p. 164) : « If the sword is ever removed from the golem, it loses all of its magic ».

<sup>77</sup> Cf. « Les Substances Alchimiques » in *SANCTUAIRE* #4 (Juin 1998)

- *Objets liés au mental.* Les objets magiques ayant une action sur les fonctions mentales de son possesseur n'auront pas d'effets (*Ring of Mind Shielding*, etc.).

- *Objets de commandement.* Le golem n'étant pas à même de commander d'autres créatures, il ne pourra pas utiliser efficacement les pouvoirs des objets magiques ayant de telles capacités.

Il est possible que seuls certains pouvoirs d'un objet magique soient utilisables (comme le pouvoir de protection du *Ring of Elemental Command*) ou que l'objet magique soit utilisé autrement, comme projectile par exemple. D'autre part, certains objets n'ont aucune utilité pour un golem (*Necklace of Adaptation*, *Phylactery of Long Years*, etc.).

Les objets magiques pouvant être efficacement utilisés sont donc les armes<sup>78</sup> et autres armures magiques (robes, capes, bottes, bracelets, ceintures, casques, etc.), certains anneaux (*Ring of Feather Falling*, *Ring of Fire Resistance*, *Ring of Free Action*, *Ring of Protection*, *Ring of Spell Turning*, *Ring of Water Walking*), les huiles devant être répandues sur la structure du golem (*Oil of Elemental Invulnerability*, *Oil of Protection from Fire*, etc.) et les objets ne donnant pas de capacités à son possesseur et n'étant pas particulièrement complexes (sacs, tambours, cornes, etc.).

## LA PERCEPTION DU GOLEM

Les golems ne sont pas pourvus de sens à proprement parler (odorat, vue, etc.), comme le sont la majeure partie des créatures vivantes. Cependant, ils sont capables d'interpréter certains stimuli extérieurs comme ceux d'origine auditive, tactile ou visuelle et de réagir en fonction s'ils ont reçu des ordres allant dans ce sens.

- *Stimulus auditif.* Le golem est capable de percevoir tous les bruits environnants bien mieux qu'un être humain. S'il a reçu l'ordre d'agir lorsqu'il perçoit le moindre bruit, le golem est capable de détecter la moindre source sonore même très faible.

- *Stimulus olfactif.* Le golem n'est pas sensible à tout stimulus olfactif. Il n'est donc pas capable de détecter des odeurs même fortes (parfums, gaz, etc.).

- *Stimulus tactile.* Le golem est capable de percevoir tous stimuli d'origine tactile et notamment les attaques provoquant ou pas des dommages à la créature. Ils sont de plus à même de « ressentir » les vibrations du sol générées lorsqu'un objet pesant tombe sur le sol ou qu'une créature lourde se déplace.

- *Perception du temps et de l'espace.* Comme certains autres stimuli, le golem est capable d'appréhender le passage du temps si son créateur lui donne des instructions allant dans ce sens (*"Ouvre le coffre dans 3 jours"*). Cependant, si la créature est prise à l'intérieur d'un sort de *Time Stop* ou de tout effet similaire, sa perception du temps sera affectée et un décalage se produira entre la durée réelle et la durée perçue par le golem. Le golem possède aussi une certaine capacité d'orientation lui permettant de toujours pouvoir retrouver son chemin.

- *Stimulus thermique.* Ce genre de stimulus est aussi détecté par le golem. Une extrême chaleur ou un froid intense seront ressenties comme telle, accompagnés ou non de signes détectables visuellement (comme de la fumée ou des vapeurs) ou auditivement.

- *Stimulus visuel.* Un golem ne peut différencier une créature d'une autre que par son accoutrement et son apparence. Il n'est de ce fait pas à même de distinguer les classes, les alignements, les dés de vie et les niveaux de ses adversaires. N'étant pas affectés par les illusions, le golem est capable de discerner les créatures invisibles et de reconnaître si un ordre provient de son maître ou d'un simulateur.

Le golem n'a que très peu conscience de son environnement immédiat. Sans ordres spécifiques, le golem ne perçoit rien de son entourage. Il ne peut être témoin (actif ou passif) des événements que si son constructeur le lui a ordonné. Ainsi, s'il n'a pas reçu d'instruction pour surveiller le passage de créatures dans un endroit, il ne « s'apercevra » pas qu'un personnage par exemple passe devant lui à un moment donné.

## CAPACITES « INTELLECTUELLES »

Les golems sont des créatures non-intelligentes et n'ont donc pas de capacités intellectuelles à proprement parler. « A [...] golem has no Intelligence, not an Intelligence score of 0. [...] The golem is not in a stupor or helpless, but it has no thoughts or memory »<sup>79</sup>. Cependant, l'intelligence de la créature est simulée par les instructions que les golems reçoivent de leur créateur respectif et la puissance des sortilèges qui l'ont animé qui lui permettent d'avoir une certaine autonomie.

Cependant, le golem ne peut avoir de pouvoirs psioniques « Golems exhibit no psionic powers »<sup>80</sup>.

## Conscience et reconnaissance de soi

Le golem n'a pas de conscience de soi et de son existence. « [...] golems have no sense of self »<sup>81</sup>. Il ne pourra donc pas, par exemple se reconnaître dans un miroir. Cela dit, si son constructeur lui a fourni des instructions en ce sens, il pourra réagir en conséquence (ex. : « Si la créature en face de toi est faite de pierre et porte le signe de la Ziggurat Divine sur le front, alors ne t'en préoccupe pas »). Attention cependant si les éléments de comparaison ne sont pas assez précis, le golem pourrait croire se reconnaître dans un autre golem ou éventuellement une autre créature.

## Le golem et les émotions

Un golem ne ressent aucune émotion, ni joie ou tristesse, ni peur ou fierté et n'a aucune empathie envers les autres créatures. Ainsi, la souffrance des autres n'aura aucun impact sur ses actions.

## Le golem et la mémoire

Le golem n'a pas de mémoire à proprement parlé. Il n'est pas à même de donner des informations sur ce qu'il a vu, entendu ou tout simplement « vécu ». Cela est lié au fait qu'il n'est témoin que de ce qu'on lui ordonne de percevoir. Si son

<sup>78</sup> Dans l'aventure « WG5 Mordenkainen's Fantastic Adventure » (TSR™, AD&D1®, 1984), un golem de fer est armé d'une *Sword of Venom* et d'un *Whip of Cockatrice Feathers*.

<sup>79</sup> Cf. *Dungeon Master's Guide* (WotC, 2003, D&D3.5®, p.290)

<sup>80</sup> Cf. *Monstrous Compendium® - Dark Sun® Appendix* (TSR Inc, 1992, AD&D2®)

<sup>81</sup> Cf. *Monster Manual® II* (WotC®, 2009, D&D4®, p.133)

créateur lui demande de frapper des mains si la porte de la pièce dans laquelle il se trouvait a été ouverte durant l'absence du lanceur de sorts, le golem n'aura aucune réaction même si un tel événement s'est effectivement déroulé. Par contre, si une instruction préalablement implanté lui ordonnait de frapper des mains lorsque le lanceur de sorts se présentait à lui si la porte avait été ouverte, alors la créature s'exécutera. Cela ne signifie pas pour autant que le golem a réellement en mémoire le fait que la porte ait été ouverte. En effet, si par la suite le créateur lui redemande de frapper des mains si la porte a été ouverte, il ne réagira plus. Tout se passe pour lui comme si l'événement n'avait pas eu lieu.

De même, tant que les conditions ne sont pas réunies, le golem n'est pas capable de savoir ce qu'il a à faire. En fait, la créature n'a aucunement conscience des ordres qui sont implantés chez elle. Ce sera la magie, qui, lorsque l'événement déclencheur se produira, provoquera l'action de la créature. De ce fait, celui-ci ne sera pas à même de fournir à une créature qui le lui demanderait, la liste des instructions qu'il a doit respecter.

## Le golem et la communication

Les golems ne sont pas doués de la parole et ne peuvent émettre la moindre sonorité vocalisée. Notons cependant qu'ils peuvent, à la demande de leur maître, produire des sons, en frappant par exemple des mains. De plus, le golem peut être le récipiendaire d'un sort de *Magic Mouth*<sup>82</sup>.

Les golems ne sont pas doués de la capacité de lecture et d'écriture et ne sont pas non plus capables de compter, sauf pour un dénombrement sommaire un à un.

## LES POUVOIRS SPECIAUX

La construction de certains golems nécessite un opérateur d'alignement déterminé malgré le fait que la créature construite ne puisse être que *Neutre*<sup>83</sup>. En fait, l'alignement du constructeur se manifeste au travers du pouvoir spécial qui peut être accordé au golem. Certains pouvoirs peuvent avoir, en effet, un caractère maléfique alors que d'autres non.

### Description

Ces pouvoirs (*Slow*, etc.) sont modulables et peuvent ainsi varier d'un golem du même type à l'autre. Cependant, une de ces capacités au plus peut être accordée à un golem, ce qui signifie qu'elle n'est pas une composante indispensable à la construction de celui-ci. Il est néanmoins à noter que si l'on veut octroyer un pouvoir spécial à un golem, il sera nécessaire de graver les inscriptions runiques correspondantes sur le corps du golem. Il n'est néanmoins pas obligatoire que celles-ci soient visibles et peuvent donc être dissimulés sous un pied de la créature par exemple<sup>84</sup>.

<sup>82</sup> Cf. « La Confrérie de l'Etoile Pourpre » in *SANCTUAIRE* #1 (Décembre 1995) pour un exemple sur le sujet.

<sup>83</sup> Ou « Non-aligné » dans *D&D4*®.

<sup>84</sup> Dans le supplément « Ancient Kingdoms Mesopotamia » (par Morten Braten, *Sword&Sorcery*, *D&D3*®, 2004, p. 92) « [...] Certain magical cuneiform seals [...] inscribed into the bodies of [...] golems as part of their creation [...] grant the golems spell-like abilities [...] ».

Les pouvoirs spéciaux des golems ne peuvent être totalement quelconques et de ce fait doivent respecter certaines contraintes générales. Il faut ainsi que le pouvoir spécial :

- *Respecte l'alignement de l'opérateur*. Le pouvoir accordé au golem ne doit pas être contraire à l'alignement du lanceur de sorts. Cela est d'autant plus important si le lanceur de sorts est un clerc. Le cas échéant, l'animation est inéluctablement vouée à l'échec<sup>85</sup>.

- *Ne requiert pas d'intelligence*. Le pouvoir spécial ne doit pas faire appel à de l'intelligence ou demander un contrôle de la part du golem. Il n'est donc pas possible de doter une telle créature d'un pouvoir d'illusion (*Phantasmal Force*, etc.) mais aussi de certains autres sorts de force (*Bigby's Hand*, etc.). De même, le pouvoir ne peut donner au golem des capacités de compréhension (*Comprehend Languages*, etc.), ni être lié au charme (*Charm Person*, etc.) ou permettre au golem d'entrer en contrôle d'un personnage ou d'un objet.

- *Ne requiert pas de choix*. Il ne peut s'agir d'un pouvoir requérant un choix de la part du golem (*Guards and Wards*, etc.) sauf si ces choix sont fixés par l'opérateur au moment de l'enchantement de la créature. De même, le pouvoir ne doit pas être complexe ou requérir un composant matériel important (*Trap the Soul*, etc.).

- *Respecte le matériau du golem*. Le pouvoir ne doit pas être en contradiction avec le matériau dans lequel est construit le golem. Il n'est pas possible d'animer un golem d'azérie pouvant lancer des tempêtes de glace<sup>86</sup>.

- *Respecte le niveau maximal*. Le sort relatif au pouvoir ne peut excéder le tiers du niveau du lanceur. Un magicien du 14e niveau ne peut doter sa créature d'un pouvoir nécessitant un sort d'un niveau supérieur à 4.

## Fréquence et niveau d'utilisation

La fréquence maximale d'utilisation du pouvoir spécial dépend du niveau du sort correspondant. Plus le sort est de bas niveau et plus il est possible de l'utiliser souvent. Un pouvoir relatif à un sort du premier niveau est utilisable une fois par round, un sort du deuxième niveau, une fois tous les deux rounds, un sort du troisième niveau, une fois tous les trois rounds, et ainsi de suite. Le pouvoir d'un golem est éventuellement utilisable dès le premier round de combat<sup>87</sup>. C'est l'opérateur qui pilote l'utilisation du pouvoir spécial du golem par ses instructions. Si aucun ordre n'a été implémenté concernant ce pouvoir, la créature ne l'utilisera jamais. Autrement, le lanceur de sorts peut choisir le rythme d'utilisation du pouvoir ou le conditionner en fonction d'une situation bien précise : « Si la porte s'ouvre, utilise ton pouvoir de lumière ».

Le niveau d'utilisation des pouvoirs (dommages, etc.) est le même que celui du lanceur de sorts au moment de la construction du golem<sup>88</sup>.

<sup>85</sup> Le lecteur se reportera aux articles « Magie Divine » paru dans le *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997) et « Divines Arcanes » dans le *SANCTUAIRE* #5 (Avril 1999).

<sup>86</sup> Cf. « Les arcanes de la guerre » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997) pour des détails sur les pouvoirs des objets selon leur nature.

<sup>87</sup> Et ce, contrairement à ce qui est prétendu dans le *Monstrous Manual*™ (TSR Inc., 1993, *AD&D2*®).

<sup>88</sup> Un certain nombre de pouvoirs spéciaux peut être offert à tous les golems, quelque soit leur type. Une liste partielle en est donnée dans le paragraphe « Caractéristiques des golems » de cet article.

# IMMUNITES & VULNERABILITES DES GOLEMS

Les golems sont des créatures à part dans D&D® sur le plan de l'immunité aux sortilèges magiques. En effet, bien que ne possédant pas de résistance à la magie au sens propre du terme (*Magic Resistance*), ils ne sont affectés que par un nombre restreint de sortilèges – et la plupart du temps à leurs contraires, déterminés par la nature du matériau utilisé pour leur construction<sup>89</sup>. Ces sorts ont d'ailleurs souvent des effets divergeant de ceux que les sorts provoquent en général. Comme le note Skip Williams, les golems ne sont cependant pas « *anti-magical* »<sup>90</sup>.

## IMMUNITES DES GOLEMS

Le golem est une puissante créature présentant de nombreuses résistances et immunités de par sa nature de créature magiquement animée.

### Immunités à la magie

La résistance des golems à la plupart des sortilèges est en grande partie due à deux causes : le matériau dans lequel ils sont fabriqués et le fait qu'ils ne possèdent pas d'esprit. Les immunités décrites ci-dessous s'étendent aussi aux pouvoirs correspondant des objets magiques.

- **Sorts affectant le vivant.** Étant une créature magiquement construite, le golem n'est pas vivant et n'est donc pas affecté par les sortilèges n'ayant d'effets que sur de telles créatures (*Energy Drain*, *Death Spell*, *Detect Life*, *Slay Living* – contraire de *Raise Dead*, *Wounding Edge*, etc.). Il peut de ce fait évoluer sans contraintes dans les deux très dangereux plans positif et négatif. De même, le golem est immunisé pour les mêmes raisons aux effets des poisons et des maladies – y compris les maladies du bois et de la pierre, le cas échéant ou les maladies magiques comme l'*Ethersickness*<sup>91</sup>.

- **Sorts affectant l'esprit.** Les golems ne possédant pas d'esprit (ni d'âme), ils sont de ce fait entièrement immunisés

<sup>89</sup> A partir de D&D®3.5, les golems sont vulnérables aux sortilèges n'autorisant pas de résistance aux sorts pour le récipiendaire. Cet artifice arbitraire introduit dans le jeu dont l'objectif n'est pas très clair (diminution de la puissance du golem ou normalisation des immunités du golem) induit des aberrations. Ainsi, un sortilège lié au mental ou au métabolisme pourrait affecter le golem si celui-ci passait outre la résistance à la magie. De même, un sortilège affectant un objet pour le rendre plus puissant ou lui donner des pouvoirs n'a pas logiquement besoin de jet de protection ou de résistance à la magie (du point de vue de la mécanique de jeu). Par contre, le pouvoir lui-même devrait être soumis à la résistance à la magie des créatures affectées (*Fire Seed*, etc.).

<sup>90</sup> In « *Sage Advice* » (*Dragon® Magazine* #213 [Janvier 1995]).

<sup>91</sup> Cf. *A Guide to the Ethereal Plane* (TSR Inc, 1998, AD&D2®), p.18

aux sortilèges reposant sur le mental (*Chaos*, *Charm*, *Confusion*, *Fear*, *Hold*, etc.) ou la possession d'une âme<sup>92</sup> (*Trap the Soul*) ainsi qu'aux attaques psioniques<sup>93</sup>. Ils ne sont donc pas affectés par les sorts d'illusions quel qu'ils puissent être (*Phantasmal Force*, etc.) et l'utilisation d'un sort d'ESP sur une telle créature est entièrement vaine. En effet, « *golems have neither readable thoughts nor emotions* »<sup>94</sup>. D'autre part, les golems ne souffrant pas, ils ne sont pas non plus affectés par la torture<sup>95</sup> ou les effets de certains sorts comme *Summon Insects* et resteront stoïques devant la « douleur ». Ils ne peuvent non plus être dressés.

- **Sorts affectant le système respiratoire.** Le golem n'est affecté ni par la suffocation ou la noyade, ni par les sorts affectant le système respiratoire (*Cloudkill*, *Stinking Cloud*, etc.) car la créature ne respire pas. Ainsi elle peut vivre dans tous les environnements y compris l'ensemble des plans intérieurs – à moins que le spécimen ne présente une faiblesse particulière à ce type d'environnement.

- **Sorts affectant le métabolisme.** Les golems sont infatigables et ne requiert ni repos ni sommeil. De plus, n'ayant pas besoin de s'alimenter, ils ne sont pas affectés par la faim et la soif. Ces créatures ne connaissent pas non plus la vieillesse et ne peuvent être détruites que lors d'une confrontation ou par l'utilisation du mot de commande de destruction (Cf. le paragraphe « *Autodestruction du golem* » dans le chapitre « *Construction et Animation des Golems* »). En outre, ils ne sont pas affectés par les sorts agissant sur le métabolisme (*Imprison-*

<sup>92</sup> Dans D&D4®, « *Fiends often choose weak-willed creatures to possess such as golems and other constructs [...]. The construct can make a Will save just as any other creature to avoid the possession, but it is likely that the possessing fiend can take and retain control, because most constructs have poor Will saves. A fiend possessing a construct can also aid it as described under the ally role, but it must relinquish direct control to do so, after which the construct reverts to its prior programming.* » (*Eberron Campaign Setting*, WotC, 2004, D&D4®, page 101). Cette possibilité repose sur le principe qu'un golem est animé par une « étincelle animatrice du plan du Chaos » et que la créature est de ce fait intelligente. Ce qui n'est pas le cas dans ce manuel.

<sup>93</sup> « *Golems [...] are completely immune to the effects of all psionic powers of the Telepathy, Psychometabolism, Clairsentience, and Metapsionic disciplines. They are, however, affected normally by psionic powers of the Telekinesis and Psychoportive disciplines. For example, the ego whip power would be ineffective, though an enchanted stone thrown with telekinesis could harm the creature.* » *Monstrous Compendium® - Dark Sun® Appendix - Terrors of the Desert* (TSR Inc, 1992, AD&D2®)

<sup>94</sup> Cf. *Dungeon Masters Guide* (TSR Inc, 1979, AD&D1®), p.150

<sup>95</sup> De la même manière, le fait qu'un golem soit blessé n'aura aucun effet particulier sur ses actions à moins qu'il ne possède d'instructions en ce sens. Dans D&D4®, de façon assez étrange, le fait qu'un golem descende en-dessous de la moitié de ses points de vie (et devient « *Bloodied* ») a des conséquences diverses. Il peut ainsi s'agir d'une attaque folle-furieuse (*Berserk Attack*) ou le déclenchement de pouvoirs spécifiques (*Toxic Death* pour un golem de fer ou *Bone Death* pour un golem d'os).

ment, *Temporal Statis*, etc.). De plus, ils ne peuvent pas être étourdis.

- *Sorts n'affectant que les objets normaux.* Le golem n'est pas un simple objet magique mais une créature à part entière. De ce fait, les sortilèges n'affectant que les objets normaux n'auront aucun effet sur lui.

- *Immunité aux éléments naturels.* Les golems, quelle que soit la matière dans laquelle ils sont façonnés, ne sont pas affectés par les éléments naturels (eau, feu, etc.). Seuls leurs équivalents d'origine magiques peuvent véritablement les endommager. En outre, en tant que construction magique, ils ne subissent pas la détérioration provoquée par le temps (oxydation, etc.).

- *Immunité à certaines énergies.* De plus, en fonction du matériau dans lequel est conçu le golem, celui-ci peut être immunisé à certains sorts faisant appel à certaines énergies (électricité, feu, etc.).

- *Immunités aux sorts et pouvoirs affectant la magie.* Les sorts de *Detec Magic*<sup>96</sup>, *Dispel Magic*<sup>97</sup>, *Identify* ou *Anti-Magic Shell* lancé sur n'importe quel type de golem n'aura aucun effet. De la même manière, le pouvoir de désenchantement d'un *Disenchanter* par exemple sera sans aucun effet sur un golem.

## Insensibilité à la décapitation

Les golems ne sont pas nécessairement tués lors d'une décapitation<sup>98</sup> (par une *Vorpal Sword* par exemple) ou d'un démembrement (par une *Sword of Sharpness*)<sup>99</sup>. Dans le premier cas, ils peuvent poursuivre leurs actions sans handicaps majeurs. « *The body is still able to function, and will attempt to carry out the wishes of its creator*<sup>100</sup> ». Quant à la tête, elle aussi « *remains alive and fonctionnal, although [...] immobile. The [...] golem's head must still be defeated [...]; it*

<sup>96</sup> Le résultat de l'utilisation d'un sort de *Detec Magic* sur un golem a souvent été débattu dans la communauté D&D®. Il est vrai qu'un golem n'est finalement qu'un objet inanimé auquel un magicien (ou un clerc) a fait subir un rituel d'enchantement dans un processus très proche de celui de l'enchantement d'un objet magique. On pourrait se demander quelle différence significative existerait entre un golem et une *Figurine of Wondrous Power* par exemple pour justifier le fait que ce dernier émane une magie d'altération (ou d'animation) contrairement au golem. En fait, le golem n'irradie pas de magie principalement parce que celui-ci, certes créée au moyen de l'utilisation de puissants sortilèges, est une créature à part entière. La puissance des sortilèges utilisés associé aux rituels complexes nécessaires transforme la matière inerte en une matière animée. Ainsi, dès lors que le rituel est terminé, la magie disparaît et l'objet est définitivement animé. « *[The] golems and other constructs [...] are imbued with magic during their creation process and are thereafter self-supporting* » (*Player's Handbook*, WoTC, 2003, D&D3®, p. 200). De même, en tant que créature à part entière, le golem ne pourra pas non plus être sujet à un *Dispel Magic* ou désactivé par un *Antimagick Shell*.

<sup>97</sup> Le *Monstrous Compendium® - Dark Sun® Appendix - Terrors of the Desert* (TSR Inc, 1992, AD&D2®) précise que les éléments suivants concernant les golems d'Athas : « *Golems can be affected by the dispel magic spell. When this spell is cast at a golem, it must save vs. spells. If it succeeds, there is no effect, but if it fails, the golem will fall, seemingly lifeless, to ground. The elemental spirit still inhabits the golem, but is stunned for a number of turns equal to the level of the caster.* »

<sup>98</sup> Cette spécificité n'est plus mentionnée dans D&D4®.

<sup>99</sup> Cf. *Dungeon Masters Guide* (TSR Inc, 1979, AD&D1®), p.166 ou *Dungeon Master Guide* (TSR Inc, 1989, AD&D2®), p.186 ou *Dungeon Master's Guide* (WoTC, 2003, D&D3®), p.226

<sup>100</sup> In « *Sage Advice* » (*Dragon® Magazine* #54 [Octobre 1981]).

*will retain a certain fraction of the golem's current hit points when it is severed, and it will still have all the general properties [...] the creature normally has*<sup>101</sup> ».

## Résistance aux armes non magiques

Les golems présentent une résistance importante aux armes. Tous les golems, quel que soit leur type présentent au minimum une résistance aux armes non magiques ainsi qu'à celles dont le bonus est inférieur ou égal à +1<sup>102</sup>. Selon la nature du matériau dans lequel ces créatures sont fabriquées, une arme d'un bonus magique supplémentaire est parfois nécessaire afin de les affecter.

En général, une arme d'un bonus minimum de +2 est nécessaire pour blesser les golems faits d'une matière minérale (pierre, etc.). Les golems métalliques quant à eux, ne sont affectés que par les armes dont le bonus au toucher est supérieur à +3. Certains golems métalliques très rares peuvent être immunisés aux armes dont le bonus est inférieur à +4 (golem de mithril par exemple) ou même inférieur à +5 (golem d'adamantite ou de tanthullor par exemple). Une arme magique dont le bonus est de +1 est suffisante pour provoquer des dommages à certains golems façonnés à partir de la plupart des autres matières (cire, bois, etc.). Néanmoins, les golems peuvent être affectés par les créatures possédant « *[...] an attack equal to a magic weapon of the appropriate bonus [...]*<sup>103</sup> » ou possédant un nombre de dés de vie suffisant<sup>104</sup>.

## Immunité aux Touchers Critiques

Le golem ne peut pas faire l'objet de « toucher critiques » d'aucune sorte comme ceux parfois alloués lors d'un jet de 20 en attaque, lors d'une attaque dans le dos d'un voleur ou d'un assassin ou lors d'une tentative d'assassinat de ce dernier. En effet, les golems « *[...] do not have vital organs, points of weakness, or differentiation from one portion of the body to another*<sup>105</sup> ».

De la même manière, le golem « *[...] is not subject to [...] subdual damage, ability damage, ability drain, or death by massive damage* »<sup>106</sup>.

## VULNERABILITES DES GOLEMS

Les golems sont donc immunisés à un nombre important de sortilèges magiques. Cependant, ils ne sont pas invincibles et présentent plusieurs vulnérabilités.

<sup>101</sup> *Ibid.*

<sup>102</sup> Dans D&D3®, les golems possèdent une qualité spéciale de réduction des dommages reçus de 10 points par attaque.

<sup>103</sup> In « *Sage Advice* » in *Dragon® Magazine* #131 (Mars 1988)

<sup>104</sup> Cf. *Dungeon Masters Guide* (TSR Inc, 1979, AD&D1®, p.75) ou *Dungeon Master™ Guide* (TSR Inc, 1989, AD&D2®, p.69). Les golems immunisés aux armes possédant un bonus inférieur à +5 peuvent être touchés par des créatures possédant au moins 12+5 dès de vie.

<sup>105</sup> Cf. *Dungeon Master's Guide* (WoTC, 2003, D&D3®), p.26

<sup>106</sup> Cf. *Monster Manual II* (WoTC, 2002, D&D3®), p.115

## Vulnérabilité à la magie

Plusieurs catégories de sortilèges peuvent les affecter ou tout au moins gêner un golem :

- **Effets indirects des sorts.** Le golem n'est pas immunisé aux conséquences qu'un sort peut avoir sur son environnement. Ainsi, un sort de *Rock to Mud* lancé sur la surface sur lequel se trouvait le golem provoquera l'engloutissement de la créature dans la boue. De même, celle-ci peut être bloqué par un sortilège de *Wall of Iron* ou de *Wall of Stone* ou même être pris à l'intérieur d'un sort de *Web*, un sort de *Time Stop* ou un sort de *Reverse Gravity*. Le golem peut être confronté à des créatures appelées magiquement (*Conjure Elemental*, etc.) ou ayant été animées (*Animate Dead*, etc.). Il peut être affecté par les effets des sortilèges de force comme *Avoidance*, *Wall of Force* ou encore tous les *Bigby's Hand*. Notons simplement que de tels sorts ne peuvent provoquer de dommages directs mais peuvent les ralentir ou les bouger.

- **Sorts dupliquant une arme magique.** Certains sortilèges permettent de faire apparaître des armes sous forme de force magique comme c'est le cas pour les sorts *Mordenkainen's Sword* ou *Spiritual Hammer*. Ces armes temporairement créées de cette façon sont capables d'affecter un golem si le bonus au toucher octroyé par le sort est suffisant<sup>107</sup>. Ainsi, un sort de *Mordenkainen's Sword* pourra affecter un golem de cire mais ne causera aucun dommages à un golem d'argile qui ne peut être touché que par une arme contondante.

- **Énergies spécifiques.** En fonction du matériau composant sa structure, le golem peut être particulièrement vulnérable aux effets de sorts basés sur certaines formes d'énergies (froid, etc.). En général, les effets de ces sortilèges sur un golem sont différents de ceux décrits pour le sort (ex : l'électricité ralentie un golem de fer, etc.). Les livres de monstres listent pour chaque golem un certain nombre de ces sorts capable d'affecter la créature en question. Cependant, comme le souligne Skip Williams, tout effet dupliquant ces sorts pourra affecter le golem : « [...] *magical lightning slows iron golems and magical fire heals them. Fiery or electrical breath weapons should have similar effects on iron golems. Likewise, the roar of an androsphinx can shatter crystal and should affect a stained glass golem just as a shatter spell does*<sup>108</sup> ». Cependant, selon la puissance de l'effet considéré, celui-ci peut ne pas affecter la créature de la même manière ou au même niveau de puissance.

- **Énergies hautement puissantes.** Les golems peuvent être endommagés par des énergies très puissantes comme celles générées par le *Retributive Strike* du *Staff of the Magi*<sup>109</sup> ou celles libérées au cours de la destruction des artefacts et des reliques. De mêmes ces créatures seront immédiatement détruites si elles venaient au contact d'une *Sphere of Annihilation*. D'autres sortilèges très puissants sont capables d'anéantir un golem. C'est le cas par exemple d'un sort de *Mordenkainen's Disjunction* qui provoque, comme pour l'ensemble des objets magiques (et parfois même des artefacts et reliques), la destruction automatique d'une telle créature.

<sup>107</sup> Contrairement à ce que propose Skip Williams (« Sage Advice » in *Dragon® Magazine* #213 [Janvier 1995]).

<sup>108</sup> In « Sage Advice » (*Dragon® Magazine* #246 [Avril 1998])

<sup>109</sup> Skip Williams suggère quant à lui que seul les golems mineurs (golem d'os, etc.) peuvent être affecté par une telle énergie ("Sage Advice" in *Dragon® Magazine* #246 [Avril 1998]). Cependant, la puissance de l'énergie magique dégagée par un *Retributive Strike* est même assez puissante pour parfois pouvoir projeter son porteur dans un autre plan d'existence ! Par contre il est vrai qu'un sort de *Disintegrate* ne peut affecter un golem, à moins que cela soit explicitement précisé.

- **Sorts et objets magiques affectant la matière du golem.** Ces sortilèges sont capables de provoquer des dommages directs à un golem. Ainsi, la plupart des golems métalliques sont affectés par les sorts de *Crystalbrittle*, *Metal to Rust*, *Melt Metal* ou *Transmute Metal to Wood*<sup>110</sup> ou les objets magiques tels que le *Rust Dust*.

- **Sorts de « camouflage ».** Certains sortilèges de camouflage peuvent permettre à un personnage d'être « invisible » pour le golem. Il ne s'agit pas bien sûr de sorts de l'école d'illusion contre lesquels le golem est parfaitement immunisé mais de sorts simulant une autre nature pour le personnage (*Statue*, *Tree*, *Feign Death*, etc.). Le golem n'est, dans ce cas, pas à même de discerner la supercherie.

- **Sorts de souhait.** Les sorts *Wish*, *Limited Wish* et *Alter Reality* peuvent permettre de détruire automatiquement un golem si le souhait correspondant est correctement formulé.

- **Sorts spécifiques contre les golems.** Il s'agit notamment des sorts de *Control Animations*, *Disable Animations* et *Disrupt Animations* décrits au chapitre « Objets et sortilèges magiques » ou d'autres sortilèges comme *Deathwatch*.

## Vulnérabilité à certaines créatures

Les golems, quel que soit leur type sont sensibles aux créatures affectant leur matière. En effet, les attaques de certaines créatures peuvent avoir des effets dévastateurs sur des types bien précis de golem : « *Green slime, which destroy flesh, could dissolve a flesh or bone golem*<sup>111</sup> ». Le *Rust Monster*<sup>112</sup>, monstre emblématique sur le sujet, est quant à lui, la bête noire des golems métalliques (*Iron Golem*, etc.)<sup>113</sup>. Cependant, il en existe d'autres qui se répartissent en trois groupes :

- **Les « métallophages ».** C'est le cas de l'*Annihilator*, certains *Pudding* (*Black*, *Dun*), certains *Dragons* (*Copper*, *Mercury*, *Rust*), le *Foo Dog*, le *Gray Ooze*, la *Leucrotta*, le *Merchurion*, le *Rust Monster*, le *Xaren* et le *Xorn*.

- **Les lithophages.** Appartiennent à ce groupe le *Dust Wight*, le *Fiendwurm*, le *Green Slime*, le *Xaren* et le *Xorn*.

- **Les xylophages.** Le *Crystal Ooze*, le *Dust Wight*, le *Fiendwurm*, le *Green Slime* et certains *Pudding* (*Black*, *Brown*, *White*) sont des xylophages avérés.

Il est à noter que les dommages provoqués par ces créatures menant à la destruction de la structure même du golem sont irréversibles et ne pourront en aucun cas être régénérés de quelque façon que ce soit à moins que cela soit par l'utilisation d'un sort de souhait comme évoqué au chapitre « Construction et animation des golems ».

<sup>110</sup> Les sorts affectant le métal sont les suivants : *Crystalbrittle*, *Melt Metal*, *Metal to Rust*, *Repel Metal or Stone*, *Rusting Grasp*, *Transmute Metal to Wood*

Les sorts affectant la pierre sont les suivants : *Move Earth*, *Repel Metal or Stone*, *Soften Earth and Stone*, *Stone shape*, *Stone to Flesh*.

Les sorts affectant le bois sont les suivants : *Transmute Wood to Metal*, *Turn Wood*, *Warp Wood*, *Wood Shape*, *Wood Rot*.

<sup>111</sup> In « Sage Advice » (*Dragon® Magazine* #246 [Avril 1998])

<sup>112</sup> Cf. « The Ecology of the Rust Monster » par Ed. Greenwood in *Dragon® Magazine* #88 (Août 1984) et « The Ecology of the Rust Monster » par N. Hudson & N. Logue in *Dragon® Magazine* #346 (Août 2006)

<sup>113</sup> Lorsqu'une telle créature touche un golem métallique, un jet de protection contre la pétrification doit être réussi afin que l'animation ne s'écroule pas en un tas de rouille. Un bonus de +1 par point de magie nécessaire pour toucher le golem doit être comptabilisé au jet de sauvegarde (ex : +3 pour un golem de fer).

# SORTS BENEFIQUES

Les sortilèges lancés directement sur un golem ne sont pas tous soit sans effet, soit néfastes. Il en existe un certain nombre qui peuvent être bénéfiques à la créature ou lui procurer un certain nombre de protections.

## Sorts « Personnels »

Même si le golem n'est pas affecté par certains sorts, il n'en demeure pas moins qu'il ne possède pas de résistance à la magie en tant que telle. De ce fait, il peut bénéficier de certains sorts dits « personnels » qui peuvent affecter sa structure même. Il peut s'agir d'un sort de *Glassee* ou de tout autre sortilège permettant d'améliorer la structure de la créature<sup>114</sup> :

- *Aquatic*
- *Avoidance / Attraction*
- *Ethereality*
- *Float*
- *Flameproof*
- *Glassee*
- *Glassteel*
- *Grease*
- *Haste*
- *Illumination*
- *Immovability*
- *Insubstantiality*
- *Invisibility*
- *Invulnerability*
- *Ironwood*
- *Magic Mouth*
- *Magical Aura Concealment*
- *Non-Detection*
- *Nystul's Magical Aura*
- *Unbreakability*
- *Water Protection*
- *Weightlessness*

Ces sorts ne sont fonctionnels que si la matière dans laquelle est fait le golem est en adéquation avec le sortilège. De ce fait, un sort d'*Ironwood* lancé sur un golem d'ambre n'aura bien entendu aucun effet.

## Sortilèges de « réparation » des dommages

Seuls certains sortilèges peuvent affecter un golem particulier et ceux-ci sont déterminés en fonction de la matière dans laquelle est façonné le golem. Cependant, certains sorts permettent de réparer les dommages que le golem aurait pu subir.

En général, le (ou les) sortilèges permettant de régénérer la structure du golem est en étroite relation avec les énergies « domptés » par la créature. Ainsi un golem régénérera un point de dommage par point de dégât qu'aurait du causer un sort liés aux feux magiques (*Fireball*, etc.).

---

<sup>114</sup> Pour plus d'informations sur les propriétés magiques des objets, le DM se référera au paragraphe « Propriétés magiques » de l'article « Les Ultimes Arcanes, Première Partie » paru dans le *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999).

# INSTRUCTIONS DES CREATEURS

Le golem n'est mû que par les instructions qui lui sont fournies par son créateur. Si aucune ne lui avait été donnée, la créature n'entreprendra aucune action de sa propre initiative et demeurera inerte à l'endroit où elle se trouvait, à moins qu'une condition particulière transgresse l'un de ses principes fondamentaux.

## PRINCIPES FONDAMENTAUX

Ces deux principes fondamentaux régissent de manière systématique tous les golems. Ces instructions existent par défaut chez tous les golems en tant que réflexes et ne peuvent en aucun cas et d'aucune manière être supprimés chez aucune de ces créatures :

- *Principe de préservation du créateur.* Un golem ne peut attaquer son créateur sauf si celui-ci le lui ordonne explicitement<sup>115</sup>. Le cas échéant, il existe cependant une probabilité non nulle que le golem devienne fou furieux du fait que ses actes transgressent ainsi le premier principe. Il est de plus possible que la créature attaque son créateur si elle est dans cet état de folie furieuse.

- *Principe de préservation de soi.* Un golem ne peut réaliser une action qui provoquerait sa propre destruction ou l'endommagerait, sauf si cette action est explicitement ou implicitement ordonnée par son créateur. Ainsi, un golem ne sautera pas dans un précipice, sauf si ce faisant, il accomplit une autre action demandée par le créateur qu'il n'a pas été à même de réaliser autrement. Si le golem est amené à se battre contre un adversaire, il est possible qu'il devienne fou furieux car il met ainsi en quelque sorte son existence en péril et ses actes transgressent de ce fait le second principe.

## LES DONNEURS D'ORDRES

Seul le constructeur du golem, c'est à dire celui qui a enchanté et animé magiquement le corps inerte peut commander sa créature. De plus, « *a golem's creator can command it if the golem is within 60 feet and can see and hear its creator*<sup>116</sup> ».

Néanmoins, le lanceur de sorts peut donner certaines instructions au golem afin de permettre à tous ou à certaines personnes ou créatures de son choix (ou répondant à certaines caractéristiques) de commander le golem à l'aide d'ordres directs. « *The golem's creator can order the golem to obey the commands of another person (who might in turn place the golem under someone else's control, and so on), but*

*the golem's creator can always resume control over his creation by commanding the golem to obey him alone*<sup>117</sup>. »

Si l'opérateur venait à mourir, le golem ne réagirait plus qu'en fonction de ses instructions préalablement implantées. Nul créature ne serait alors capable de prendre le contrôle d'un golem de façon permanente ou de lui implanter de nouvelles instructions sans avoir recours à une magie puissante (*Wish*, *Limited Wish* ou *Alter Reality*).

## LES INSTRUCTIONS DES GOLEMS

Le golem obéit à des ordres ou des instructions qui lui sont donnés de vive voix et dans une langue déterminée à l'avance par le lanceur de sorts durant l'animation de la créature. L'utilisation d'un tout autre langage n'aura aucun effet sur le golem.

Tous les golems, quelque soit leur puissance sont soumis aux instructions de leur créateur<sup>118</sup>.

### Les types d'instructions

Les ordres du créateur peuvent être de deux types : soit « implantés », soit directs.

- *Les ordres implantés.* Un ordre implanté est une instruction qui est introduite chez le golem durant un rituel magique. Celui-ci implique une action différée dans le temps que le golem n'exécute que lorsque des conditions précises, faisant partie intégrante de l'instruction, sont remplies (ex: « *Quand la porte s'ouvre, avance-toi de deux pas* »). Les golems peuvent accumuler autant d'instructions implantées que le lanceur de sorts avait de niveaux au moment de sa création. Un magicien du 23e niveau ayant créé un golem lorsqu'il était du 19e niveau pourra implanter 19 ordres à sa créature. Ces instructions devront être simples et ne pas dépasser chacun un mot par niveau du lanceur de sorts. Des ordres plus longs ne seront pas implantés et donc pas obéis. Ces instructions pourront être modifiées au fil du temps en répétant le rituel magique.

- *Les ordres directs.* Un ordre direct est une instruction donnée à un instant donné à la créature par le lanceur de sorts et qui provoque de sa part une action immédiate (exemple : « *Défonce cette porte* ») ou à venir: « *The creator can give the golem a simple command to govern its actions in his or her*

---

<sup>117</sup> Ibid

<sup>118</sup> Dans le *Monster Manual* (TSR Inc, 1993, AD&D2®, p. 166), il est indiqué à tort que « *A greater golem can obey simple instructions involving direct actions with simple conditional phrases. Although this is better than a lesser golem is capable of following, they still make poor servants. Any given task could take several separate commands to direct the golem to its completion.* »

---

<sup>115</sup> Dans le *Monster Manual II* (WotC, 2002, D&D3®, p.117) il est précisé que certains golems « [...] have been known to kill their creators because a complex or incautiously worded command allowed such an option for fulfillment. »

<sup>116</sup> In *Monster Manual* (WotC, 2003, D&D3®.5), page 13

absence, such as “*Remain in an area and attack all creatures that enter*” or the like<sup>119</sup> ». Le créateur peut donner autant d'ordres directs qu'il le souhaite, le dernier venant annuler le précédent. Il peut ainsi interrompre à sa guise tout ordre direct donné, par un contre-ordre, lui aussi direct. Il est à noter qu'un ordre direct est prioritaire sur toute instruction implantée, sauf si celle-ci prévoyait une condition sur les ordres directs (ex: « *N'obéis que lorsque que je porte une couronne* »). Par exemple l'ordre « *Suis-moi* » permettra de passer outre un ordre implanté tel que « *Ne sort jamais de cette pièce* ». L'ordre direct devra être relativement simple et ne pas comporter plus de 12 mots.

## Description des instructions

Bien qu'il faille décrire les instructions avec précision, le golem n'en possède pas moins une certaine autonomie lui permettant d'effectuer des tâches, certes non complexes, mais sans que « *each detail of the task must be given as a separate command* »<sup>120</sup>.

Les instructions données au golem, la plupart du temps conditionnées par des événements extérieurs, pourront être de plusieurs formes (notez qu'il peut exister d'autres formes similaires<sup>121</sup>) :

- « *Si/Quand ceci fait cela, sauf si ceci* ». La clause « *sauf si* » doit être simple et ne doit pas impliquer une autre action. La deuxième partie de l'ordre (ni la première) ne devra donc pas contenir de « *et* », de « *ou* », de « *puis* » ou de « *ni* » ou de formes similaires. Un ordre comme « *Attaque les créatures entrant dans la pièce, sauf s'il s'agit d'elfs et qu'ils portent un sceptre* » est complexe et peut provoquer la folie furieuse chez le golem. Cependant, l'ordre peut être reformulé de telle façon à être plus simple: « *Attaque toute créature entrant dans la pièce, sauf s'il s'agit d'un elf portant un sceptre* ».

- « *Fait toujours/jamais ceci, sauf si* ». Il s'agit d'une instruction dans laquelle il n'existe pas de condition pilotant l'action. Elle sera respectée jusqu'à ce qu'elle soit supprimée.

- « *Tant que ceci fait cela* » ou « *Fait ceci jusqu'à ce que cela* ». Ces locutions permettent de faire effectuer au golem une tâche jusqu'à ce que des conditions précises surviennent.

Les ordres devront être réfléchis avant d'être implantés afin d'une part d'optimiser le nombre d'instruction pour minimiser le risque de folie du golem et d'autre part pour que les instructions ne soient pas contournées par les créatures (ou personnages) contre lesquelles elles étaient destinées.

## Priorisation des instructions

Les ordres implantés chez un golem sont en général totalement dissociés les uns des autres. Néanmoins, il peut arriver que l'une des instructions lorsqu'elle est effectuée, aille à l'encontre d'une seconde. C'est le cas par exemple pour les ordres suivants :

1. « *Approche-toi du gong lorsque celui-ci retentit* ».
2. « *Ne sort jamais de la pièce* ».

Si le gong n'est plus dans la pièce lorsque celui-ci se fait entendre, il peut alors y avoir conflit entre les deux instructions et provoquer la folie furieuse chez le golem<sup>122</sup>.

Il est cependant possible de contourner ce problème en fixant un code de priorité des instructions que la créature devra respecter. Une première instruction sera prioritaire sur une autre qui sera elle-même prioritaire sur un ensemble d'autres instructions. Si les deux instructions précédentes avaient été implantées dans un golem avec un code de priorité, alors la créature devra obéir à la première instruction, quelque soient les suivantes; lorsque le gong retenti, le golem se dirigera vers son créateur même si pour cela il doit quitter la pièce dans laquelle il se trouvait. Dès que cela sera fait et à moins que le lanceur de sorts ne lui donne d'autres instructions, le golem reviendra dans la pièce. Il n'y a ici aucune contradiction dans le fait que le golem se trouve en dehors de la pièce malgré une instruction lui interdisant d'en sortir. Le deuxième ordre devra, dans ce cas, être interprété de la façon suivante: « *Ne sort pas de cette pièce sauf si le créateur se trouve en dehors de celle-ci lorsque le gong retenti* ». Il est à noter cependant que ce dernier ordre est relativement compliqué et, bien que toute instruction puisse être implantée (dans la limite des 16 mots de long), celui-ci peut provoquer la folie furieuse chez le golem.

Dans le cas d'instructions priorisées, l'inversion des ordres suscite une réaction totalement différente de la part de la créature. Un golem soumis aux ordres précédents mais dans l'ordre inverse n'ira jamais rejoindre son créateur si celui-ci se trouve en dehors de la pièce lorsque le gong retenti.

Si un code de priorité n'est pas utilisé, alors l'ensemble des instructions implantées devront être respectées scrupuleusement. Toute contradiction entre elles pourra alors provoquer la folie furieuse chez le golem.

Cette caractéristique des ordres (prioritaires ou non) est fixée lors de l'implantation des instructions et ne peut être valable que si tous les ordres inculqués au golem obéissent à la même règle. Il n'est pas possible d'avoir une partie des instructions soumise à un code de priorité alors qu'un certain nombre d'instructions ne l'est pas. Cette clause de priorité permet notamment de simplifier les ordres donnés au golem et de diminuer par là même le risque de folie chez lui.

Le créateur d'un golem peut à tout instant « effacer » l'une des instructions implantées dans le golem et la remplacer éventuellement par une autre différente. S'il existait un code de priorité dans les instructions, le lanceur de sorts pourra placer la dernière instruction à l'endroit où il le souhaite par rapport aux autres. L'implantation d'un ordre chez un golem requiert une durée de 3-12 turns pendant laquelle l'opérateur lancera le sort de coercition correspondant à sa classe de personnage (Cf. Table I : *Liste des sorts requis pour l'animation des golems*) avant d'édicter à la créature ses nouvelles instructions. Durant ce laps de temps, ni le créateur ni le golem ne devront être dérangés.

## Instructions minimales

Sans instructions le golem ne réagira à aucune situation (même si sa vie est en danger), sauf à entrer dans un état de folie furieuse. « *Since they are mindless, they can do nothing in the absence of orders from their creators* »<sup>123</sup>. Le lanceur de sorts devra donc de préférence lui implanter un minimum d'instructions :

<sup>119</sup> In *Monster Manual* (WotC, 2003, D&D3®.5), page 13

<sup>120</sup> In *Monstrous Manual*™ AD&D2®, (TSR Inc., 1993), p. 167

<sup>121</sup> Attention cependant, l'ordre ne peut contenir de locutions « [...] sinon faire ceci » car celle-ci complexifierait outre mesure l'ordre donné. Deux ordres distincts devront être formulés pour obtenir ce résultat.

<sup>122</sup> Cf. « *L'état de folie furieuse* » dans ce chapitre.

<sup>123</sup> Cf. *Monster Manual II*, WotC®, 2001, D&D3®, p. 115.

**TABLE IV : PROBABILITE DE FOLIE FURIEUSE**

| Cause                               | Pourcentage cumulatif |
|-------------------------------------|-----------------------|
| Niveau du créateur                  | -1% par niveau        |
| Instruction absurde                 | +80%                  |
| Instruction complexe                | +10-50%               |
| Instruction contraire aux Principes | +1% par round         |
| Instruction implicite               | +30%                  |
| Instruction incohérente             | +60%                  |
| Instruction irréalisable            | +1% par round         |
| Instructions contradictoires        | +70%                  |

• *Instructions relatives à l'utilisation du pouvoir spécial.* Si le lanceur de sorts a pourvu sa créature d'un pouvoir spécial, il devra lui indiquer quand l'utiliser<sup>124</sup>.

• *Instructions relatives à la mise à disposition du golem à autrui.* Il est parfois utile de permettre à une seconde personne ou à un groupe de personnes choisies de pouvoir commander le golem, tout en gardant la possibilité de restreindre ses actions : « *Obéi à Eli Tomorast sauf si son commandement va à l'encontre de tes autres instructions* ». Si le golem avait comme instruction de rester dans le temple d'une divinité, le personnage ne pourra pas faire sortir la créature de l'enceinte du temple.

• *Instructions relatives à la défense du golem.* Que ce soit pour détruire ses adversaires, les mettre en déroute, les faire prisonnier ou éviter la confrontation, le golem doit avoir des instructions précises pour réagir le cas échéant à une attaque par des créatures hostiles.

• *Instructions relatives à la fuite du golem.* Un golem représente trop d'énergie dépensée pour le laisser se faire détruire. Une instruction spécifique pour quitter le champ de bataille devra lui être inculquée.

Cependant, le fait qu'aucune instruction ne soit fournie à un golem ou que ses instructions deviennent caduques à un moment donné parce que la créature a rempli la mission qui lui avait été confiée n'a aucune incidence sur le golem. Celui-ci restera alors à l'endroit où il se trouvait dans l'attente de nouvelles instructions quitte à ce que celles-ci ne viennent jamais.<sup>125</sup>

## Autres instructions

D'autres instructions peuvent être fournies au golem en fonction des situations et de son rôle :

• *Instruction de nettoyage.* Le golem peut être avoir comme instruction de ramasser les cadavres des créatures qu'il détruit et de les jeter dans une fosse.

• *Instruction de récupération des trésors.* Une instruction spécifique peut permettre au golem de récupérer sur les cadavres des créatures tuées leurs possessions et de les mettre à l'abri.

• *Instructions spécifiques au culte.* Selon le culte considéré, des instructions spécifiques devront être suivies par le golem.

D'autres instructions utiles dans le cadre de confrontations hostiles sont données dans le chapitre « *Faire combattre un golem* ».

## Exemples d'instructions dans la littérature

Bien que les règles relatives aux instructions données aux golems ne soient pas très fournies jusqu'à présent, il existe dans les différentes aventures, un certain nombre de référence à des instructions données à ces créatures par leur maître. Celles-ci sont citées ici à titre d'exemple :

• « *The statue on the couch is a stone golem, which attacks any non-Suel that enters the room.*<sup>126</sup> »

• « *The golem will animate and attack under three conditions: - It is ordered to attack by Irinia or the magic mouth, - The crystal is removed from its brow, - It is struck by something capable of damaging it.*<sup>127</sup> »

• « *The golem attacks anyone who is neither wearing the livery of the Order of Seropaenes nor accompanied by someone who is. Anyone wearing the livery of the order can command the iron golem to attack someone not wearing it.*<sup>128</sup> »

• « *The bookshelf is also guarded by a magic mouth spell that says "Awake, and slay all within this room". When the magic mouth speaks this phrase, the [golem] animates and attacks.*<sup>129</sup> »

• « *The golems attack anyone not speaking the pass phrase "zi dingir kia kanpa!" (literally, "spirit god of the earth, remember!"). This phrase was known to the overseers of the mine as well as the Hierophants. The ghost of Inamuat [...] knows the pass phrase and might use it to bargain with the player characters, assuming the party didn't destroy the golems on their way into the mines*<sup>130</sup>. »

<sup>124</sup> Dans le supplément « *Ancient Kingdoms Mesopotamia* » (par Morten Braten, *Sword&Sorcery*, D&D3®, 2004), p. 92 : « [...] While the golems lack the intelligence to make strategic use of [its spell-like abilities], they rely on programming to use the abilities under the right circumstances. »

<sup>125</sup> L'assertion « *If its goal becomes unattainable – for example, if it was created to guard a temple that no longer exists – the brass golem loses its enchantment entirely and becomes nothing more than a statue* » du *Monster Manual II* (WotC, 2002, D&D3®, p. 117) est fausse.

<sup>126</sup> Cf. *The Star Cairns* (TSR Inc., 1998, AD&D2®, p. 34)

<sup>127</sup> Cf. *Prism Keep* by Rich Baker in *Dungeon® Magazine* #45 (Janvier/Février 1994) p.65

<sup>128</sup> Cf. *Tome of Magic* (WotC, 2006, D&D3®, 5, p.102)

<sup>129</sup> Cf. *Prism Keep* by Rich Baker in *Dungeon® Magazine* #45 (Janvier/Février 1994) p.65

<sup>130</sup> Cf. *Ancient Kingdoms Mesopotamia*, par Morten Braten, (*Sword&Sorcery*™, 2004, D&D3®, p. 92

- « *Remain in an area and attack all creatures [or creatures of a specific type] that enter* »<sup>131</sup>
- « *Ring a gong and attack* »<sup>132</sup>

## L'ÉTAT DE FOLIE FURIEUSE

Le golem, quelle que soit son type (Golem d'argile mais aussi tous les golems métalliques, minérales, etc.), peut sous certaines conditions, entrer dans un état de folie furieuse<sup>133</sup>. Celui-ci ne pourra alors plus être commandé par son maître de quelque façon que ce soit et attaquera toutes les créatures dans son entourage immédiat, faisant fi de toutes les instructions qui pouvaient lui avoir été inculquées et notamment celles liées à son pouvoir spécial. De ce fait, un golem dans cet état ne pourra plus faire appel à son pouvoir. Dans sa furie chaotique, il est possible que le golem détruise aussi tout ce qui se trouve sur son passage. « [...] *The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction* »<sup>134</sup>.

Cet état perdure jusqu'à ce que la créature soit tuée, qu'un *Talisman of the Golem* soit utilisé ou qu'un sort de *Control Animations*<sup>135</sup> soit lancé sur le golem et dans ce dernier cas seulement jusqu'à la fin du sort. Il n'existe en fait pas de moyens de récupérer de façon permanente le contrôle d'un golem étant pris de folie furieuse. « [...] *Once a [...] golem goes berserk, no known method can reestablish control.* »<sup>136</sup> L'opérateur devra donc en général détruire sa créature.

Cet état n'est pas dû à une volonté propre de la créature ni à un retour à un état de liberté d'un esprit<sup>137</sup>. Il est la consé-

quence d'une ou de plusieurs contradictions dans les ordres inculqués au golem ou d'une incohérence dans un ordre direct. La créature ne pouvant plus obéir de façon cohérente au vue des ordres qui lui avaient été formulés, le golem agira lui-même sans cohérence ni logique. L'état « *berserk* »<sup>138</sup> intervient soit lors de l'injonction pour des ordres directs et seulement lorsque la contradiction apparaît dans une situation précise pour des ordres implantés. Plus le niveau du créateur est élevé et moins le risque de folie furieuse chez le golem est grand, les pourcentages correspondants s'additionnant (Cf. Table V: *Probabilité de folie furieuse*). Plusieurs situations menant à un état de folie furieuse chez le golem peuvent se présenter:

- *Instruction absurde.* Cet état *berserk* peut apparaître si le golem est confronté à une instruction absurde par rapport à la situation. Si l'ordre était « *Lorsque la cloche retentit, prends l'épée dans le sac* » et que l'épée ne se trouve plus dans le sac lorsque la cloche retentit, il existe un risque de 80% que le golem devienne fou furieux et 20% de chance qu'il s'arrête sur place jusqu'à ce que de nouveaux ordres lui soient donnés, quelque soient les instructions qu'il ait reçues précédemment.

- *Instruction complexe.* Les instructions trop complexes pourront amener le golem à un état de folie furieuse. La probabilité correspondante dépendra de la complexité de l'instruction et varie entre 10% et 50%. Si le jet n'indique pas l'état *berserk*, le golem aura réussi à intégrer cette instruction précise et dorénavant il n'y aura plus aucun risque que l'instruction provoque un état de folie chez ce golem particulier.

- *Instruction contraire aux Principes.* Lorsqu'un golem reçoit un ordre qui va à l'encontre de l'un des deux principes fondamentaux régissant les golems (*Principe de Préservation de Soi* et *Principe de Préservation du Créateur*) il y a 1% de risque cumulatif par round que le golem devienne fou furieux. Il est à noter que ces principes sont automatiquement transgressés lors de combats. Pour chaque round passé sans transgression de l'un des deux principes, ce pourcentage de risque diminuera de 1% jusqu'à 0%. Ainsi, si après 5 rounds de combats, la confrontation s'arrête, le risque passera de 5% à 4% au bout d'un round, puis à 3 au bout de 2 rounds, etc.

- *Instruction implicite.* Si le maître d'un golem ordonne à sa créature de faire une action qui nécessite implicitement de prendre un objet ou d'entreprendre préalablement une action, il y a 30% de chance que le golem devienne fou furieux. C'est le cas par exemple pour un ordre du genre « *Balais le sol* » qui requiert, si le golem n'a pas de balai en main, qu'il s'en procure préalablement à toute autre action.

- *Instruction incohérente.* Si l'instruction donnée n'a pas de sens ou n'est pas cohérente, il y a 60% de chance que l'état de folie apparaisse, dans le cas contraire le golem n'aura aucune réaction. Une instruction du genre « *Boit l'écume de la vie lorsqu'un jeune homme passe devant toi* » pourra donc provoquer la folie furieuse du golem lorsque la condition sera remplie.

- *Instruction irréalisable.* Une instruction théoriquement possible mais pratiquement non réalisable par le golem peut provoquer cet état *berserk*. Ces instructions peuvent être par exemple: « *Attrape le sceptre lorsqu'un feu prend aux rideaux bleus* ». Si le sceptre se trouve hors de portée du golem lorsque les rideaux prennent feu, il y a 1% de chance cumulatif

<sup>131</sup> *Monster Manual II* (WotC, 2002, D&D3®, p. 117)

<sup>132</sup> *Monster Manual II* (WotC, 2002, D&D3®, p. 117)

<sup>133</sup> Dans AD&D1®, seul le golem d'argile peut devenir fou furieux. Dans AD&D2®, l'ensemble des créatures de la catégorie des Lesser Golems (argile et chair) sont soumis à l'état *Berserk*. Dans D&D3®, bien que la catégorie en elle-même ait disparue, l'état de folie furieuse concerne toujours seulement le golem d'argile et celui de chair. Enfin, dans D&D4®, cet état peut affecter les golems de chair, d'argile et de chaîne.

<sup>134</sup> Cf. *Monster Manual* (WotC, 2000, D&D3®, p. 135)

<sup>135</sup> Cf. le chapitre « Objets et sortilèges magiques »

<sup>136</sup> Cf. *Monster Manual* (WotC, 2000, D&D3®, p. 135)

<sup>137</sup> Le *Monstrous Manual*™ AD&D2® (TSR Inc., 1993) prétend que l'état de folie furieuse est dû au fait que chez certains golems classés sous le terme de Lesser Golems comme le golem de chair et celui d'argile, « *the elemental spirit [...] is not bound strongly, resulting in a 1% cumulative chance per round of combat [...] that it will break free of its master* » (*Monstrous Manual*™ AD&D2® [TSR Inc., 1993] p. 167). Si l'on part du principe (a priori faux) que l'animation d'un golem se fait au travers d'un esprit élémentaire, cela voudrait dire que c'est le matériau et la puissance du golem qui déterminent la force du lien entre le maître et sa créature, puisque les sortilèges utilisés durant les rituels sont quasiment similaires. Cela ne semble cependant pas cohérent.

John C. Bunnell, dans son article "The Golem's Craft" (*Dragon*® Magazine #136 [Août 1988]) prétend pour sa part, afin d'expliquer l'état de folie furieuse de ces créatures, que certains golems sont enclins à être possédés par des esprits mauvais et que « *that mind is also of demonic origin and is likely to have a degree of magic resistance* ». Si cette explication semble plus rationnelle que la précédente, elle n'en est pas moins discutable. D'une part, que fait cet esprit d'origine démoniaque sur le plan primaire d'existence ? Comment cet esprit mauvais arriverait-il à

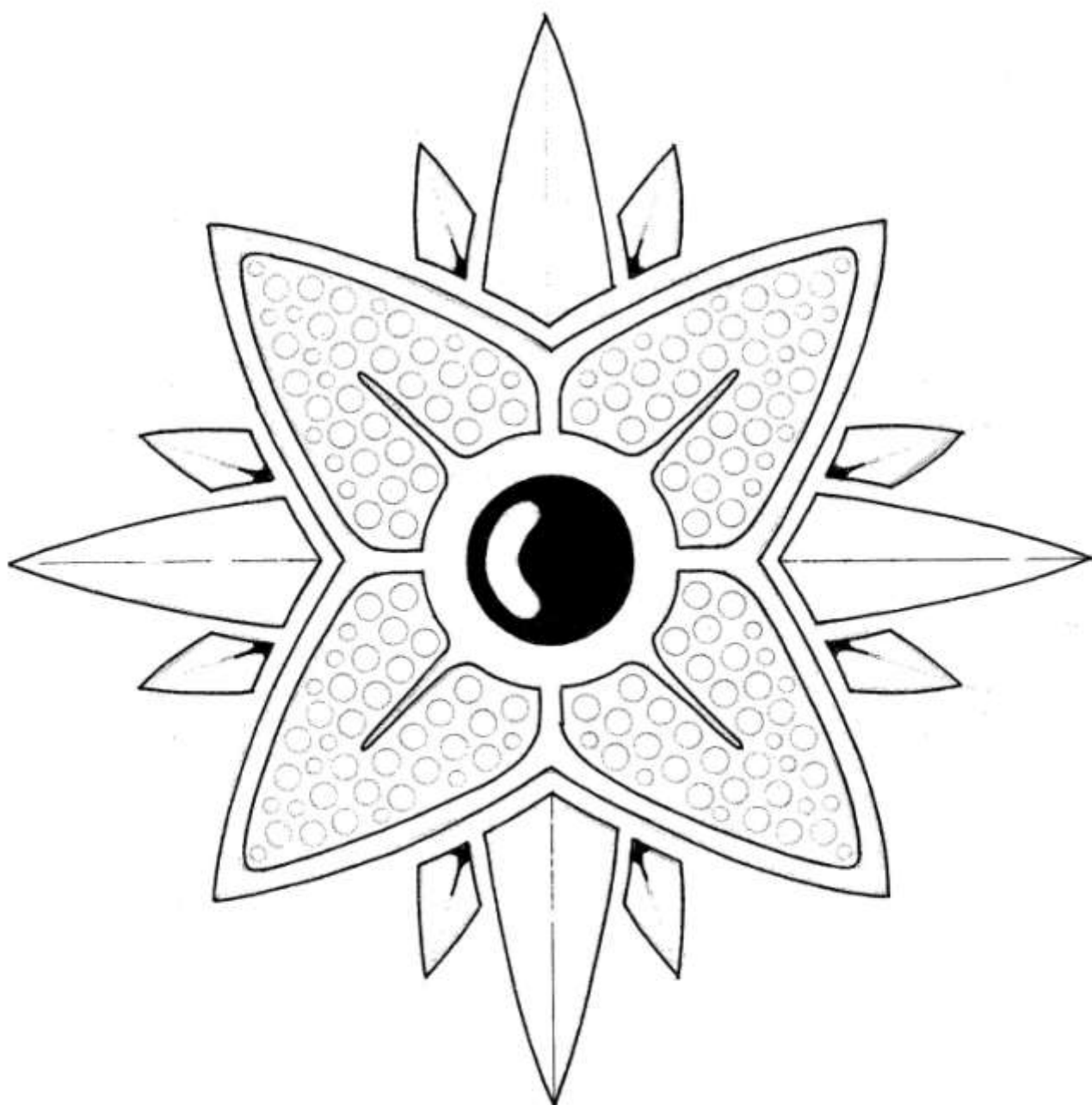
investir le corps du golem ? Pourquoi cette possession se déroulerait préférentiellement durant les combats ?

<sup>138</sup> Dans la littérature nordique, les Berserkers étaient des guerriers dont on disait qu'ils se battaient dans une furie incontrôlable. « [Ils] entraient dans une sorte de fureur sacrée et se rendaient alors capables des plus invraisemblables exploits. » (In « *Sagas Islandaises* » par Régis Boyer, Gallimard, 1987, p.1517).

par round que celui-ci devienne fou furieux en essayant vainement d'attraper le sceptre.

- *Instructions contradictoires.* Le créateur inculque au golem une instruction qui entre en conflit avec un précédent ordre encore enregistré. Il est à noter qu'il ne peut y avoir de contradiction entre une instruction implantée dans le golem et un ordre direct ou entre deux ordres directs. Des instructions contradictoires ont 70% de chance de provoquer l'état de folie furieuse. Par exemple, un golem avait été ordonné par instructions exclusives de rester à tout moment dans une pièce. Le lanceur de sorts, sans enlever le commandement précédent, ordonne à sa créature de quitter la pièce dès que lui y entre. Dans ce cas, à chaque fois que le lanceur de sorts pénètre dans la pièce, il y a un risque de 70% que le golem entre dans un état de folie furieuse. Si le golem ne devient pas fou furieux, il y a une même probabilité pour qu'il réalise une des instructions contradictoires – 15% pour chacune dans le cas où elles sont deux, 10% dans le cas où elles sont trois, etc.

Ainsi, connaître les instructions données à un golem par son créateur peut permettre aux personnages, si ce n'est de détruire la créature, au moins de s'en débarrasser s'ils arrivent à trouver dans les instructions la faille qui leur permettra de rendre le golem fou furieux.



# REACTION DU GOLEM

« [...] cet être artificiel qu'un rabbin cabaliste a créé autrefois [...] l'appelant à une existence machinale, sans pensées grâce à un mot magique [...] »<sup>139</sup>.

Comme le rappelle Gustav Meyrink dans son roman, le golem est une créature non pensante vouée à une « vie végétative, à demi-consciente »<sup>140</sup>. De ce fait, il possède un comportement approchant celui d'un automate à qui l'on doit ordonner afin qu'il agisse. « *Being mindless, they do nothing without orders from their creators. They follow instructions explicitly and are incapable of any strategy or tactics* »<sup>141</sup>.

Le golem ne s'anime que lorsqu'un ordre lui est donné par son maître ou qu'une clause conditionnant une instruction implantée durant son animation (ou attribuée ultérieurement) est réalisée. Autrement, celui-ci restera immobile et impassible, même s'il est la cible d'attaques répétées qui peuvent le conduire à terme à sa destruction. La provocation et la torture, auxquelles il est insensible, ne pourront pas non plus le faire bouger<sup>142</sup>. Cependant, du fait que cette carence d'instruction transgresse le deuxième principe fondamental (*Principe de Préservation de Soi*), il est possible que le golem devienne ce faisant fou furieux<sup>143</sup>.

## OBEISSANCE AVEUGLE

Lorsqu'une tâche est assignée à un golem, celui-ci fera tous ce qui est dans ses capacités pour son accomplissement, même au prix de son humble existence. Rien ne pourra l'arrêter dans ce cas, si ce n'est un contre-ordre de son maître ou la réalisation d'une condition prioritaire lui dictant de faire autre chose. Un golem ne peut de lui-même s'éloigner des instructions de son créateur ou être distrait d'une tâche et n'oubliera jamais une instruction qui lui a été donnée. Il accomplit strictement la tâche qui lui incombe et ne désobéit jamais à un ordre qui lui est donné par son maître<sup>144</sup>, à moins qu'il ne soit entré dans un état de folie furieuse. De plus, le golem ne porte aucun jugement sur les ordres de son maître<sup>145</sup>. Si celui-ci lui a ordonné de prendre une épée, il s'exécutera car il n'est pas à même de discerner ce qui pourrait l'avantager ni de manifester de préférences<sup>146</sup>.

<sup>139</sup> In « Le Golem » de Gustav Meyrink, 1915

<sup>140</sup> Ibid.

<sup>141</sup> *Monster Manual* (WotC, 2000, D&D3®), p. 134

<sup>142</sup> Cf. le chapitre « Immunités et vulnérabilités des golems ».

<sup>143</sup> Cf. le paragraphe « L'état de folie furieuse » au chapitre « Instructions des créateurs ».

<sup>144</sup> L'assertion prétendant que les golems « will not pick up and use weapons in combat, even if ordered to » (*Monstrous Manual*™ 2e édition, p. 166-167) est de ce fait totalement fautive.

<sup>145</sup> Dans l'aventure « The Halls of Tizun Thane » de Albie Fiore paru dans le *White Dwarf* #18 (Avril/Mai 1980) un golem de fer a pour instruction de « [...] lead [the characters] to [Tizun Thane] where it will leave them and return to its post », ce qu'il continue à faire malgré le fait qu'il mène les personnages devant le cadavre de son défunt maître.

<sup>146</sup> Et ce, contrairement au *Monstrous Manual*™ (TSR Inc, 1993, AD&D2®, p.166-167): « always preffering their fists »

Le golem ne prendra aucune liberté lors de l'accomplissement de sa tâche et cela pour deux raisons : d'une part du fait qu'il n'en a pas intellectuellement les moyens et d'autre part, il n'obéirait de ce fait pas strictement à son maître. Ainsi, un objet pris sur ordre du créateur ne sera relâché que sur un contre-ordre explicite de celui-ci, même si cet objet gêne le golem dans son action. De même, si son maître ne lui a pas ordonné de prendre un objet précis pour mener à bien une mission, le golem n'utilisera que ce qu'il a sur lui (parfois rien), même s'il existe certains objets dans l'environnement immédiat de la créature qui pourraient se révéler utiles.

De même, le golem obéira aveuglément à toute injonction de son créateur, même si celle-ci implique sa destruction ou peut causer des dommages à son créateur, sauf si celui-ci a préalablement pris les précautions nécessaires : « *Obéis à toutes mes instructions, sauf si elles impliquent des dommages à ma personne* ». Cette dernière instruction permettra au créateur, même si, sous la menace d'une tierce personne, il ordonne à sa créature de l'attaquer, de ne pas être obéi par le golem.

## OBEISSANCE AUX ORDRES

Les golems obéissent à la lettre aux instructions qui leurs sont données par leur créateur, sans réellement en comprendre la signification ni en appréhender les conséquences. Si un golem doit attaquer toute créature passant la porte de la pièce dans laquelle il se trouve, il peut avoir un comportement différent si une créature apparaît subitement dans celle-ci – par téléportation par exemple. La créature n'étant pas « passée par la porte » à proprement parler, elle n'entre donc pas dans les conditions des instructions du lanceur de sorts et de ce fait ne sera pas attaquée.

Deux des 10 principes décrits par Gary Snyder dans son article « *Best wishes!* »<sup>147</sup> qui régissent le sort de *Wish* semblent être appropriés au golem :

Le golem est « [...] *impartial, objective, and consistent*. » (Principe X). Si un golem obéit d'une certaine façon à un ordre, celui-ci obéira toujours de la même manière à cet ordre. De même, n'importe quel golem aura la même réaction à un ordre qu'un autre type de golem et ce, quel que soit l'alignement et la classe requis pour sa construction. Un golem ne fait qu'exécuter un ordre et ne peut l'interpréter.

De plus, le golem « *always act in the simplest manner possible while abiding by the wording of the [order] itself* » (Principe VI). En fait, les golems exécutent les ordres qui leur sont donnés de la façon la plus directe possible et à la lettre. Cependant, il est possible que lorsque le créateur donne ses ordres et si ceux-ci ne sont pas assez précis, le golem les exécute d'une façon dont le lanceur de sorts ne s'attendait pas. Lee Gold relate une histoire du folklore juif dans laquelle la femme d'un rabbin ordonna à un golem de prendre le balai et de balayer sa maison<sup>148</sup>. La créature prit le balai et balaya

<sup>147</sup> Paru dans le *Dragon*® Magazine #49 (Mai 1981).

<sup>148</sup> Cf. « *Golems & Gematria* » paru dans *The Familiar*™ #4 (1995).

de la maison toute la poussière, mais aussi toutes les personnes et les meubles qui s'y trouvaient.

Ainsi les termes utilisés pour donner un ordre à un golem sont importants : « *Tue chacune des créatures qui entre dans cette pièce* » conduira le golem à attaquer une créature jusqu'à ce qu'elle périsse avant de passer à la suivante. « *Tue toutes les créatures entrant dans cette pièce* » fera que le golem attaquera la créature la plus proche de lui, quitte à changer d'adversaire avant la mort du précédent.

Il est à noter que les golems en tant que constructions magiques non douées d'intelligence ne peuvent avoir de volonté propre ou la possibilité d'agir d'une façon maléfique ou bénéfique de leur propre gré. Ils ne sont pas intelligents et ne peuvent donc avoir l'entendement nécessaire pour détourner à leur avantage ou au désavantage du constructeur le sens des ordres qui leur sont donnés. De plus, les golems n'éprouvant pas de sentiments, ils n'ont pas, comme leurs homologues du demi-plan de *Ravenloft*<sup>149</sup>, de haine envers leurs créateurs.

décider de sauter dans le trou pour remonter sur le l'autre paroi.

Le golem, contrairement à la plupart des créatures vivantes, n'est pas capable d'apprentissages ni d'assimiler une expérience. Il renouvellera éventuellement les mêmes erreurs à chaque fois qu'il se retrouvera dans la même situation.

## LE GOLEM EN COMBAT

En combat, les golems sont incapables de réflexions ou de stratégie et n'appliquent, éventuellement, que la « tactique » que leur a dictée leur créateur aux travers des instructions qu'ils ont reçu. Durant la confrontation, les golems ne connaissent ni la peur, ni la compassion, ni aucun autre sentiment perçu par la plupart des créatures vivantes et ne sont pas non plus à même de reconnaître ces sentiments chez autrui. « *They are emotionless in combat and cannot be provoked*<sup>150</sup> ». « *Single-minded, they ignore all but the most obvious dangers*.<sup>151</sup> »

A moins d'avoir reçu des instructions spécifiques, le golem attaquera la créature la plus proche de lui jusqu'à ce que celle-ci soit tuée, puis s'attaquera à la suivante. Si la créature tente de s'enfuir, le golem la poursuivra jusqu'à ce qu'elle soit détruite, sauf si une instruction spécifique l'en empêche.

Le golem ne distinguera pas une créature dangereuse d'une autre qui l'est moins. S'il est l'objet à la fois d'attaques d'une créature au corps à corps et de sortilèges d'un lanceur de sorts, il s'occupera en premier lieu de la première créature, même si celle-ci n'est pas à même de lui infliger des dommages. De même, le golem ne s'arrêtera pas d'attaquer même s'il n'est pas capable d'infliger des dommages à son adversaire (dû par exemple à une classe d'armure trop basse ou à des sorts spécifiques) ou si ce faisant il s'autodétruit. Dans ce dernier cas cependant, il peut sombrer dans la folie furieuse.

## SITUATIONS COMPLEXES

Lorsque le golem est confronté à une situation qui exige une réflexion, celui-ci n'est en général pas capable d'agir de manière adaptée. Si le golem poursuit des créatures et que l'une d'entre elles lance un sort de *Open Pit* devant la créature animée, celle-ci s'arrêtera et ne sera pas à même de franchir l'obstacle d'une autre manière qu'en le contournant. Il n'est en effet pas à même de prendre le risque de rater un saut ni de

<sup>149</sup> Cf. *Van Richten's Guide to the Created*, p. 66

<sup>150</sup> *Monster Manual (WotC, 2000, D&D3®)*, p. 134

<sup>151</sup> *Monster Manual® (WotC, 2008, D&D4®)*, p. 142

# FAIRE COMBATTRE UN GOLEM

Le golem est une créature si classique dans D&D® que les joueurs ont pu mettre au point au fil du temps des stratégies sophistiquées pour combattre efficacement les spécimens auxquels leurs personnages sont confrontés.

Ce chapitre a pour objet de proposer quelques stratégies de combat pour le golem lorsque cela s'avère nécessaire.

## STRATEGIES ADVERSES

Les stratégies que mettent en œuvre les joueurs pour venir à bout d'un golem sont souvent les mêmes et bien entendu basées sur les vulnérabilités des golems présentées dans le chapitre « *Immunités et vulnérabilités des golems* ».

Ces stratégies sont de trois ordres : rester à l'écart de la créature autant que faire se peut et l'attaquer à distance, cibler son environnement plutôt que le golem lui-même du fait de sa quasi-invulnérabilité à la magie et enfin, s'adapter à son adversaire afin de se focaliser sur ses points faibles.

### Rester à l'écart

Le golem étant une créature trop redoutable au corps à corps pour que l'on s'y risque, l'un des objectifs des personnages est d'éviter à tout prix la confrontation directe et d'essayer de neutraliser la créature à l'aide d'armes de jet ou de sortilèges magiques (lorsque ceux-ci fonctionnent). A leur avantage, le golem est une créature relativement lente permettant aux personnages de facilement s'extraire des situations de corps à corps et rester hors de portée de la créature.

L'utilisation de sortilèges ou de capacités de vol (*Fly*) ou de lévitation permet à tous personnages de se mettre à l'abri des attaques directes d'un golem, hormis si celui-ci possède un pouvoir spécial qu'il peut utiliser à distance (*Flesh to Stone*, etc.).

L'utilisation d'un sortilège de *Project Image*, de *Spectral Hand* ou de sorts faisant apparaître des armes magiques maniées à distance (*Spiritual Hammer*, etc.) peut aussi permettre aux lanceurs de sorts de rester physiquement à l'écart des combats tout en y prenant activement part.

L'envoi au combat rapproché de créatures magiquement appelées ou animées (*Animate Rock*, etc.) peut permettre de disperser les attaques du golem ailleurs que sur le groupe de personnages. Un sort de *Creeping Doom* (*Insect Plague*, *Summon Insects*, *Evard's Black Tentacles*) même s'il n'aura pas d'effet sur le golem lui-même (i.e. : pas de dommages physiques) pourra quand même le distraire pendant la durée du sort si le golem a pour instructions de détruire toutes les créatures dans la pièce.

A moins d'avoir des instructions spécifiques, le golem se détournera des créatures dont la nature est dissimulée à l'aide d'un sort de camouflage, et ce, dès lors qu'elles auront adopté leur forme de camouflage (une statue n'est pas une créature) quitte à se rediriger vers celle-ci dès lorsqu'elle s'anime.

Il est nécessaire d'éviter à tout pris le corps à corps. Si les lieux ne permettent pas une confrontation à distance, les personnages devront tenter d'entraîner le golem hors de son repaire dans un endroit qui leur serait plus favorable.

Enfin, lorsque les personnages sont acculés, il est préférable de quitter le champ de bataille et revenir aussi souvent que nécessaire. Il est peu probable que le golem ait pu être régénéré de ses dommages structurels.

### Cibler son environnement

Si le golem ne craint que très peu la magie, il n'en demeure pas moins qu'il peut être affecté par les effets indirects des sorts.

La stratégie la plus courante est celle de transformer le sol sur lequel se tient le golem en boue (*Transmute Rock to Mud*) et lorsqu'il s'est assez enfoncé, retransformer la boue en pierre afin d'emprisonner le golem dans le sol. Transformer le plafond pour l'ensevelir sous un amas de gravats est aussi possible, ce qui a pour effet de le retarder (retransformer la boue en roche peut bloquer la créature). Il est cependant probable qu'en fonction du type de golem (et de sa force), celui-ci soit capable de se dégager de son carcan de pierre.

La création de murs infranchissables (*Wall of Iron*, etc.) ou de crevasse larges et profondes (via un sort de *Dig* ou *Open Pit* par exemple), l'agrandissement d'objets divers (*Enlarge*, etc.), le déplacement d'objets lourds et encombrant (*Vanish*, etc.) ou l'utilisation de *Bigby's Hand* peuvent permettre de bloquer le golem.

De la même manière, un sort de *Forcecage* pourrait l'emprisonner et un sortilège de *Bind*, *Entangle* ou *Web* pourrait le ralentir le temps qu'il se dégage de ses entraves.

Un sort de *Gust of Wind* peut ralentir les golems le plus faibles et un sort de *Repulsion* pourra repousser n'importe lequel d'entre eux. Un sort d'*Avoidance* ou d'*Attraction* lancé sur un objet scellé à un mur peut soit empêcher un golem de s'approcher de celui-ci soit le garder prisonnier.

Les sorts de *Grease*, *Sleet Storm* ou *Solid Fog* peuvent permettre de ralentir l'avancée d'un golem.

Un sort de *Telekinesis* peut être utilisé pour projeter contre le golem toutes sortes d'objets.

Enfin, le golem peut être affecté par les sorts de *Reverse Gravity* et de *Time Stop*.

### S'adapter à son adversaire

La plupart des joueurs savent que chaque golem possède, tel un talon d'Achille, un point faible qui lui est propre. Le tout est de le connaître (ou de le trouver) et de s'en servir.

Ces points faibles sont de plusieurs ordres :

- *Vulnérabilités à certains objets magiques et sorts*. Les golems peuvent être soumis par un certain nombre d'objets et de sortilèges magiques au nombre desquels se trouvent le *Talis-*

man of Golems et le sort *Control Animations* (Cf. « Objets et sortilèges magiques ») qui permettent de mettre la créature sous le contrôle du personnage. D'autres sortilèges affectant directement les golems peuvent permettre de les mettre hors d'état de nuire<sup>152</sup>. De même, un *Arrow of Golem Slaying* peut permettre de se débarrasser d'une telle créature avec une seule flèche et un *Rod of Smiting* peut finir par avoir le même effet.

- **Vulnérabilités à certaines énergies.** L'utilisation des sortilèges adéquats contre un type de golem spécifique est bien entendu la « stratégie » la plus simple (*Disintegrate* pour un golem d'argile, etc.). Et même si cette information ne pourrait être finalement détenue que par des personnages particulièrement érudits, beaucoup de joueurs l'utilisent à leur avantage dans la confrontation de leur personnage avec un golem.

- **Vulnérabilités à certaines créatures.** Certaines créatures possèdent des capacités pouvant endommager la structure d'un golem. Un *Rust Monster* sorti de sa cage de bois en présence d'un golem de fer peut épargner à un groupe d'aventuriers bien des problèmes<sup>153</sup>.

- **Faibles dans les instructions.** Les golems n'agissent qu'en fonction des ordres qu'ils ont reçu et ce, de façon littérale. De ce fait, il est parfois possible pour des personnages de trouver des failles dans ces instructions permettant de se débarrasser de la créature. Si un clerc souhaitant qu'un golem donné obéisse à l'ensemble des Haut-Prêtres d'un temple de Pholtus (qui seuls possèdent un Symbole Doré) lui a donné comme instruction « *Obéi aux commandements d'un clerc s'il porte sur lui le Symbole Doré de Pholtus* » et que ce symbole ait pu être dérobé par des personnages, alors ceux-ci pourraient prendre le contrôle du golem. C'est pourquoi, les joueurs s'emploient souvent en présence d'un golem à rechercher ces instructions, parfois rédigées dans des journaux de construction tenus par le lanceur de sorts, parfois connues des serviteurs du lanceur de sorts (vivants ou morts via un sort de *Speak with Dead*) ou encore des murs du laboratoire ayant abrité l'animation du golem (*Stone Tell*).

## STRATEGIES DES GOLEMS

Face à ces stratégies bien connues, il est nécessaire « d'armer » le golem afin que celui-ci puisse déjouer les plans de ses adversaires. Bien entendu, il ne s'agit pas réellement de définir la stratégie du golem lui-même en tant que créature mais celle du lanceur de sorts qui pilote les actions du golem au travers des instructions qu'il lui fournit.

Il est cependant à noter qu'en général, le golem est bien plus puissant que nécessaire pour faire face à la plupart de ses adversaires (individus normaux, créatures de faible ou moyenne puissance). Seule une infime partie des créatures (et des personnages) peut prétendre pouvoir s'opposer à un golem sans craindre d'être rapidement anéantie. Et c'est pour celle-là que ce chapitre est écrit.

Afin de mettre son golem dans les meilleures conditions pour ne pas être détruits par un groupe d'aventuriers témé-

raires et habiles, le lanceur de sorts devra agir sur trois plans distincts : préparer un environnement adéquat au golem afin que celui-ci puisse se défendre aisément, l'équiper de manière adéquate avec des objets normaux ou magiques et le doter d'instructions précises lui permettant de faire face aux différentes stratégies couramment employées par les personnages.

### Préparer un environnement adéquat

Définir l'endroit où se tiendra le golem peut équivaloir à décider de la vie ou de la mort de la créature. En effet, placer un golem dans une immense salle haut de plafond séparée par une tranchée infranchissable de l'unique entrée par où les personnages pénètrent revient à le condamner.

Pour éviter de mettre le golem en difficulté, la créature devra être installée dans un lieu aménagé de telle manière à limiter la distance possible entre elle et des personnages hostiles. De ce fait, la salle devra être relativement petite et le nombre d'issue très limité et associés à un mécanisme permettant de les obturer et ce, afin d'éviter que les adversaires du golem puissent s'enfuir facilement.

Une salle relativement basse de plafond (en fonction de la taille du golem pour que la créature puisse être à l'aise au combat, notamment si elle manie une arme) pourra rendre inutile les sorts de vol (*Fly*) et limiter les effets d'une inversion de gravité (*Reverse Gravity*).

Il peut arriver que le golem ait des fonctions symboliques importantes (représentation de la divinité d'un temple par exemple) nécessitant que celui-ci se trouve dans un endroit ne possédant pas les caractéristiques énoncées. Dans ce cas, il est indispensable de prévoir de tels endroits où le golem pourrait se replier facilement si nécessaire.

Dans le but d'empêcher les sortilèges transformant le sol sur lequel se tient le golem en boue ou en une tout autre substance, le maître des lieux pourrait par exemple doter la salle d'un revêtement non affectée par les sortilèges incriminés (bois, verre, métal, etc.) ou même prévoir une alternance de couches minérales, végétales (bois) et métalliques afin de limiter l'aire d'effet du sort et les conséquences sur le golem.

Il est nécessaire aussi de prévenir l'intrusion ou la fuite par le *Border Ethereal* de créatures hostiles. Pour cela, une fine couche métallique sur les murs ou l'utilisation d'un mortier spécial peut « fermer » le passage par le plan éthéré.

Afin de se prémunir des créatures nuisibles comme celles invoquées par un sort de *Insect Plague*, le maître des lieux veillera à maintenir dans la salle où se trouve son golem, une « énergie destructive » minimum. Cela peut se traduire par un feu semi-permanent ou des vapeurs acides par exemple.

Un golem placé dans un environnement difficile pour des personnages peut lui donner un avantage décisif. Ainsi, une salle totalement inondée (avant que les personnages arrivent ou pendant la confrontation avec le golem), une sella dénuée d'air ou remplie d'un air vicié sera autant de difficultés supplémentaires à prendre en compte par les joueurs.

### Equiper le golem de manière optimale

Même si le golem peut être redoutable à mains nus, il n'en demeure pas moins que, comme toute autre créature, il peut voir sa puissance décuplée par l'utilisation d'objets magiques et de sortilèges de protection.

<sup>152</sup> A partir de D&D3®.5, les golems sont vulnérables aux sortilèges n'autorisant pas de résistance aux sorts pour le récipiendaire (*Acid Fog*, *Acid Splash*, *Flame Arrow*, *Incendiary Cloud*, *Melf's Acid Arrow*, *Repel Metal or Stone*, *Repel Wood* et *Rusting Grasp*).

<sup>153</sup> Cf. le chapitre « Immunités et vulnérabilités des golems » pour une liste des créatures « métallophages », lithophages et xylophages.

Les objets choisis pourraient avoir des capacités de protection contre les vulnérabilités du golem (un *Ring of Fire Resistance* pour un golem de cire, une *Amulet of Protection from Withering* dans le cas d'un golem de bois) ou contre les missiles (magiques ou non). Des *Boots of Speed* peuvent lui permettre de se déplacer plus rapidement.

En fonction de la configuration des lieux ou de la fonction exacte du golem, des objets magiques spécifiques pourraient lui être données : par exemple un *Ring of Water Walking* pourrait lui permettre de traverser des douves et se mettre à l'abri de poursuivants.

Le golem peut aussi être amené à utiliser des objets magiques en fonction de certaines instructions : « *Si des créatures vivantes pénètrent dans la salle, allume le Brazier of Sleep Smoke* » ou « *Si une créature en robe murmure dans une langue incompréhensible, sonne le Chime of Interruption* » ou encore « *Si plus de 10 créatures t'attaquent, répand dans la salle le Dust of Sneezing and Choking* », « *Si une créature s'approche des tentures, ouvre-les* » pour révéler le *Mirror of Life Trapping*, « *Si tu es poursuivi par des créatures, répand l'Oil of Slipperiness derrière toi* ».

Il n'en demeure pas moins que certains objets normaux peuvent aussi s'avérer très utiles : « *Si une créature entre dans la pièce sans prononcer le mot le mot secret, frappe le gong* » afin d'avertir le maître des lieux.

De la même manière, l'utilisation de sortilèges magiques peut aussi procurer à un golem quelques avantages vis-à-vis de ses adversaires. Le paragraphe « *Sorts personnels* » du chapitre « *Immunités et vulnérabilités des golems* » fournit une liste de sorts dont les applications peuvent être diverses.

## Doter le golem d'instructions spécifiques

Les instructions fournies à un golem sont vitales car elles doivent déterminer à elles-seules, le comportement de la créature face à tous types de situations en l'absence du lanceur de sorts. Ces instructions sont surtout importantes si le golem peut se retrouver strictement seul (ce qui est souvent le cas des golems de magiciens gardant la tour du lanceur de sorts pendant son absence ou les golems dont le rôle est d'être le gardien de tombeaux ou des salles secrètes peu fréquentées). Sinon, le lanceur de sorts pourra commander le golem en direct. Dans un temple, le commandement d'un golem peut être transmis à un ensemble de clercs d'un certain niveau (Hauts Prêtres).

Ainsi, en plus des instructions minimales indiquées dans le chapitre « *Instructions des créateurs* », le golem devra être doté d'instructions pour gérer les cas suivants :

- Si le golem est endommagé au-delà d'un certain seuil, il est préférable que le golem batte en retraite pour ne pas risquer sa destruction, à moins que le créateur n'attende de celui-ci qu'il combatte jusqu'à la mort.

- Si le golem se bat depuis un certain temps, il peut être préférable de le dégager du champ de bataille pour diminuer le risque que celui-ci entre dans une folie furieuse.

- Si le golem entre en contact avec des créatures abhorrées, une stratégie particulière devrait être utilisée. Par exemple dans le cas d'un *Rust Monster*, le golem pourrait avoir sous la main un objet dans un métal apprécié de la créature (Or, mithril, adamantite, etc.) qui pourrait détourner son attention ou même l'entraîner dans un piège et le neutraliser.

- Si le golem n'arrive pas à blesser la créature qu'il combat au bout d'un certain temps, il est possible qu'il soit confronté soit à une créature possédant des capacités particulières qu'il n'arrivera pas à détruire, soit tout simplement à un leurre. Dans tous les cas, la confrontation devra être écourtée.

- Si le golem n'arrive pas à rattraper au bout d'un certain temps une créature qui fuit, il est inutile de s'acharner et de ce fait préférable de se concentrer sur une autre créature si elles sont plusieurs.

- Si le golem est attaqué par un groupe de créatures, il devra d'abord s'occuper des créatures qui le blessent (à moins que lui-même n'est pas à même de les toucher) et ne pas se préoccuper de celles qui n'arrivent pas à le blesser ou moins souvent.

- Si le golem est attaqué par un groupe de créatures, il devra essayer d'abord de mettre hors d'état de nuire les magiciens, ces créatures humanoïdes murmurantes et gesticulantes des bras.

- Si le golem s'endommage sans en connaître la cause, il est peut-être préférable que le golem se retire ou qu'il alerte une autre créature ou son créateur.

- Si un mur de pierre apparaît devant le golem en l'enfermant en son sein, le golem devra tenter de l'abattre.

- Si un mur de fer apparaît devant le golem en l'enfermant en son sein, le golem devra tenter de l'abattre et s'il n'y réussit pas, il devra donner l'alerte.

- Si le golem bute sur un mur de force, il devra donner l'alerte et attendre la disparition du mur.

- Si des créatures attaquent le golem sans que celui-ci puisse les atteindre, le golem devra se retirer.

- Si le golem ne voit plus rien, celui-ci devra lancer une alerte si cela est possible.

- Si la créature disparaît subitement et est remplacé par une statue ou un arbre, il est très possible que le golem soit confronté à des créatures ayant des capacités de camouflage.

- Si le golem n'est plus à la place que lui avait indiqué le magicien (notamment, s'il a été transporté, téléporté, etc.), retourner à cette place.

- Si son arme vient à être détruite, prendre une nouvelle arme ou se battre à main nue.

- Afin de prévenir des situations où le lanceur de sorts aurait à commander son golem sous la contrainte (prisonnier d'un groupe de personnages par exemple), une instruction spécifique de protection pourrait être inculquée au golem : « *N'obéis que lorsque que je porte une couronne* ».

Il serait naturel de penser qu'une instruction implantable par niveau du créateur du golem est un nombre suffisant. Cependant, dès lors qu'il est nécessaire de prévoir les actions du golem face aux différentes situations possibles, ce nombre paraît finalement peu important.

Il est cependant possible de prévoir une « extension » du nombre d'instructions fournies au golem en lui ordonnant d'obéir aux ordres de *Magic Mouth* lancés dans cet objectif. Cependant, ceux-ci étant annulables via un sort de *Dispel Magic*, les instructions ne devront pas être capitales et le golem devra être à même de s'en passer.

Il est essentiel de se rappeler que toute instruction, et notamment celles présentées dans cet ouvrage, peut être détournée à l'avantage d'un groupe de personnage. De ce fait, le recours à une créature intelligente en dernier ressort peut souvent éviter la destruction d'un golem.

Pour la même raison, le créateur s'évertuera à ne laisser aucune trace des instructions inculquées au golem sous quelque forme que ce soit. Les journaux de construction seront détruits, les serviteurs ayants aidés à l'instruction de la créature devront être rendus inoffensifs (annihilés, mis sous l'effet d'un sort de *Forget*, etc.), les parois en pierre devront être détruites pour contrer les effets d'un sort de *Stone Tell* par exemple.

# L'ÉCOLOGIE DU GOLEM

« *Three uniquely human faculties are denied [the golem]: inclination, either to good or evil; the soul associated with language; and the power to engender [...]*<sup>154</sup> ».

Après construction et animation magique, le golem devient une créature à part entière au même titre que les squelettes et autres zombies. Cependant, ne s'agissant que d'un simulacre de vie, le golem n'entretient que peu de rapport avec le milieu dans lequel il évolue.

## ÉCOLOGIE DU GOLEM

En tant que créature magiquement animée et contrairement aux créatures vivantes, le golem n'a pas besoin de se nourrir, de dormir ou de respirer. Il n'est pas soumis à la mort naturelle et « vit » jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Le golem est une créature infatigable pour lequel les cycles d'activité n'ont pas de sens. Il peut agir de jour et de nuit sans discontinuer tant que son créateur ne lui donne pas l'ordre d'arrêter ou jusqu'à sa destruction.

A contrario, il peut rester au même endroit sans bouger jusqu'à ce que des conditions déterminées par des instructions implantées soient remplies.

« *Golems are not natural creatures, and play no part in the ecology of the world*<sup>155</sup> ». Dans l'absolu, le golem n'entre pas dans les différentes chaînes alimentaires. Cependant, il peut parfois servir de nourriture à certaines créatures comme les différents « métalophages », lithophages ou xylophages<sup>156</sup> selon la nature du golem.

Le golem ne connaît pas de croissance et ne peut bien entendu en aucun cas se reproduire que ce soit tel que l'on entend pour les créatures vivantes, le plus généralement avec un partenaire, ou par toute autre forme de parthénogénèse ou par infection comme certains morts-vivants<sup>157</sup>.

## Environnement

Le golem peut « vivre » dans la plupart des environnements dans lesquels pourrait le placer son constructeur. Cela peut être sous l'eau, dans des cavernes souterraines ou même dans des environnements hostiles comme des grottes volcaniques ainsi que dans les plans extérieurs.

Bien qu'il puisse être rencontré dans tous les environnements, le golem peut être rencontré dans certains lieux privilégiés en fonction du type de créature. Les golems construits par les druides auront tendance à être présent dans un environnement boisé (forêt, bois, etc.). Les golems cléricaux seront le plus souvent rencontrés dans un temple de la divinité corres-

pondante, à moins que la créature ne soit dans un état de folie furieuse.

Les golems construits par les magiciens sont généralement rencontrés dans leur propre tour ou par exemple comme gardien d'un tombeau ou d'une forteresse.

## Alignement

En tant que créature animée, le golem n'a aucune notion du bien et du mal ou de la loi et du chaos. De ce fait, un golem est systématiquement d'un alignement Neutre, quelque soit son créateur (notamment dans le cas des golems cléricaux associés à des divinités autre que Neutre).

## SOCIÉTÉ

Le golem est une créature animée qui peut se retrouver sous tous les climats. Cependant, du fait de la difficulté et du coût de la création de telles créatures, elles sont très rares et seul un exemplaire est la plupart du temps rencontré.

En tant que construction magique et créature non intelligente devant être commandée pour agir, le golem n'est pas à même d'établir de relations à proprement parler avec ses congénères ou les créatures de son environnement. « *They have no society and are not associated with any particular habitat*<sup>158</sup>. »

Cependant, le golem peut servir de suivant au personnage d'un joueur.

## TRESORS

Les golems ne possèdent pas de trésors en nom propre. De par sa nature de créature magiquement animée, le golem n'a pas la moindre notion de propriété et ne manifeste aucun besoin de possession.

Néanmoins, la créature peut être le gardien du trésor de son créateur ou du temple d'une divinité si son constructeur le lui a ordonné. Le golem peut aussi « avoir » comme trésor les possessions des différentes créatures qui ont péri sous ses coups.

Son créateur peut cependant le doter d'instructions l'enjoignant à amasser des trésors et à veiller sur eux et simuler de la sorte une forme de cupidité.

Il est bien sûr à rappeler que la structure du golem peut elle-même parfois être considérée comme un trésor, d'une part du fait de la valeur brut du matériau, mais aussi pour les propriétés alchimiques qu'il peut représenter.

<sup>154</sup> In *The Encyclopedia of Science Fiction* par John Clute & Peter Nicholls, 1993.

<sup>155</sup> In *Monstrous Manual*™ (TSR Inc., 1993, AD&D2®), p.166

<sup>156</sup> Cf. le chapitre « Immunités et vulnérabilités des golems » pour une liste de telles créatures.

<sup>157</sup> Cf. « Ames en Peine » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>158</sup> In *Monstrous Manual*™ (TSR Inc., 1993, AD&D2®), p.166

# GOLEMS CLERICAUX

Les magiciens ne sont pas les seuls lanceurs de sorts à pouvoir construire et animer un golem. Les clercs, mais aussi les druides, peuvent recevoir de la part de leur déité, le pouvoir nécessaire à l'élaboration d'une telle créature. La création de ces créatures présente un certain nombre de spécificités.

## CONDITIONS PREALABLES

Si les magiciens peuvent animer quand bon leur semble le nombre de golem qu'ils désirent, il n'en va pas de même pour les clercs (et les druides). En effet, la création de telles créatures par ces classes de personnages est strictement réglementée, de la même manière que les objets magiques<sup>159</sup>. Un golem ne doit être construit que dans un but spécifique et la plupart du temps celui-ci doit être lié à un temple de la divinité du lanceur de sorts dont il pourra servir de gardien par la suite. La construction d'une telle créature doit répondre à un besoin réel comme une menace particulière ou la présence, au sein d'un temple, d'une relique sacrée devant être protégée.

Comme toutes les créations d'objets, le golem est une manifestation de la puissance de la divinité sur le plan primaire d'existence<sup>160</sup>. En tant que telle, le golem devra répondre à certaines caractéristiques étroitement liées à la déité du clerc<sup>161</sup>. Ainsi, chaque type de golem nécessite un alignement particulier car la créature ne peut être que le reflet de la divinité à laquelle il est consacré et doit être reconnu comme tel.

Notons de plus que du fait du niveau élevé exigé pour la création d'un golem par un clerc (17e niveau pour le golem d'argile), seul les temples majeurs pourraient receler un ou plusieurs golems en leur sein. Néanmoins, certains temples peuvent posséder de telles créatures, directement animés par la déité sans l'intermédiaire d'un clerc.

## CONSTRUCTION ET ANIMATION

Le rituel mystique devra se dérouler généralement, outre comme pour les magiciens, dans un endroit propre où règne le silence (à moins que la divinité n'exige que les cérémonies soient faites dans des endroits souillés et bruyant), mais celui-ci devra surtout être un lieu préalablement préparé. Il devra de plus se trouver à l'intérieur de l'enceinte même du temple dédié à la divinité correspondante.

Les clercs devront se purifier avant d'effectuer le rituel d'animation et revêtir d'opéreux vêtements de cérémonies d'un coût minimum de 30.000 pièces d'or. Ces vêtements pourront être réutilisés dans d'autres rituels, éventuellement d'animation, réduisant par la même le coût du golem après le premier.

Les golems pouvant être construits par des clercs doivent être façonnés dans des blocs ou des masses de matériaux

ayant été préalablement bénits et consacrés à la déité du clerc. La consécration nécessite un cérémoniel particulier et l'utilisation, outre d'eau bénite et de vêtement religieux, d'un sort de *Ceremony – Consecrate Item*. Si tel n'a pas été le cas, la créature résultante ne pourra en aucun cas être animée et se désagrégera à la fin du rituel d'animation, comme si l'enchantement avait échoué.

Le rituel d'animation est complexe et est en étroite relation avec les cérémonies rituelles communément tenues dans le culte de la divinité. Il peut par exemple comprendre la combustion d'encens sacrés, le jeune rituel ou le sacrifice humain ou animal.

Le glyphe de la divinité devra obligatoirement être gravé sur la surface du corps du golem, par exemple sur le front ou toute autre partie du corps de la créature. L'inscription peut même à la limite être dissimulée sous un pied ou sur le haut du crâne.

## COMMANDEMENT DU GOLEM

Il est obligatoire que chaque clerc (ou druide) présente son symbole religieux au golem pour que celui-ci lui obéisse et ceci afin de rappeler au personnage que c'est la puissance de la divinité qui permet l'animation du golem et que sans elle il n'a aucun pouvoir. Celui-ci devra de plus invoquer le nom de sa déité à chaque fois qu'il donne un ordre à la créature: « *Par le Nom ineffable d'Incabulos*<sup>162</sup>, je t'ordonne de retourner sans délais au Sanctuaire ». Tout écart à l'une des deux règles précédentes provoquerait l'annulation de l'ordre donné.

Un clerc de la même divinité que le personnage ayant créé le golem peut obtenir l'obéissance de la créature si celui-ci est d'un niveau supérieur à 9. Cependant, il est nécessaire que l'ordre qui lui est donné n'aille pas à l'encontre d'une instruction donnée à la créature par un clerc de niveau supérieur et que le golem ne soit pas déjà en mission pour celle-ci.

Toute utilisation abusive d'un golem, pour assouvir ses propres ambitions par exemple, peut être punie sévèrement par la divinité correspondante. De plus, si le golem est utilisé à des fins contraires aux principes de la déité du clerc l'ayant façonné, le golem pourra se désagréger par la volonté de la divinité, comme il peut en aller de même pour tous les objets magiques cléricaux.

Enfin, notons que le clerc (ou le druide) est d'une part le garant de l'existence de son golem et est de plus entièrement responsable des actes de la créature et devra répondre devant sa déité des conséquences de ces actes.

<sup>159</sup> Cf. « *Création d'Objets Magiques Cléricaux* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

<sup>160</sup> Cf. « *Les Malédiction Divines* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>161</sup> Cf. « *Création d'Objets Magiques Cléricaux* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

<sup>162</sup> *Divinité majeure du Mal, des Epidémies et des Cauchemars de la mythologie du Monde de Greyhawk®.*

# LE TSELEM

Au côté des golems, ces créatures faites de matières solides, existent les tselems. Cette nouvelle catégorie (ou sous-classe) de créature, est évoquée à plusieurs reprises dans la tradition juive<sup>163</sup> et est décrite comme étant le pendant éthéré du golem. Le mot « Tselem » qui veut dire « idole, forme, image, reproduction » dans la langue hébraïque est obtenu à partir du mot Tzal signifiant « ombre »<sup>164</sup>.

## LE TSELEM DANS D&D®

Dans D&D®, le tselem est une créature très proche du golem. Par extension, il s'agit d'une créature humanoïde de grande taille, magiquement animée, obtenu par façonnage de proto-matière et qui, après animation permanente, n'étant ni intelligente, ni alignée, doit être commandée pour agir.

Ainsi, contrairement au golem qui est fait de matière solide (métallique, minérale, etc.), le tselem est construit à partir de proto-matière, c'est-à-dire de substances entre autre non-cohésives et primordiales qui compose certains plans extérieurs et intérieurs. Les créatures les plus courantes sont celles faites à partir de *Shadow Stuff*<sup>165</sup>.

La classe des tselems doit donc respecter les six premières contraintes édictées pour le golem dans l'introduction. Par essence, leur septième contrainte est d'être non-cohésif.

## CARACTERISTIQUES DES TSELEMS

Les tselems obéissent à la plupart des règles établis pour les golems courant, notamment en ce qui concerne les principes de construction et d'animation. Cependant, des procédures bien différentes seront nécessaires pour « modeler » la structure d'un tselem.

Les tselems, à l'instar des golems, possèdent de nombreuses immunités aux sortilèges, que ce soit ceux affectant le vivant, l'esprit, le système respiratoire, le métabolisme, les éléments naturels, que ceux impliquant certaines énergies spécifiques. De mêmes, ces créatures sont insensibles à la décapitation et aux armes non-magiques et présentent les mêmes vulnérabilités que les golems.

Les tselems possèdent cependant des capacités qui leurs sont propres. Ainsi, du fait de leur structure non-cohésive, ces créatures sont capables de passer au travers de la moindre

anfractuosité ou fissure existante sans cependant pouvoir traverser les murs ou toute autre paroi intacte comme pourrait le faire un fantôme.

Pour la même raison que précédemment, le tselem n'est pas à même de saisir un quelconque objet (magique ou non). Il ne peut donc pas être habillé, peint ou ciselé et adopte une forme vaguement humanoïde. De même, les armes non-magiques passeront au travers de la créature sans la toucher.

Du fait de la matière dont ils sont faits, les tselems n'ont pas de poids comparable à ceux des golems. De ce fait, ils ne produisent pas de tremblements du sol ni même, ne peuvent déclencher de pièges au sol.

En général, lorsqu'ils se trouvent dans leur élément d'origine, les tselems ne peuvent pas être détectés sans moyens magiques à moins qu'ils ne se manifestent d'eux-mêmes.

Enfin, les tselems obéissent aux mêmes règles relatives aux instructions de leurs créateurs, et notamment à leur possibilité de folie furieuse.

<sup>163</sup> In « Le Golem » de Moshe Idel et « L'histoire étrange du golem » de Daniel Beresniak.

<sup>164</sup> L'illusionniste dans AD&D1®, de par la nature des forces qu'il manie, ne peut construire de golem sous leur forme commune mais est capable d'animer ces créatures apparentées aux golems mais aux caractéristiques légèrement différentes. Dans les éditions sans une classe spécifique d'illusionniste, les tselems pourront être créés par les magiciens.

<sup>165</sup> Cf. « The demi-plane of shadow » par Edward Bonny in *Dragon® Magazine* #213 (Janvier 1995).

# GOLEM COMPENDIUM

## DONNEES COMMUNES

Le golem ayant été redéfini de façon précise, ce chapitre à pour objet de présenter un certains nombre de type de golem. Certains de ces golems sont issus de la littérature D&D® et ont été corrigés ou entièrement révisés, d'autres sont de nouveaux types spécifiquement créés pour ce manuel.

Ce chapitre fourni l'ensemble des caractéristiques communes à toutes les éditions de D&D®. Le lecteur se référera aussi au chapitre « *Golem Compendium – Spécificités des différentes éditions* » pour les caractéristiques des golems dans l'une des versions spécifiques.

## INTRODUCTION

Il existe trois types de golems : les golems métalliques, les golems d'origine minérale et les golems d'origine végétale.

En général, plus le matériau dans lequel est façonné le golem est solide et plus celui-ci est puissant. Ainsi, un golem métallique aura un nombre de dés de vie, une classe d'armure, un potentiel de dommages mais aussi une immunité aux armes magiques et une taille supérieur à ceux d'un golem fait d'un matériau minéral. De la même façon, le coût et le temps de construction seront proportionnels à la puissance du golem et seule la vitesse de mouvement de la créature évolue inversement à celui-ci.

La classification des golems de ce manuel est donnée dans la table V (Table V : *Hiérarchie des golems*) :

**TABLE V : HIERARCHIE DES GOLEMS**

| Catégorie | Type       | Nature     |
|-----------|------------|------------|
| IX        | Adamantine | Métallique |
| VIII      | Mithril    | Métallique |
| VIII      | Thantullor | Métallique |
| VII       | Azerite    | Métallique |
| VII       | Urpope     | Métallique |
| VI        | Iron       | Métallique |
| V         | Brass      | Métallique |
| V         | Copper     | Métallique |
| IV        | Gold       | Métallique |
| IV        | Silver     | Métallique |
| IV        | Stone      | Minérale   |
| IV        | Glass      | Minérale   |
| III       | Amber      | Minérale   |
| III       | Jet        | Minérale   |
| III       | Clay       | Minérale   |
| III       | Goldenwood | Végétale   |
| III       | Firewood   | Végétale   |
| III       | Stenchwood | Végétale   |
| III       | Wood       | Végétale   |
| II        | Wax        | Végétale   |

La catégorie des golems est déduite du nombre de dés de vie de la créature telle qu'elle est définie dans les versions antérieures à D&D3® (Cf. le chapitre « *Spécificités des différentes éditions* »).

Les *tselems*, quant à eux, doivent être répertoriés à part et se répartissent sur les 9 catégories décrites quelle que soit la nature de leur structure.

Il est à noter que les golems ne sont pas aussi puissants les uns que les autres et certains (comme le golem de cire par exemple) sont parfois même très vulnérables à un ensemble de sorts. En fait, ces golems ne remplissent pas forcément le même rôle que les autres types de golem et peuvent avoir des fonctions symboliques ou religieuses très fortes qui justifient à elles seules leur existence.

## Format de description des golems

Dans ce chapitre seront détaillés quelques uns des différents types de golem dont certains, issus de la littérature, ont subi certaines altérations dans leurs caractéristiques et leur description, parfois minimes parfois radicales, de telle façon à respecter les règles proposées dans ce présent ouvrage.

La table VI (Table VI : *Liste des golems*) recense l'ensemble des conditions nécessaires à l'élaboration d'un type de golem particulier (classe, niveau et alignement du personnage, temps et coût de construction). Les autres caractéristiques sont spécifiques à chaque version de D&D® et se retrouvent dans le paragraphe correspondant du chapitre « *Spécificités des différentes éditions* ».

Selon les golems, la matière première est donc plus ou moins difficile à se procurer. Le coût de construction indiqué pour chacun des golems (Cf. Table VI : *Liste des golems*) inclut la matière première ainsi que les matériaux rares et les composants consommés durant l'animation ou devenant partie intégrante du golem.

Les descriptions fournies dans ce paragraphe seront construites sur la même structure :

- *Description*. Une description succincte de la créature et si besoin du matériau dans lequel elle est construite (couleur, etc.).
- *Composants spéciaux*. Les principaux ingrédients nécessaires à leur animation, d'autres plus conventionnels devront bien entendu être utilisés.
- *Sorts affectant le golem*. Les sorts pouvant affecter le golem et leurs effets sur eux – bénéfiques ou maléfiques
- *Sorts régénérant le golem*. Les sortilèges permettant de restaurer les dommages causés à la créature
- *Pouvoirs spéciaux*. Des exemples de pouvoirs spéciaux qui peuvent leurs être attribués, d'autres sont cependant possibles.

- *Autres caractéristiques.* Le paragraphe donnera les compléments d'information nécessaires sur la créature, comme les effets secondaires des dommages que le golem cause à ses adversaires, l'odeur que certains types de ces créatures dégagent (comme c'est le cas pour les golems d'argile) ou l'intensité des vibrations que certains d'entre eux provoquent durant leur déplacement.

- *Destruction du golem.* Décrit comment le golem se désagrège après destruction.

## LISTE DES GOLEMS

### Adamantine Golem

Le golem d'adamantin est l'une des plus rares versions de créature animée jamais construite. Obtenu à partir d'une masse démesurée d'adamantin, cet alliage de 5/8<sup>e</sup> d'adamant, de 2/8<sup>e</sup> d'argent et de 1/8<sup>e</sup> d'électrum, son existence même est parfois remise en cause et n'est souvent considérée que comme fable.

L'adamantin<sup>166</sup> « [...] retains the hardness of adamant, but combines it with a rugged durability that makes adamantine so hard to shatter [...]. Adamantine is black, but has a clear green sheen in candlelight, a sheen that sharpens to purple-white under the light given off by most magical radiances and by will-o-wisps. Adamantine is tricky to make, and must be forged and worked at very high temperatures by smiths [...] who have access to special oils to slake and temper the hot metal in [...]»<sup>167</sup>.

- *Composants spéciaux.* Une poudre d'*Universal Component*<sup>168</sup> doit être mélangée au métal en fusion ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

- *Sorts affectant le golem.* Le golem d'adamantin est résistant à toutes formes de magie. Aucun sortilège connu n'a un effet quelconque sur lui (dans les limites fixées dans le chapitre « Immunités et vulnérabilité des golems »).

- *Sorts régénérant le golem.* Tout sortilège lancé directement contre une telle créature le régénèrera d'un point de dommage par niveau du sort.

- *Pouvoirs spéciaux.* Tout type de pouvoir peut être alloué au golem d'adamantin sans aucunes restrictions.

- *Autres caractéristiques.* Comme l'ensemble des golems métalliques, un golem d'adamantin provoque un tremblement important du sol lors de son déplacement.

- *Destruction du golem.* Le golem d'adamantin se désagrège comme le ferait un golem de fer.

### Amber Golem

Ce type de golem est généralement rare du fait de la difficulté à obtenir des sources naturels d'ambre (résine fossile de conifère) en volume suffisant et non polluées par des bulles d'air ou des inclusions animales ou végétales.

Ces créatures adoptent en général une couleur jaunâtre, plus ou moins translucide et parfois fluorescente.

- *Composants spéciaux.* L'animation d'une telle créature requiert l'essence de vie d'un *Para-Elemental of Lightning* et du sang de *Treant*.

- *Sorts affectant le golem.* Le feu est l'ennemi du golem d'ambre. Tous les sorts basés sur cette énergie affectent le golem de telle manière à permettre à toutes les armes, qu'elles soient magiques ou non, de lui causer des dommages. Cet état dure pendant un round par tranche entamée de 3 niveau du sortilège (ex : 1 round pour un *Fireball*, etc.) ou par tranche de 2 dès de dommages dans les autres cas (*Breath Weapon*, etc.).

- *Sorts régénérant le golem.* De par son affinité avec l'électricité, le golem d'ambre régénère ses dommages dès lors qu'il est sujet à un sort basé sur cette énergie. Pour chaque dès de dommages qu'il aurait dû théoriquement subir, la créature régénèrera un point de dégât.

- *Pouvoirs spéciaux.* La plupart du temps, les pouvoirs de *Lightning Breath*<sup>169</sup> ou de *Shocking Grasp* sont accordés à ce genre de golem.

- *Autres caractéristiques.* Aucune.

- *Destruction du golem.* Lorsqu'une telle créature est détruite, sa structure se ramollit et se liquéfie à mesure que le temps passe. Sa masse visqueuse finit par se répandre sur le sol sur lequel il se tenait.

### Azerite Golem

Les golems d'azérite sont de puissantes créatures très difficiles à concevoir du fait de la température de fusion extrêmement élevée du métal.

L'azérite est un métal propre aux plans élémentaires. On le trouve notamment dans le plan élémentaire de la terre sous forme solide, ainsi que dans le plan para-élémentaire du magma sous différentes états. De plus, lorsque de violentes éruption volcaniques causent l'ouverture de seuil avec le plan para-élémentaire du magma, d'énormes quantités d'azérite fondu peuvent se déverser sur le plan primaire des humains et demi-humains.

L'azérite est un métal brillant ressemblant à de l'acier hautement polie. La principale caractéristique de ce métal est d'avoir des températures de fusion et d'ébullition très élevés, même en regard des hautes températures régnant dans le plan du feu, et largement supérieure à celles des autres métaux connus.

Les objets réalisés en azérite ne sont ainsi pas affectés par les feux normaux et bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets de protection contre les attaques magiques à base de feu (*Fireball*, *Breath Weapon*, etc.). De plus, l'azérite est entre autres utilisé dans la création des armes à lame de feu (*Flame Tongue*)<sup>170</sup>.

Le golem d'azérite est immunisé aux attaques magiques basées sur le feu et est le seul golem métallique à ne pas subir de dommages d'un sort de *Melt Metal*. Par contre, cette créature est particulièrement sensible aux froids magiques (*Cone of Cold*, etc.).

- *Composants spéciaux.* L'animation d'un tel golem nécessite l'utilisation de sang de salamandre et de l'essence de vie d'un élémentaire du feu. D'autre composants spéciaux plus ordinaires sont aussi requis mais ne sont pas répertoriés ici.

- *Sorts affectant le golem.* Les golems d'azérite sont particulièrement vulnérables au froid magique. La plupart des sorts

<sup>166</sup> Cf. *Dungeon Master's Guide*, (WoTC, 2003), D&D3®, p. 283.

<sup>167</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

<sup>168</sup> L'objet magique connu sous le nom d'*Universal Component* est décrit dans l'article « *Vacuous Grimoire* » paru dans le *SANCTUAIRE* #5 (Avril 1999).

<sup>169</sup> Le pouvoir de *Lightning Breath* est similaire au sort *Fire Breath*.

<sup>170</sup> Pour plus d'information sur l'azérite, se référer à l'article « *Les Arcanes de la Guerre* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

**TABLE VI : LISTE DES GOLEMS**

| Type              | Classe | Niveau | Alignement requis du constructeur     | Temps de construction (en semaines) | Coût de construction (en g.p.) |
|-------------------|--------|--------|---------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| <i>Adamantine</i> | M      | 24     | --                                    | 16 + 2-24                           | 180.000 g.p.                   |
| <i>Amber</i>      | D      | 16     | <i>Neutre (b)</i>                     | 6 + 1-4                             | 55.000 g.p.                    |
| <i>Azerite</i>    | M      | 16     | --                                    | 8 + 2-6                             | 125.000 g.p.                   |
| <i>Brass</i>      | M      | 17     | --                                    | 6 + 4-16                            | 90.000 g.p.                    |
| <i>Clay</i>       | C      | 17     | <i>Loyal Bon</i>                      | 2 + 1-3                             | 35.000 g.p.†                   |
| <i>Copper</i>     | M      | 17     | --                                    | 6 + 3-12                            | 80.000 g.p.                    |
| <i>Ether‡</i>     | I (c)  | 14     | --                                    | 10 + 2-8                            | 70.000 g.p.                    |
| <i>Firewood</i>   | M      | 15     | --                                    | 6 + 1-8                             | 60.000 g.p.                    |
| <i>Glass</i>      | M      | 16     | --                                    | 5 + 1-3                             | 50.000 g.p.                    |
| <i>Gold</i>       | C      | 19     | <i>Neutre Bon (b)</i>                 | 4 + 3-18                            | 130.000 g.p.†                  |
| <i>Goldenwood</i> | C      | 19     | <i>Neutre Bon / Chaotique Bon (b)</i> | 8 + 2-20                            | 65.000 g.p. †                  |
| <i>Iron</i>       | M      | 18     | --                                    | 12 + 1-8                            | 100.000 g.p.                   |
| <i>Jet</i>        | D      | 16     | <i>Neutre (b)</i>                     | 5 + 1-8                             | 70.000 g.p.                    |
| <i>Mithril</i>    | M      | 21     | --                                    | 14 + 3-18                           | 150.000 g.p.                   |
| <i>Radiance‡</i>  | I (c)  | 21     | --                                    | 14 + 1-4                            | 110.000 g.p.                   |
| <i>Shade‡</i>     | I (a)  | 19     | --                                    | 6 + 8-32                            | 90.000 g.p.                    |
| <i>Shadow‡</i>    | I (a)  | 16     | --                                    | 4 + 3-6                             | 50.000 g.p.                    |
| <i>Silver</i>     | C      | 18     | <i>Loyal Neutre (b)</i>               | 3 + 2-16                            | 115.000 g.p.†                  |
| <i>Stenchwood</i> | M      | 15     | --                                    | 4 + 1-8                             | 55.000 g.p.                    |
| <i>Stone</i>      | M      | 16     | --                                    | 8 + 1-6                             | 80.000 g.p.                    |
| <i>Tanthullor</i> | C      | 21     | <i>Loyal Mauvais (b)</i>              | 10 + 2-8                            | 115.000 g.p. †                 |
| <i>Urpore</i>     | M      | 17     | --                                    | 10 + 2-10                           | 140.000 g.p.                   |
| <i>Wax</i>        | D      | 14     | <i>Neutre (b)</i>                     | 3 + 1-6                             | 30.000 g.p.                    |
| <i>Wood</i>       | D      | 15     | <i>Neutre (b)</i>                     | 4 + 1-4                             | 20.000 g.p.                    |

† Les golems créés par les clercs nécessitent des vêtements de cérémonies d'un coût de 30.000 gp réutilisables et non compris à l'intérieur du coût de construction proposé dans cette table.

‡ Ces golems appartiennent à la sous-classe des Tselems.

(a) : Dans les éditions sans une classe spécifique d'illusionniste, ces tselems pourront être créés par un magicien spécialisé en nécromancie (AD&D2).

(b) : Dans D&D® pour lequel il n'existe que 5 alignements différents (Bon, Loyal Bon, Mauvais, Chaotique Mauvais, Non-aligné), les correspondances suivantes seront appliquées : les alignements Neutre et Loyal Neutre deviennent Non-aligné, l'alignement Loyal Mauvais devient Mauvais et les alignements Neutre Bon et Chaotique Bon deviennent Bon.

(c) : Dans les éditions sans une classe spécifique d'illusionniste, ces tselems pourront être créés par un magicien.

basés sur le froid ralentissent la créature de la même manière qu'un sort de *Slow*. La durée de l'effet du sort dépend de son niveau : un sort de *Ice Storm* ralentira le golem pendant 3-10 rounds, un sort de *Cone of Cold* pendant 2-12 rounds et un sort de *Otiluke's Freezing Sphere* pendant 4-16 rounds. Les sorts *Chill Touch* et le sort *Chill Metal* (Reverse de *Heat Metal*), sont, quant à eux, de trop faible puissance pour pouvoir affecter ce golem. Si un golem d'azérite reçoit l'ordre d'abattre un *Wall of Ice*, la créature pourra devenir folle furieuse. Bien que le sort n'ait pas d'effet direct sur le golem, l'action demandée au golem transgresse le second principe fondamental du golem.

- **Sort régénérant le golem.** Un sort de *Melt Metal* régénère à chaque fois 4 points des dommages qu'auraient subi un golem d'azérite.

- **Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs spéciaux les plus couramment attribués à un golem d'azérite sont : *Fire Breath*, *Fire Shield* et *Wall of Fire*.

- **Autres caractéristiques.** Comme la plupart des golems métalliques, le golem d'azérite provoque le tremblement du sol à chacun de ses pas.

- **Destruction du golem.** Celle-ci est similaire à celle d'un golem de fer.

## Brass Golem

Le golem d'étain est l'un des golems métalliques les moins puissants.

- **Composants spéciaux.** La construction et l'animation d'un *Brass Golem* nécessite de l'essence de vie de Aasimon de Lumière.

- **Sorts affectant le golem.** Un sort de *Continual Darkness* causera la rigidité du golem pendant un round.

- **Sorts régénérant le golem.** Les sortilèges de lumière régénèrent le golem (5-20 points de dommages pour un sort de *Continual Light* et 1-6 pour un sort de *Light*).

- **Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs associés au golem d'étain sont ceux liés à la lumière et notamment la capacité à augmenter considérablement sa luminosité et dupliquer les effets de *Sunburst* d'un *Wand of Illumination*.

- *Autres caractéristiques.* Aucune
- *Destruction du golem.* Celle-ci est similaire à celle d'un golem de fer.

## Clay Golem

Le golem d'argile est l'une des créatures les plus couramment rencontrés. Il peut être obtenu soit par sculpture de la créature dans un bloc monolithique d'argile compact ou soit par modelage de la forme à partir d'une masse d'argile crue. Dans le premier cas, « [...] *The clay golem's body must be sculpted from a single block of clay weighting at least 1,000 pounds, treated with rare oils and powders worth 1,500 g.p.*<sup>171</sup> ».

- *Composants spéciaux.* Une essence de vie d'un *Mudman* et du sang d'une *Bulette* sont nécessaires à l'animation d'un tel golem.

- *Sorts affectant le golem.* Étant fait d'argile, la plupart des sorts affectant la terre peuvent être efficaces. Un sort de *Move Earth* fera reculer la créature de 120 pieds et lui causera 3-36 points de dommages. Un sort de *Disintegrate* le ralentira pendant 1-6 rounds et lui causera 1-12 points de dégâts. Un sortilège d'*Earthquake* lancé directement sur la créature l'immobilisera et lui infligera 5-50 points de dommages. Un sort de *Dig* provoquera 4-24 points de dommages au golem d'argile.

- *Sort régénérant le golem.* Un sort de *Restore Earth* régénérera complètement sa structure.

- *Pouvoirs spéciaux.* Il n'existe à priori que peu de pouvoirs spéciaux associés en propre au golem d'argile. En général, il est capable de se lancer un sort d'*Haste*.

- *Autres caractéristiques.* Contrairement à la plupart des autres créatures de sa famille, le golem d'argile ne peut être affecté que par les armes contondantes comme les marteaux et les masses.

Les dommages causés par un golem d'argile ne peuvent être soigné que par le sort de sixième niveau de clerc *Heal* lancé par un personnage de niveau supérieur à 17. De même un sort de *Wish* ou d'*Alter Reality* est capable de régénérer de tels dommages. Le golem d'argile dégage en général l'odeur caractéristique de l'argile crue.

- *Destruction du golem.* Lorsqu'un golem d'argile est détruit, celui-ci s'effondre en une masse de terre glaise qui se répand sur la surface du sol.

## Copper Golem

Le golem de cuivre est une créature prenant une teinte rougeâtre.

- *Composants spéciaux.* Une poudre de queue de *Volt* doit être utilisée dans la construction d'un golem de cuivre ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

- *Sorts affectant le golem.* Le froid magique ralentit de 50% la vitesse du golem et un sort de *Cloudburst* lui inflige automatiquement 10 points de dommages. Une immersion totale dans l'eau le détruit en 5 rounds.

- *Sorts régénérant le golem.* Les golems de cuivre peuvent être réparés par l'électricité magique à raison de 1 point de dommages guéri par point de dommages normalement causé.

- *Pouvoirs spéciaux.* Les sortilèges associés au golem de cuivre sont ceux liés à l'électricité comme *Shocking Grasp* ou *Lightning Breath*.

- *Autres caractéristiques.* Dès lors qu'un sortilège lié à l'électricité est lancé sur un golem de cuivre, les créatures se trouvant aux alentours immédiats (moins de 3") seront affectés par des arcs électriques provenant du golem et provoquant 5 points de dommages pendant un round par niveau du sort.

- *Destruction du golem.* Lorsque le golem de cuivre est détruit, celui-ci se corrode rapidement et tombe en poussière métallique.

## Ether Golem (Tselem)

Le tselem d'éther est une créature extrêmement rare dont peu de lanceurs de sorts en connaissent le processus de construction. Il est obtenu à partir d'une masse de proto-matière éthérée du plan éponyme ramenée sur le plan primaire par de puissants sortilèges.

Le tselem se présente alors sous une forme vaguement anthropomorphe de proto-matière grisâtre et tourbillonnante plus ou moins compacte.

- *Composants spéciaux.* Une essence de vie de *Cerebral Parasite* est nécessaire à la création d'un tselem d'éther.

- *Sorts affectant le golem.* Un *Conjure Ether Cyclone* provoquera 3-30 points de dommages sur un tselem d'éther.

- *Sorts régénérant le golem.* Un sort d'*Ethereality* régénère le tselem de 8-24 points de dommages et 2-8 pour un sort de *Semi-Materialisation*.

- *Pouvoirs spéciaux.* Les pouvoirs conférés au golem d'éther sans souvent ceux similaire à l'*Insubstantiality*, *Improved Insubstantiality*, ou provoquant le renvoi de créatures dans d'autres plans et notamment le *Border Ethereal*.

- *Autres caractéristiques.* Le tselem ne subit que les dommages dus aux bonus magiques d'une arme et ni la force de l'adversaire, ni les dommages spécifiques de l'arme n'ont d'effets sur un tselem d'éther. Ainsi, un guerrier ayant une force de 18 et combattant avec une *Long Sword*, +4 ne provoquera que 4 points de dommages à chaque fois qu'il touchera la créature.

- *Destruction du golem.* A la destruction du tselem, la forme éthérée se dissipe et disparaît entièrement.

## Firewood Golem

Le Bois de Feu est un arbre qui n'appartient pas aux plans primaires d'existence et qui est propre à Phlegetos, la quatrième couche des Neufs Enfers. Son bois est rouge-noir et l'arbre ne porte aucune feuille. Son cycle de vie se résume à un embrasement spontané durant plusieurs jours avant de s'éteindre.

- *Composants spéciaux.* Une langue de salamandre est nécessaire dans l'animation d'un *Firewood Golem* ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

- *Sorts affectant le golem.* Un golem en Bois de Feu est totalement invulnérable aux feux normaux et magiques. Par contre, la magie reposant sur l'eau peut l'affecter de diverses manières. Un sort de *Create Water* lancé sur lui le ralentit pendant un round, tandis qu'une fiole d'eau bénite par un clerc d'alignement Bon lui cause 1-4 (1-6 si Chaotique Bon) points de dommages.

- *Sorts régénérant le golem.* Le golem de Bois de Feu se régénère par embrasement lorsqu'un sort de feu (*Fireball*, etc.) est lancé sur lui. Cet embrasement dure 1 round par niveau du sortilège permettant au golem de régénérer 5 points de vie par round.

<sup>171</sup> Cf. *Monster Manual (WotC®, 2003, D&D3®.5®, p. 135)*

- **Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs généralement associés à un *Firewood Golem* sont bien entendu ceux liés au feu (embrasement, etc.).
- **Autres caractéristiques.** Au toucher, le golem fait prendre feu à tous les matériaux inflammables (papiers, bois, etc.). Seuls les objets magiques ont droits à un jet de protection pour ne pas être définitivement détruits.
- **Destruction du golem.** Dès lors que la créature est tuée, celle-ci noircit et prend une texture similaire au charbon de bois.

## Glass Golem

Le golem de verre est une créature généralement transparente mais dont les nuances de couleur peuvent varier pour affecter parfois une coloration légèrement fumée ou être simplement claire comme du cristal de roche. La matière première doit être fondue et comme les golems métalliques, la forme sera obtenue grâce à un moule<sup>172</sup>. Ce type de golem nécessite l'utilisation supplémentaire d'un sort de *Glassteel* afin de garantir sa solidité.

- **Composants spéciaux.** L'animation d'un golem de verre nécessite l'utilisation d'une essence de vie de *Crysmal* supérieur et de sang de *Rock Reptile*.
- **Sorts affectant le golem.** Un sort de *Shout* lui causera 1-4 points de dommages. Le son d'un *Horn of Blasting* l'endommagera pour 5-20 points de dégâts et un *Horn of Collapsing* pour 3-12. Un sort de *Shatter* le rendra vulnérable aux attaques avec armes normales pendant le round suivant. Le son des autres instruments, et notamment du *Drums of Deafening* n'aura aucun effet.
- **Sort régénérant le golem.** Un sort de *Mending* régénérera 1 point de dommage causé à sa structure.
- **Pouvoirs spéciaux.** Les golems de verre sont généralement dotés du pouvoir de *Prismatic Spray*.
- **Autres caractéristiques.** Aucunes.
- **Destruction du golem.** Le golem de verre se désagrège comme le ferait un golem de pierre.

## Gold Golem<sup>173</sup>

Les golems d'or ne sont pas les créatures magiquement animées les plus puissantes ni les plus onéreuses à construire. Par contre, la divine aura du matériau au travers son incorruptibilité à l'air et à l'eau et sa capacité d'affirmation du bien sur le mal ainsi que sa couleur jaune brillant en fait un golem de symbolique importante<sup>174</sup>.

Le golem d'or est le golem des divinités du soleil et de la lumière comme Pelor (Divinité majeure du Soleil, de la Force, de la Lumière et du Soin de la mythologie du monde de Greyhawk®).

- **Composants spéciaux.** Le processus alchimique nécessite l'utilisation d'une touffe de poils d'*Aurumvorax* ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

<sup>172</sup> Le matériau peut être aussi obtenu par sculpture de larges blocs de verre issu de *Skysea* (Cf. « I5 - Lost Tomb of Martek » par Tracy Raye Hickman, page 7).

<sup>173</sup> Assez étrangement, il semble qu'aucune source dans D&D® ne définisse de golem d'or, alors que finalement, pour un joueur, ce matériau constitue la matière première d'une aventure réussie... Seul le *Dungeon Master's Guide* (WotC, 2003, D&D3®), p.36 évoque un « golden golem ».

<sup>174</sup> Cf. « Les Sanctuaires Sacrés » in *SANCTUAIRE* #7 (Décembre 1999)

- **Sorts affectant le golem.** Un sort de *Darkness*, 15' Radius ralentira le golem pendant 2 rounds et un sort de *Continual Darkness* pendant 3 rounds. Un sort de *Protection from Good* réduira d'un quart les dommages causés par le golem d'or, et d'une moitié pour un sort de *Protection From Good*, 10' Radius. Un sort de *Dispel Good* causera 12 points de dommages au golem.

- **Sorts régénérant le golem.** Un sort de *Continual Light* le régénérera de 3 points de vie, un point pour sort de *Light*, et 10 points pour un sort de *Sunray*.

- **Pouvoirs spéciaux.** La plupart des pouvoirs spéciaux liés aux golems d'or sont les sortilèges de charme, de fascination ou même de conversion à l'alignement *Neutral Good* (NG).

- **Autres caractéristiques.** Le golem n'est pas affecté par les attaques liées à l'oxydation de sa structure, comme le sortilège *Metal to Rust* ou le *Rust Monster*. De la même façon les attaques par l'acide (*Breath Weapon*, etc.) n'ont pas d'effet sur lui. Le golem d'or est insensible aux attaques faites à l'aide d'armes contondantes.

- **Destruction du golem.** Dès lors que le golem est tué, celui-ci s'effrite et se répand en paille d'or.

## Goldenwood Golem

Connu sous ce nom du fait de la couleur dorée de son bois, le *Goldenwood* est un imposant arbre des *Happy Hunting Grounds* (*Beastland*). L'arbre à feuillage caduque produit des feuilles linéaires à double spirale inversées ayant une teinte rougeâtre métallique qui vire au gris argenté lorsque celles-ci tombent. Le bois, quant à lui, a tendance à s'éclaircir au fil du temps dès lors que l'arbre est mort.

Les golems en *Goldenwood* sont extrêmement rares sur le plan primaire d'existence. On le trouve cependant parfois dans certaines *Grandes Prairies Sacrées* d'Ehlonna (déesse mineure de la Forêt, des Fleurs et des Prairies du Monde de Greyhawk®).

- **Composants spéciaux.** Des pétales de tournesols géants sont nécessaires pour l'animation de la créature ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

- **Sorts affectant le golem.** Ces créatures sont insensibles aux feux magiques. Un sort de *Turn Wood* ralentira le golem pendant 3 rounds. De plus, une essence de vie de diable (*Devil Ichor*) touchant le golem provoquera 2 points de dommages par dés de vie de la créature d'origine (exemple : une essence de vie de *Bearded Devil* causera 14 points de dommages).

- **Sort régénérant le golem.** Une eau bénite d'un clerc d'alignement Chaotique Bon ou Neutre Bon régénérera le golem d'un point de vie par niveau du clerc.

- **Pouvoirs spéciaux.** Le pouvoir spécial d'un *Goldenwood Golem* est souvent celui de *Flesh to Wood*, *Transmute Metal to Wood* ou *Transmute Stone to Wood*.

- **Autres caractéristiques.** Lorsque le golem touche ou est touché par du bois, l'objet reverdi immédiatement et devient inutilisable. Les objets magiques ont droit à un jet de sauvegarde (augmenté du bonus de l'objet le cas échéant). Le froid magique provoque le ralentissement du golem pendant 3 rounds et une légère variation de teinte du bois. Enfin, la créature exhale un parfum de fleurs qui peut être humé à plusieurs mètres à la ronde.

- **Destruction du golem.** Dès lors que le golem est détruit, celui-ci s'enracine à l'endroit même où il se trouvait et reverdi pour reprendre une vie d'arbre normale.

## Iron Golem

Le golem de fer est la plus commune des plus puissantes formes de créatures magiquement animées. Le corps d'une telle créature ne peut être obtenu que par l'utilisation d'un moule dans lequel est versé le métal fondu et préalablement raffiné.

« *An iron golem's body is sculpted from 5,000 pounds of pure iron, smelted with rare tinctures and admixtures costing at least 10,000 gp*<sup>175</sup> ».

- **Composants spéciaux.** La création d'un golem de fer demande l'utilisation d'essence de vie de Gorgon et de sang de Xaren.

- **Sorts affectant le golem.** Les énergies électriques d'origine magiques ralentiront une telle créature pendant un round par niveau du sort (ex : un sort de *Lightning Bolt* ralentira le golem pendant 3 rounds) ou par tranche de 2 dés de dommages dans les autres cas (*Breath Weapon*, etc.).

- **Sort régénérant le golem.** Les feux magiques (ex : *Fireball*, etc.) régénère un point de dégât par point de dommage que le sort aurait dû causer.

- **Pouvoirs spéciaux.** Le golem de fer peut souffler un nuage de gaz empoisonné qui se dissipe le round suivant (*Cloudkill*) ou peut avoir la capacité de *Fire Breath*. D'autres pouvoirs peuvent aussi lui être accordés.

- **Autres caractéristiques.** Dû au poids énorme de la créature, chacun de ses pas provoque le tremblement du sol, à moins que la créature ne soit sur des fondations solides et profondes.

- **Destruction du golem.** A sa mort, le golem de fer s'effrite rapidement, comme atteint par la rouille. Il finira par se disloquer complètement et être réduit à un tas de poudre.

Les golems de fer peuvent subir les dommages infligés par les *Rust Monsters*<sup>176</sup> ainsi que par les sortilèges (*Metal to Rust* [WJ 6], etc.) et les objets magiques (*Rust Dust*) provoquant la rouille du fer.

## Jet Golem

Le golem de jais est une créature relativement rare. Son matériau est obtenu au terme d'un processus naturel de fossilisation de débris végétaux de conifères fortement compactés en milieu dépourvu d'air. La créature obtenue arbore une couleur noire, brillante et opaque présentant des reflets bleu métallique.

- **Composants spéciaux.** Une huile magique doit être incorporée à sa structure ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

- **Sorts affectant le golem.** Le golem de jais est particulièrement sensible aux sortilèges liés au feu. La créature subira ainsi un point de dommage par niveau du sort lié au feu magique (*Fireball*, etc.).

- **Sorts régénérant le golem.** Toute huile magique répandue sur sa structure le régénèrera de 1 point de dommage par tranche de 100 XP que vaut la substance.

- **Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs associés au *Jet Golem* sont ceux liés à l'électricité comme *Lightning Breath* ou *Shocking Grasp* (ou équivalent).

- **Autres caractéristiques.** Les armes piquantes n'ont pas d'effet sur un golem de jais.

- **Destruction du golem.** Le golem de jais se désagrège en poussière de carbone fine comme de la cendre.

## Mithril Golem

Le golem de mithril est l'une des plus puissantes créatures animées mais heureusement extrêmement rare.

« [...] *Known as truemetal to the dwarves, this silvery-blue, shining metal is derived from soft, glittering, silvery-black ore found in rare veins and pockets [...] from the depths of the Underdark to surface rocks [...]. Mithral is the lightest and most supple of metals hard enough to be used in the making of armor; it is extremely valuable [...]. Items made primarily of mithral automatically succeed in all item saving throws vs. normal fire, cold, and electricity. They receive a +2 bonus to all item saving throws vs. acid, disintegration, magical fire, and lightning and a +6 bonus to all item saving throws vs. crushing blow and fall.* »

- **Composants spéciaux.** Une poudre d'*Universal Component* doit être mélangée au métal en fusion ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

- **Sorts affectant le golem.** Un golem de mithril est immunisé à toute magie.

- **Sorts régénérant le golem.** Un sort d'*Haste* restaurera 1d6 hp par niveau du lanceur de sorts (maximum 10d6).

- **Pouvoirs spéciaux.** Tout comme le golem d'adamantin, le golem de mithril peut être associé à tout pouvoir spécial.

- **Autres caractéristiques.** Le golem de mithril, contrairement aux autres golems de métal, ne provoque pas de tremblements du sol lorsqu'il se déplace.

- **Destruction du golem.** Celle-ci est similaire à celle d'un golem de fer.

## Shade Golem (Tselem)

Le *Shade Golem* est l'un des tselems les plus craints du fait de ses capacités magiques néfastes. La créature se présente sous la forme d'une masse obscure et mouvante de forme anthropomorphe provenant du plan négatif.

- **Composants spéciaux.** Une essence de vie de Xeg-yi doit être utilisée dans la création de la créature.

- **Sorts affectant le golem.** Un sort d'*Energy Bestow* lancé contre un *Shade Golem* lui inflige 2-16 points de dommage.

- **Sorts régénérant le golem.** Un sort d'*Energy Drain* lui régénère 2-16 points de dommages.

- **Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs spéciaux alloués aux *Shade Golems* sont relatif à l'affaiblissement ou à l'oblitération de la vie (*Desintegrate*) et des niveaux d'énergie (*Energy Drain*).

- **Autres caractéristiques.** Les créatures de moins de 1 dès de vie touchées ou touchant le golem mourront immédiatement. Le *Shade Golem* comme la plupart des tselems sont silencieux. Sa présence peut être détectée par le froid ressenti en sa présence.

- **Destruction du golem.** A sa mort, le tselem implose et disparaît à jamais.

## Shadow Golem (Tselem)

Le golem d'ombre est la forme la plus répandue des tselems. Il est obtenu à partir d'une masse de matière diffuse et vaporeuse – appelé *Shadow Stuff* – provenant du demi-plan de l'ombre<sup>177</sup> à l'aide d'un sort de *Shades*.

<sup>175</sup> Cf. *Monster Manual* (WotC®, 2003, D&D3®, 5®, p. 137)

<sup>176</sup> Cf. le chapitre « Immunités et vulnérabilités des golems »

<sup>177</sup> Des informations complémentaires sur le demi-plan de l'ombre et sur la matière qui la compose peuvent être obtenues dans l'article « *The demi-plane of shadow* » par Edward Bonny paru

• **Composants spéciaux.** L'utilisation d'une essence de vie d'ombre (*Shadow*) et de sang de *Mastiff Shadow* est requise dans la conception d'un tel tselem.

• **Sorts affectant le golem.** Ce type de tselem est sensible aux sorts basés sur la lumière et l'obscurité ainsi que sur les énergies positives et négatives. Certains sorts lui cause des dommages : un sort de *Continual Light* provoque 1-4 points de dommages, un sort de *Energy Bestow*, 6-48 points de dégâts, un sort de *Henley's Digit of Disruption*<sup>178</sup>, 5-40 points de dommages. Un sort de *Sunray* lui cause 5-40 points de dommages et le fait reculer de 120 pieds. Les sorts de *Light* et de *Darkness* sont trop peu puissants pour pouvoir affecter un tel golem.

• **Sort régénérant le golem.** Un sort de *Continual Darkness* ou de *Energy Drain* lancé sur le tselem le régénère totalement des dommages qu'il aurait pu subir, tandis qu'un sort de *Darkness*, 15' radius le soigne de 1-4 points de dégâts.

• **Pouvoirs spéciaux.** Le golem d'ombre est en général doté des pouvoirs liés à l'ombre comme les sorts de *Cloud of Blackness* ou de *Create Shadows*<sup>179</sup>.

• **Autres caractéristiques.** Le tselem d'ombre attaque avec un touché glacé qui draine la force vitale de ses victimes. Chaque fois que la créature touche sa victime, celle-ci doit tirer un jet de sauvegarder pour ne pas perdre temporairement 2 points de force. Un personnage dont la force est réduite à 0 de cette manière devient un *Shadow*.

• **Destruction du golem.** Après avoir été détruit, le tselem d'ombre s'évanouira complètement en se dissipant dans l'air en volutes ombreuses. Toute trace de la créature aura disparue au bout de quelques secondes.

## Silver Golem

Deuxième golem en termes de symbolique juste après le golem d'or, le golem d'argent est la créature des divinités Loyal Neutre<sup>180</sup> telles Wee Jas (Divinité majeure de la Magie et de la Mort de la mythologie du monde de Greyhawk®) et Lendor (Divinité majeure présidant au Temps de la mythologie du monde de Greyhawk®).

Le golem d'argent possède une couleur blanche étincelante lorsqu'il est poli.

• **Composants spéciaux.** Le lanceur de sorts devra incorporer une écaille de dragon d'argent réduite en poudre dans la matière servant à construire la créature ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

• **Sorts affectant le golem.** Les sortilèges de froid ralentissent le golem pendant un ½ round par niveau du sort (arrondi par défaut).

• **Sorts régénérant le golem.** Un sort de *Moonbeam* régénère un golem d'argent de 2-20 points de dommages.

• **Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs d'un tel golem sont liés à la confusion de l'esprit.

• **Autres caractéristiques.** Les sorts liés au feu (*Fireball*, etc.) auront des effets particuliers sur un golem d'argent. A la suite du sortilège, le golem émanera une chaleur importante, provoquant 5 point de dommages par niveau du sort à toutes

les créatures se trouvant dans un rayon de moins de 3". Ces effets perdureront pendant un round par niveau du sort jeté sur le golem.

• **Destruction du golem.** A la mort d'un golem d'argent, celui-ci se liquéfie et se répand à l'endroit où il se trouvait avant de reprendre une consistance solide.

## Stenchwood Golem

Le Stenchwood est un arbre propre à certaines couches des Neuf Enfers. Dénommé ainsi du fait de l'odeur nauséabonde que le bois dégage, l'arbre possède un bois noir et extrêmement dur dont les cernes sont argentés. Le Stenchwood ne développe aucunes feuilles tout au long de son cycle de vie.

• **Composants spéciaux.** Une poudre de corne de *Stench Kow* doit être utilisée dans la construction d'un *Stenchwood Golem* ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

• **Sorts régénérant le golem.** Un sort de *Woodrot* lancé sur le golem lui permet de régénérer 7 points de dommages.

• **Sorts affectant le golem.** Un sort de *Plant Growth* immobilisera la créature pendant 1 round et un sort de *Turn Wood* la ralentira pendant 3 rounds.

• **Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs habituellement conférés à un *Stenchwood Golem* sont *Stinking Cloud* et *Cloudkill*.

• **Autres caractéristiques.** Tout objet en bois touchant le golem pourrira immédiatement et deviendra inutilisable. Seuls les objets magiques ont droit à un jet de protection. Un *Stenchwood Golem* exhale une odeur nauséabonde facilement détectable.

• **Destruction du golem.** Le *Stenchwood Golem* tombe en morceau, pourris de l'intérieur dès lors qu'il est détruit.

## Stone Golem<sup>181</sup>

Malgré le fait que la construction d'un golem de pierre requiert un niveau élevé de la part du lanceur de sorts, il n'en demeure pas moins qu'il s'agit du plus commun des golems sur le plan primaire. En effet, la pierre devant composer sa structure est une matière courante qui peut être obtenue facilement dans la plupart des plans primaires d'existence.

« A stone golem's body is chiseled from a single block of hard stone, such as granite, weighing at least 3,000 pounds. The stone must be of exceptional quality and costs 5,000 gp<sup>182</sup> ». « A stone golem is a solid, human-shaped mass of rock<sup>183</sup> ».

• **Composants spéciaux.** Une essence de vie d'élémentaire de la terre ainsi que du sang de *Storoper* doivent être utilisés lors de l'animation d'un golem de pierre.

• **Sorts affectant le golem.** Un sort de *Transmute Rock to Mud* ralentit un golem pendant 2-12 rounds. Un sort de *Stone to Flesh* n'altère pas vraiment sa structure mais la rend vulnérable à toutes les attaques physiques durant le round suivant.

• **Sort régénérant le golem.** Un sort de *Transmute Mud to Rock* restaure tous les points de dommages qu'aurait pu subir le golem.

• **Pouvoirs spéciaux.** Le lanceur de sorts peut permettre à sa créature la capacité de *Flesh to Stone* par exemple.

• **Autres caractéristiques.** Aucune.

dans le *Dragon® Magazine* #213 (Janvier 1995) ainsi que par exemple dans le *Manual of the Plane* (WotC®, 2001, D&D3®, p.59) ou le supplément « A guide to the Ethereal Plane » (TSR Inc, 1998, D&D2®, p. 47).

<sup>178</sup> Cf. « WG4 : The Lost Caverns of Tsojcanth » par Gary Gygax.

<sup>179</sup> Une description des effets des sorts *Cloud of Blackness* et *Create Shadows* est donnée dans l'entrée *Shadow Dragon* du *Monstrous Manual™* (TSR Inc., 1993, AD&D2®, p.85)

<sup>180</sup> Non-aligné dans D&D4®

<sup>181</sup> Contrairement aux golems construits dans des matériaux métalliques, les golems en pierre présentent peu de différences significatives en fonction de leur essence. Il n'est pas utile de distinguer un *Marble Golem* d'un *Basalt Golem*.

<sup>182</sup> Cf. *Monster Manual* (WotC®, 2003, D&D3®, p. 137)

<sup>183</sup> Cf. *Dungeon Master's Guide* (WotC, 2003, D&D3.5®, p.26)

• *Destruction du golem*. Des fissures apparaîtront sur le golem pour se propager rapidement sur sa surface entière. Finalement, l'enveloppe minérale de la créature se disloquera en un monceau de pierre de petite taille.

## Tanthullor Golem

Le golem de tanthullor est une créature particulièrement rare du fait que la matière première qui compose sa structure provient de l'une des couches de l'infâme plan des Enfers<sup>184</sup>.

Le tanthullor est un métal maléfique, d'un poids équivalent au fer. Il provient des plans diaboliques de l'Enfer où il est exploité par les diables qui en obtiennent des objets particulièrement lisse et qui paraissent apparemment incassables. Les lames de tanthullor sont ainsi capables de couper pratiquement tout ce qu'elles touchent. Il est pour cela souvent utilisé pour l'obtention de lames vorpales ou d'acuités. Cependant, les méthodes de forge et de travail de ce métal, comme ceux du dajavva et de l'arjale sont très peu connues en dehors des plans de l'Enfer. « *The rod of Dispatier is known to be made of tantullhor*<sup>185</sup>. »

Le golem de tanthullor est la créature des divinités telles Hextor<sup>186</sup> (Divinité mineure de la Guerre, de la Discorde et du Massacre de la mythologie du Monde de Greyhawk®).

• *Composants spéciaux*. L'animation d'un tel golem demande de l'essence de vie d'un diable mineur et le sang d'une créature *Loyal Bonne* d'origine fantastique (*Lammasu*, etc.).

• *Sorts affectant le golem*. De par sa nature, le golem de tanthullor n'est affecté que par les sorts relatifs au bien et au mal. Les sorts de *Abjure*, *Banishment*, *Binding*, *Dismissal* et *Dispel Evil* provoquent le ralentissement de la créature pendant un round par tranche entamée de 3 niveaux du sort comme si le golem était sous l'effet d'un sort de *Slow*. Au contraire, un sort de *Implore* (*Reverse de Abjure*) ou un sort de *Beckon* (*Reverse de Dismissal*) accélère la créature comme un sort de *Haste* pour une durée similaire. Bien que très proche des sorts cités précédemment, un sort de *Dolor* n'est pas à même d'affecter un tel golem. Un sort de *Holy Word* lui cause 3-30 points de dommages et le fait reculer de 120 pieds et un sort de *Spiritwrack* lui cause 4-32 points de dommages.

• *Sort régénérant le golem*. Un sort de *Dispel Good* régénère la créature de 10 points de vie et un sort d'*Unholy Word*, de 3-30.

• *Pouvoirs spéciaux*. La plupart des pouvoirs spéciaux donnés à ce type de golems sont liés à la souffrance et à la douleur : *Cause Wounds* (*Light*, *Serious* ou *Critical*), *Harm*, *Pain*<sup>187</sup>, *Symbol of Pain*<sup>188</sup> ou *Torment*<sup>189</sup>.

• *Autres caractéristiques*. Les créatures blessées par les griffes d'un golem de tanthullor voient leurs plaies saigner continuellement comme les blessures provoquées par une *Sword of Wounding*<sup>190</sup>. Ces blessures continuent à saigner pendant

10 rounds, à moins qu'elles ne soient pansées avant provoquant 1 point de dommage supplémentaire par round. Le golem de tanthullor possède deux autres caractéristiques : d'une part il ne peut être touché que par des armes bénites et d'autre part, comme les golems de fer, il provoque le tremblement du sol lorsqu'il se déplace.

• *Destruction du golem*. Après sa destruction, le golem de tanthullor se répand sur le sol comme si sa structure fondait sans pourtant dégager de chaleur.

## Wax Golem

Le golem de cire est peut-être la plus faible des créatures de cette classe. Obtenue à partir de la récupération de la cire d'abeille géante, il revêt une couleur opaque et terne allant du blanc au marron mais toujours avec un ton jaunâtre.

• *Composants spéciaux*. Une pincée de poudre de plomb doit être utilisée dans la conception du golem de cire ainsi qu'une essence de vie de créature extraplanaire.

• *Sorts affectant le golem*. Le golem de cire est particulièrement vulnérable au feu. Tout sortilège de niveau supérieur à 3 lié à cette énergie (*Fireball*, etc.) aura pour effet de faire fondre le golem sur place. Cependant, celui-ci se reformera en 1 round juste après en ayant réparé tous ses dommages. Un sortilège de froid ralentira ses mouvements de moitié pendant ½ round par niveau du sort (arrondi par défaut).

• *Sorts régénérant le golem*. Cf. ci-dessus.

• *Pouvoirs spéciaux*. Le pouvoir spécial d'un golem de cire est généralement lié à l'appel des insectes (*Summon Insects*).

• *Autres caractéristiques*. Le golem de cire n'est pas affecté par les armes contondantes. De plus, la créature peut parfois dégager une légère fragrance décelée à plusieurs mètres à la ronde. Enfin, tout sort de froid améliorera sa classe d'armure de 4 points pendant la durée du sort ou pour au moins 4 rounds.

• *Destruction du golem*. Dès lors que la créature n'a plus de point de vie, celle-ci fond, se répandant sur le sol avant de durcir définitivement.

## Wood Golem<sup>191</sup>

Les golems de bois sont des créatures relativement courantes dans les bocages sacrés des druides. Ils doivent être sculptées à partir du tronc d'un arbre, de préférence un chêne, tombé récemment (causé par un éclair par exemple) puis séché. Le druide devra enlever la totalité de l'écorce du végétal préalablement à la sculpture du corps de la créature.

• *Composants spéciaux*. De la sève de *Treant* devra être utilisé dans l'animation de la créature. La substance devra être donnée volontairement par le *Treant* ou provenir d'une créature maléfique apparenté. Une essence de vie de créature extraplanaire devra être aussi utilisée.

• *Sorts affectant le golem*. Les feux magiques ralentissent de telles créatures pendant un round par niveau du sort (ou par tranche de 2 dés de dommages comme dans le cas d'un souffle de dragon rouge). Un sort de *Warp Wood* le rend vulnérable pendant le round suivant à toutes les armes tranchantes, même non-magiques. Un sort d'*Anti-Plant Shell* l'empêche de la même façon qu'un sort d'*Anti-Magic Shell* de pénétrer dans la zone protégée. Un sort de *Turn Wood* fera

<sup>191</sup> Contrairement aux golems construits dans des matériaux métalliques, les golems en bois présentent peu de différences significatives en fonction de leur essence. C'est pourquoi il n'est pas nécessaire de distinguer un Oak Golem d'un Baobab Golem.

<sup>184</sup> Cf. « Les Arcanes de la Guerre » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997) et « Nine Hells revisited » par Ed. Greenwood in *Dragon*® Magazine #91 (Novembre 1984)

<sup>185</sup> In « Nine hells revisited » by Ed. Greenwood *Dragon* #91 (Novembre 1984)

<sup>186</sup> Cf. « Les Chevaliers Noirs d'Hextor » in *SANCTUAIRE* #2 (Octobre 1996).

<sup>187</sup> Seuls les effets de souffrance affectent les victimes du pouvoir du golem.

<sup>188</sup> *Idem*

<sup>189</sup> *Idem*

<sup>190</sup> Cf. le sort de 6e niveau de magicien *Wounding Edge* dans l'article « Les Arcanes de la Guerre » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997).

reculer la créature de 120 pieds et un sort de *Wood Rot* lui causera 5-20 points de dommages. Si ces précédents sorts peuvent l'affecter, un golem de bois n'est cependant pas sensible aux sorts suivants : *Charm Plants*, *Hold Plant*, *Liveoak*, *Locate Animals or Plants*, *Pass Plant*, *Plant Door*, *Speak with Plants*, *Transport via Plants*.

- **Sort régénérant le golem.** Un sort de *Plant Growth* ou de *Quickgrowth* régènera tous les dommages qu'un tel golem aurait pu subir.

- **Pouvoirs spéciaux.** Un golem de bois reçoit en général les pouvoirs de *Spike Growth* et de *Wall of Thorns*.

- **Autres caractéristiques.** Le golem de bois ne peut être affecté par les armes piquantes et contondantes. Seules les armes magiques tranchantes peuvent affecter ces créatures. D'autre part, certains golems de bois continuent à libérer une fragrance longtemps après avoir été construit selon l'essence de l'arbre.

- **Destruction du golem.** Lorsqu'un golem de bois est détruit, sa structure pourrit rapidement et la créature tombe en un tas de sciures de bois comme détruite par des termites.

## AUTRES GOLEMS POSSIBLES

L'une des matières premières possible pour la construction de golems est le métal. D'entre tous, le fer est le plus couramment utilisé, car il est relativement abondant et bon marché. Cependant, il en existe de nombreux types différents, certains étant très connus, au moins de réputation, comme le mithril et l'adamantite, d'autre sont beaucoup moins répandus mais sont tout aussi précieux. En plus des nombreux métaux que l'on trouve sur les plans primaires, diverses formes de matériaux, de propriétés et capacités variées, parsèment les plans extérieurs et certains plans élémentaires.

La liste des matériaux qui suit (dont beaucoup d'origine métallique), n'est évidemment pas exhaustive, mais indique les plus communs. Bien que certains soient originaires des autres plans, il est possible d'en trouver certaines quantités sur les plans primaires, rapportés par exemple par des voyageurs intraplanaires :

- **Abyssal Bloodiron.** Aussi connu sous l'appellation de *Demonic red-black Iron*<sup>192</sup>. Métal provenant des Abysses dont les propriétés restent inconnues. « *Abyssal bloodiron has the same weight as iron or steel*<sup>193</sup> ».

- **Acheronian Clearsteel**<sup>194</sup>. « *This transparent metal is found on certain cubes on Acheron [...]. Clearsteel is no harder than ordinary steel, but weapons forged from it are virtually transparent [...].* »

- **Adamant.** « *This is the pure metal form of the hard, jet-black ferromagnetic ore known as adamantite*<sup>195</sup>, from which the famous alloy adamantine is made. Adamant is rarely found in nature, but when it is, it is always be in large spherical pockets in hardened volcanic flows. Adamant is one of the hardest substances known [...], but it is also brittle. A sword made of adamant could slice through most metals but would snap off if struck by another blade or even a smartly wielded wooden cudgel [...]. Adamant is a gleaming, glossy black. Any reflec-

*tions seen in it acquire rainbow edges, and this peculiar optical property is the sure-fire way to identify this surprisingly light, valuable metal. Adamant is worth five times its weight in gold and takes enchantments readily [...]. Specifically, adamant shields against all fire and heat, magical or non-magical, that it comes in contact with [...]. Items made primarily of adamant automatically succeed in all item saving throws vs. normal fire, cold, and electricity. They receive a +6 bonus to all item saving throws vs. magical fire and a +4 bonus to all item saving throws vs. acid, disintegration, and lightning. Unless items are enchanted to compensate for adamant's brittle nature, however, they receive a -4 penalty on all item saving throws vs. crushing blow and fall*<sup>196</sup> ».

- **Anthracite.** L'anthracite est une variété dure et compacte de charbon et présente un lustre semi-métallique. Il est parfois utilisé comme matériau pour la construction de golems.

- **Arandur**<sup>197</sup>. « *Once the exclusive secret of the gnomes [...], Arandur is a rare natural metal found in igneous rock, usually as streaks of blue-green ore amid vitreous glass. So that it does not become as brittle as the glass it is found in, it must be tempered with the blood of a red or blue dragon in its forging [...]. The finished forged metal is silver-blue with a green reflective shine [...]. It is famous for holding a sharp edge even when abused and was the favored material of old for making swords of sharpness and vorpal weapons. Items made primarily of arandur automatically succeed in all item saving throws vs. fall, normal fire, cold, and electricity. They receive a +3 bonus to all item saving throws vs. acid, crushing blow, disintegration, magical fire, and lightning. Arandur also partially absorbs magic missile energy pulses [...]*<sup>198</sup> »

- **Arjale.** Ce métal, de couleur noire, ne peut être trouvé que sur certains plans de l'Enfer (Phlegethos, Malbolge, Maladomini, Nessus). Il est relativement léger en poids, et peut facilement être travaillé pour donner une surface lisse, et peut être amené à devenir très tranchant. « *These metals are much rarer in Malbolge than in Phlegethos, and are mined by nupperibos and spined devils under the command of malebranche, in a haphazard and untidy fashion [...]. Moloch's whip, said to be fashioned of an unknown pliable metal [...], is made of an alloy of arjale. The talismans of many devils, Agares, Asmodeus, Barbatos, and Buer, for certain, are known to be fashioned of arjale*<sup>199</sup> »

- **Astral Driftmetal**<sup>200</sup>. « *This extraordinarily rare mineral is mined only on islands of matter floating on the Astral Plane. It is very similar to iron but has a single extraordinary feature: It has a 25% chance of being effective against an incorporeal attack, as if it were made of force. It is not malleable enough to be worked into chainmail or scale mail; only a breastplate, shield, or any form of heavy armor can be made from Astral driftmetal. A suit of driftmetal armor weighs 5 pounds more than the same armor made of steel, but the other statistics of the armor [...] are unchanged [...]* » Il est probable qu'un golem construit en *Astral Driftmetal* soit à même de pouvoir blesser les créatures se trouvant dans des états incorporels.

- **Aurorum**<sup>201</sup>. « *This luminous steel gleams with varying hues of pink and indigo [...].* »

<sup>196</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

<sup>197</sup> Cf. *Magic of Faerûn* (WotC, 2001), D&D3®, p.178

<sup>198</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

<sup>199</sup> In « *Nine Hells Revisited* » by Ed. Greenwood Dragon #91 (Novembre 1984)

<sup>200</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p.18.

<sup>201</sup> Cf. *Book of Exalted Deeds*™ (WotC, 2003, D&D3®)

<sup>192</sup> Cf. *Manual of the Planes*™, (WotC, 2008), D&D4®, p.153

<sup>193</sup> Cf. *Planar Handbook*™ (WotC, 2004), D&D3®, p.69

<sup>194</sup> Cf. *Planescape Campaign Setting - Chapter 6: Life in the Multiverse* (2008, D&D3®).

<sup>195</sup> Cf. « *A Short History of Adamantite* » par Charles Sagui in *The Dragon* #17 (Août 1978)

• **Basalt.** Le basalte est une roche volcanique qui est parfois utilisé comme matériau dans la construction d'un golem.

• **Blended Quartz**<sup>202</sup>. « *This rare, naturally occurring blend of iron and quartz is cumbersome and difficult to work. Armor and shields made from blended quartz weigh twice as much as normal and incur the normal armor check penalty. The DC of relevant Craft checks involving blended quartz increases by 5. But blended quartz is a surprisingly good conduit of magical energy. Spell failure chances for blended quartz armor and shields are reduced by 20%. Weapons made from blended quartz weigh twice as much as normal but gain no additional benefits [...].* »

• **Blue Ice**<sup>203</sup>. « *Found only in the depths of the most ancient glaciers, veins of blue ice are often sought out by glacier dwarves. It appears as dark blue, opaque ice that sparkles in light as if it were coated with a tiny film of gemstones [...]. The material is cold and feels identical to regular ice upon casual observation, but blue ice only melts under intense and direct application of heat, similar to iron [...]. Blue ice can be forged, shaped, and utilized as if it were iron. Blue ice is much lighter than iron [...]. Blue ice isn't just useful to make slashing weapons, though; it can be used to build anything that is normally built of iron.* »

• **Bronzewood**<sup>204</sup>. « *This exceptionally hard wood is useful for making both armor and weapons. Unlike most woods, bronzewood can be used instead of metal to fashion heavy armor and weapons. Although dense and weighty compared to other woods, it is still lighter than most metal: Items weigh 10% less when made from bronzewood rather than metal. Armor made of bronzewood is also less obtrusive than similar armor made of metal [...].* »

• **Byeshk**<sup>205</sup>. « *Mined in the Byeshk and Grayw all Mountains bordering Droaam, this rare metal is prized by smiths [and] is difficult to work [...]. It has a lustrous purple sheen and is hard and dense. An item made of byeshk weighs 50% more than the same item made of iron.* »

• **Célestane**<sup>206</sup>. La célestane est un métal propre aux météorites au même titre que le fer du même nom. Il s'agit d'un matériau d'une densité très supérieure à celle des autres métaux du plan primaire d'existence et même de celle de la plupart des métaux extra- et intra-planaires. Les propriétés magiques de ce métal sont méconnues ce qui n'empêche pas la célestane d'être très recherchée par les alchimistes qui l'utilisent dans la construction de *Loadstones*. Son taux d'acceptation de la magie, comme le fer météoritique, est de +3<sup>207</sup>. Réduite en poudre, elle peut prévenir le passage des êtres vivants au travers des parois par le plan éthéré. Les caractéristiques des golems construits dans de tels matériaux n'est pas connu. Des rumeurs prétendent que le temple de Celestian à Thrunch<sup>208</sup> recèlerait un grimoire donnant les instructions nécessaires à la création d'un tel golem. Nul ne sait cependant si une telle créature a déjà été construite et quels pourraient être, le cas échéant, ses pouvoirs.

• **Celestial Steel**<sup>209</sup>. L'Acier Céleste est un « [...] *bright metal that never dulls [...]* » souvent utilisé par les habitants du

plan extérieur connu sous le nom de Celestia, pour construire leurs armes. Les propriétés de ce métal ne sont pas connues.

• **Charcoal.** Construit par un magicien à partir d'une large section de charbon de bois, le *Charcoal Golem* est l'une des plus faibles créatures de la classe des golems.

• **Cinnabryl** (ou *Red Steel*). Le cinnabryl est un métal de couleur rouge terne, d'un poids inférieur de moitié à l'acier, et qui possède certaines capacités dans les campagnes de *Red Steel*®. Cependant, dès lors que le métal a quitté ce monde, il perd définitivement toutes ses propriétés<sup>210</sup>.

• **Dajavva** (ou *Green Steel*)<sup>211</sup>. Le dajavva est un alliage d'arjale et de fer, qui prend une coloration vert clair-gris, et possède la propriété d'être relativement pliable. Il ne peut être trouvé à l'état brut que sur certains plans des Enfers, mais est utilisé par nombre de créatures diaboliques des neuf plans. Il est possible que ce métal soit aussi connu sous le nom de *Baatorian Green Steel*<sup>212</sup> ou de *Baatorian Greensteel*<sup>213</sup>, un « [...] *noxious metal that has a greasy finish and is renown for its fire- and acid-based enchantments.* »

• **Darksteel**<sup>214</sup>. « [...] *Darksteel behaves like steel but is lighter, and when coated in certain oils whose formula is known to few and heated in even a small fire, it becomes molten, and can be poured into molds (even simple sand molds) to be cast into a new shape [...]. All of this makes darksteel very valuable (about 10 to 12 times more than gold, by weight) [...]. Darksteel is silvery in hue when polished or cut, but its exposed surfaces have a deep, gleaming purple luster. It has the unique property of absorbing all natural and magical lightning or electrical energy (not heat, and not magic missiles or other pure energy pulses) [...]. Items made primarily of darksteel automatically succeed in all item saving throws vs. fall, normal fire, cold, and electricity. They receive a +3 bonus to all item saving throws vs. acid, crushing blow, disintegration, and magical fire, and a +5 bonus to all item saving throws vs. lightning*<sup>215</sup>. »

• **Darkwood**<sup>216</sup>. « *This rare magic wood is as hard as normal wood but very light. Any wooden [...] item made from darkwood [...] weighs only half as much as a normal wooden item of that type [...].* »

• **Densewood**<sup>217</sup>. « *One of the most important products of the forests of Aerenal, densewood is a strong, hard, heavy wood similar to iron in its properties [...]. A densewood item weighs twice as much as the same item made from normal wood [...].* »

• **Dlarun.** « *This bone-white metal can take a high polish and is often mistaken for ivory when seen in finished items, but it has a distinctive greenish sheen in candlelight and when in the presence of magical radiances. Dlarun is a little-known metal of the halflings [...]. Derived from roasting clay dug from the banks of certain rivers, dlarun is first gathered as white chips among fire ash that are then melted in a hot crucible that is filled with a secret mixture of liquids. A lump of soft, soaplike metal results that can be readily carved by anyone with a sharp knife. When the desired end result has been achieved, a second heating (in the open flames of a fire fueled and sup-*

<sup>202</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p. 18.

<sup>203</sup> Cf. *Frostburn* (WotC, 2004), D&D3®, p. 80

<sup>204</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p. 18.

<sup>205</sup> Cf. *Eberron Campaign Setting* (WotC, 2004), D&D3®, p. 126

<sup>206</sup> Cf. « *Les Larmes de Celestian* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>207</sup> Cf. « *Les Arcanes de la Guerre* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

<sup>208</sup> Cf. « *WG6 : Isle of the Ape* » par Gary Gyax, (TSR Inc., 1985), page 22

<sup>209</sup> Cf. *Manual of the Planes*™, (WotC, 2008), D&D4®, p. 153

<sup>210</sup> Cf. « *The Voyage of the Princess Ark, Part 18: The Slagovich affair* » par Bruce Heard in *Dragon*® #171 (Juillet 1991)

<sup>211</sup> In « *Nine Hells Revisited* » by Ed. Greenwood *Dragon* #91 (Novembre 1984)

<sup>212</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p. 13.

<sup>213</sup> Cf. *Manual of the Planes*™, (WotC, 2008), D&D4®, p. 153

<sup>214</sup> Cf. *Magic of Faerûn* (WotC, 2001), D&D3®, p. 178

<sup>215</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

<sup>216</sup> Cf. *Dungeon Master's Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p. 283

<sup>217</sup> Cf. *Eberron Campaign Setting* (WotC, 2004), D&D3®, p. 126

plemented by secret ingredients, this time) transforms the metal into lightweight rigidity. It is thus ideal for item adornment and has the added property of steadying the mind of any being in direct (bare flesh) contact with it, allowing them to make all saving throws vs. enchantment/charm and illusion/phantasm spells (and similar psionic or spell-like power effects) at a +1 bonus. Items made primarily of arandur automatically succeed in all item saving throws vs. fall, normal fire, cold, and electricity. They receive a +1 bonus to all item saving throws vs. acid, crushing blow, disintegration, magical fire, and lightning<sup>218</sup> ». Parfois connu sous le nom de *Icsteel*<sup>219</sup>.

- *Domior*<sup>220</sup>. Le domior est un métal de couleur pourpre, tout aussi dur que l'acier trempé. Sa principale caractéristique est d'être totalement résistant à la corrosion que subissent les métaux ferrugineux, et de perpétuellement briller comme s'il avait été poli récemment. Le domior n'est donc pas affecté par l'eau, et peut rester immergé indéfiniment sans rouiller. Les objets réalisés en domior bénéficient d'un bonus de +4 contre tous les sorts provoquant la corrosion (*Metal to Rust*, *Rust Dust*, etc.), et sont traités comme s'ils possédaient un enchantement de +4 lorsqu'ils sont attaqués par les *Rust Monsters*. Ce métal est abondamment utilisé par les créatures marines intelligentes (*Sea elfs*, etc.) sous la forme d'ustensiles ou d'armes.

- *Duskwood*<sup>221</sup>. « *This species of tree grows widely all over Faerûn, and is named for the eerie appearance of its tightly growing groves. Smooth, with small branches at the top of 60-foot trunks, duskwood trees have black bark and smoky gray wood that is as tough as iron. [...] Duskwood weighs half as much as steel [...]* ». »

- *Elukian Clay*<sup>222</sup>. « *Although barely malleable in its natural state, this rough, gray stone [...], also known as sea-stone [...] is formed in part by seepage from the Elemental Plane of Water. It has a strong affinity to water, so those traveling in or over large bodies of water value it greatly [...]* ». »

- *Entropium*<sup>223</sup>. « *Githzerai armorsmiths in the Ever-Changing Chaos of Limbo have found a way to alloy ordinary iron with some of the shifting chaos-stuff of their native plane. The resulting metal, called entropium, is heavier than iron but [allow] incredible flexibility [...]* ». »

- *Fever Iron*<sup>224</sup>. « *In some volcanic craters, pools of molten metal collect and are never allowed to fully cool. Sometimes these pools of semisolid metal attract the raw energy of the Weave and are transformed into what the dwarves call fever iron. Fever iron can be made fully solid through a magical process that includes application of intense cold, after which it can be worked like normal iron [...] Fever iron weighs the same as steel* ». Les propriétés de résistance au feu du métal sont avérées.

- *Flametouched Iron*<sup>225</sup>. « *Mined only in Thrane, flame-touched iron is rare [...]. When mined, this iron variety has a speckled dark red color, resembling rust, but when it is refined, it takes on a shimmering, silvery hue [...]. Flametouched iron has the same weight and other physical characteristics as iron [...]* ». »

- *Gehennan Morghuth-Iron*<sup>226</sup>. « [...] *This volcanic mineral is unique to the steep mountains of the Bleak Eternity of Gehenna, where it is occasionally mined by neutral evil fiends called yugoloths and other creatures on that forbidding plane. It forges poorly, making weapons that appear pocked and pitted and have a -1 attack and damage penalty. However, morghuth-iron is extremely toxic, rapidly poisoning the blood. A slashing or piercing weapon made of Gehennan morghuth-iron is naturally poisonous.* »

- *Hizagkuur*<sup>227</sup>. Ce métal, propre au Monde des Royaumes Oubliés, possède des propriétés bien spécifiques. « *This rare pale silvery gray metal [...] is found only in scattered, but very rich, deposits deep in the Underdark as a soft, greenish-gray claylike ore or a flaky mud. One misstep in its refining, and it remains useless mud [...]. Hizagkuur weighs the same as steel [...]* ». »<sup>228</sup>

- *Jade*. Le jade est une pierre gemme très dure et difficile à briser d'une couleur généralement vert plus ou moins prononcé. D'un coût relativement élevé, le golem de Jade peut être construit par un clerc d'alignement Loyal Neutre<sup>229</sup>.

- *Karach*<sup>230</sup>. « *This is a shifting metal [...] of the strange chaos-stuff [of] Limbo [which is] notoriously unstable and difficult to work with.* »

- *Limbonic (Tselem)*. La matière primordiale formant le plan extérieur du chaos incarné, Limbo doit probablement pouvoir être utilisé pour construire un tselem.

- *Metalwood*. Le Bois Métallique est une forme particulièrement rare de fossilisation du bois. Très rare sur le plan primaire d'existence, il apparaît parfois en présence de radiations magiques<sup>231</sup>. Il s'agit probablement du plus puissant des matériaux à partir duquel un druide est capable de construire un golem.

- *Mournlode, Purple*<sup>232</sup>. « *Mined only in the Mournland in and under the Field of Ruins, mournlode is something of a rarity, and considered by many churches to be an ideal tool for combating undead manifestations. When mined, this iron ore has a mottled purple color, resembling some awful blight. When it is refined, it takes on a more vibrant silvery hue, streaked with veins of purple. In fact, various grades of mournlode exist, each with a slightly different appearance. To date, purple mournlode is by far the most well known (to the point where it is often referred to simply as "mournlode").* »

- *Pandemonic Silver*<sup>233</sup>. « *Mined from thin veins of ore on the plane of Pandemonium, pandemonic silver has all the properties of alchemical silver [...]* ». »

- *Quarefrigise*<sup>234</sup>. La quarefrigise est un métal de couleur bleu nuit possédant des reflets argentés originaire des plans intérieurs et très rare sur le plan matériel primaire. On la trouve principalement dans les régions bordant le plan para-élémentaire de la glace et le plan élémentaire de la terre. La quarefrigise résiste parfaitement à des températures très basses. Elle est ainsi capable de résister parfaitement au froid naturel, et même à l'environnement très rigoureux du plan para-élémentaire de la glace. Ce métal est utilisé pour la confection de *Frost Brand* et de tout autre objet métallique mettant

<sup>218</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

<sup>219</sup> Cf. *Magic of Faerûn* (WotC, 2001), D&D3®, p.178

<sup>220</sup> Cf. « *Les Arcanes de la Guerre* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

<sup>221</sup> Cf. *Magic of Faerûn* (WotC, 2001), D&D3®, p.178

<sup>222</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p.20.

<sup>223</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p.20.

<sup>224</sup> Cf. *Magic of Faerûn* (WotC, 2001), D&D3®, p.178

<sup>225</sup> Cf. *Eberron Campaign Setting* (WotC, 2004), D&D3®, p. 126

<sup>226</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p.14.

<sup>227</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

<sup>228</sup> Cf. *Magic of Faerûn* (WotC, 2001), D&D3®, p.179

<sup>229</sup> Non-aligné dans D&D4®

<sup>230</sup> Cf. *Planescape Campaign Setting - Chapter 6: Life in the Multiverse* (2008, D&D3®).

<sup>231</sup> Cf. « *Les Larmes de Celestian* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999).

<sup>232</sup> Cf. *Magic of Eberron* (WotC, 2005), D&D3®, p. 141

<sup>233</sup> Cf. *Complete Warrior*™ (WotC, 2003), D&D3®, p. 126

<sup>234</sup> Cf. « *Les Arcanes de la Guerre* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

en jeu le froid. De plus, tout objet en quarefrigise bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de protection contre les attaques magiques par le froid (*Breath Weapons*, *Cone of Cold*, etc.). Il est possible qu'un golem de quarefrigise gèle l'eau et la plupart des liquides à son seul toucher.

- *Radiance* (Tselem). Le tselem radiant est l'une des plus rares formes de tselem qu'il puisse être possible de créer. Il s'appuie sur les forces du plan quasi-elementaire de la radiance. La créature est un maelström de couleur vive tournoyante et continuellement changeante. On suppose que le sort de *Prismatic Spray* pourrait lui être alloué comme pouvoirs spécial.

- *Riedran Crysteel*<sup>235</sup>. « *The Inspired lords of Riedra supervise the mining of a crystalline substance that can be alloyed with iron to form Riedran crysteel [...]. Items made of crysteel are susceptible to the shatter spell, but gain a +4 bonus on their saving throws to resist it because the crystal is alloyed with iron.* »

- *Solarian Truesteel*<sup>236</sup> ou *Solarian Truesteel*<sup>237</sup>. « *Mined on the fourth layer of the Seven Mounting Heavens of Celestia, this fine iron needs no alloy and shines with a silvery gleam. [...]* »

- *Starmetal*<sup>238</sup>. « *This superior alloy is made from meteoric iron—specifically, ore refined from meteors that fall during the rare appearances of the comet Alhazarde. Starmetal is extraordinarily hard, and is equal to adamantite for all purposes (see page 283 of the Dungeon Master's Guide), including overcoming damage reduction or granting damage reduction when used in armor construction. Starmetal also possesses an inherent magical connection to the Material Plane, meaning that weapons made of the alloy are especially effective against creatures from other planes [...]* »

- *Stonewood*. Le Bois Pierre est le nom commun donné au bois pétrifié qu'il est possible de trouver dans certaines forêts du plan primaire d'existence. Le bois pétrifié est parfois utilisé par les druides pour animer des golems, celui-ci présentant l'avantage d'être plus puissant qu'un véritable *Wood Golem*. Sa structure est plus dure, parfois même que celle des golems de pierre, et possède une coloration tout à fait remarquable. Bien entendu, le golem résultant est invulnérable à tous les sortilèges affectant le bois (*Warp Wood*, etc.) Cependant, le matériau étant relativement peu courant à l'état naturel, de tels golems sont extrêmement rares.

- *Targath*<sup>239</sup>. « *Targath is a soft metal mined on the northern coast of Argonnessen.* »

- *Telstang*. « *[...] this alloy of copper, mithral, platinum, and silver [...] is hidden behind the term truesilver, which has also been applied to mithral [...]. Telstang is a dull silver in hue, rather like pewter, and is known as the singing metal because it gives off a clear bell-like tone when struck. It is nonferromagnetic but readily forgeable, though it tends to be brittle and easily snapped off or shattered in large pieces. It never oxidizes and so lasts forever if not struck or dropped. [...] items made primarily of this metal automatically succeed in all item saving throws vs. normal fire, cold, and electricity. They receive a +2 bonus to all item saving throws vs. acid, disintegration, magical fire, and lightning, and save normally vs. crushing blow and fall*<sup>240</sup>. »

- *Thinaun*<sup>241</sup>. « *This dark, glittering steel alloy holds an attraction to souls recently released from their bodies.* »

- *Tighmaevril* (ou *Bloodsilver*). Le tighmaevril est un alliage extrêmement rare dans son propre plan<sup>242</sup>, et totalement inexistant dans les autres. Ce métal posséderait certaines propriétés dans son propre monde seulement.

- *Urdrugar*<sup>243</sup>. « *Urdrugar, often referred to as "mind steel," is a dark metal found only in the deepest recesses of the Underdark. Naturally resistant to divination magic, items made from urdrugar are greatly prized by those who do not wish to be found. [...] Urdrugar is heavier and harder to work with than most other metals [...]* »

- *Urpore*<sup>244</sup>. L'urpore est un métal extrêmement rare, de la couleur de l'acier, avec des reflets jaune-argenté. Il n'est pas affecté par les acides naturels. Les objets fabriqués à partir d'urpore bénéficient d'un bonus de +4 à leur jet de protection contre les attaques magiques basées sur l'acide (*Souffle de dragon noir*, etc.). Ce métal peut être utilisé lors de la conception de *Blade of Acidic Secretion*. On raconte que l'épée de Gratz' a été forgée dans ce métal. Il est probable que les golems fait d'urpore puissent être affectés par les sortilèges *Rainbow* et *Indigo Arrow*, qu'ils puissent être régénérés à l'aide des sortilèges relatifs à l'acide (*Melf's Acid Arrow*, *Death Fog*).

- *Wildwood*<sup>245</sup>. « *The rare saelas tree (saelas is an Elven word that translates as "wildwood" in Common) produces wood with a peculiar set of qualities [...] as strong as steel [...]. Not only is it extraordinarily flexible for days after harvesting, but items crafted of wildwood regrow after being damaged. [...] wildwood [items] weighs three-quarters as much as the same item made from metal [...]. As long as it is exposed to sunlight for at least 1 hour per day, [...] wildwood [...] naturally "heals" 1 point of damage every 24 hours. If it is left to soak in at least one gallon of water while exposed to sunlight for 8 hours, it heals 5 points of damage [...]* »

- *Ysgardian Heartwire*<sup>246</sup>. « *This incredibly fine, flexible metal is found only in the deep mines of Nidavellir in the Heroic Domains of Ysgard.* »

- *Zalantar*<sup>247</sup> (*Darkwood*). « *This wood from the zalantar subtropical tree is black, hence its Northern name: "blackwood." Zalantar has all the properties of darkwood [...]* »

- *Zardazik*. « *This rare, durable, amber-to-red ferromagnetic metal is [...] a very soft metal, and because of this is never used in pure form, but rather alloyed or used to sheath other metals*<sup>248</sup>. » Ce métal, propre au Monde des Royaumes Oubliés, possède des propriétés bien spécifiques.

D'autres matières sont encore possibles comme la craie (perméable, poreuse et friable ne permettant la construction que d'un golem peu puissant) ou certaines matières des plans des abysses et du plan du chaos qui ne sont ni du bois, ni du fer, ni de la pierre mais des substances extra-planaires inconnues ou obtenus par la putrescence d'autres matériaux.

<sup>235</sup> Cf. *Complete Warrior*™ (WotC, 2003), D&D3®, p. 127

<sup>236</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p. 14.

<sup>237</sup> Cf. *Book of Exalted Deeds*™ (WotC, 2003, D&D3®)

<sup>238</sup> Cf. *Complete Arcane*™ (WotC, 2004), D&D3®, p. 141

<sup>239</sup> Cf. *Complete Warrior*™ (WotC, 2003), D&D3®, p. 127

<sup>240</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

<sup>241</sup> Cf. *Complete Warrior*™ (WotC, 2003), D&D3®, p. 126

<sup>242</sup> Cf. « *Seeking Bloodsilver* » par Christopher Perkins dans le *Dungeon*® #59 ou la boîte *Birthing*™

<sup>243</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p. 20.

<sup>244</sup> Cf. « *Les Arcanes de la Guerre* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

<sup>245</sup> Cf. *Races of the Wild*™ (WotC, 2005), D&D3®, p. 169

<sup>246</sup> Cf. *Arms and Equipment Guide*, (WotC, 2003), D&D3®, p. 20.

<sup>247</sup> Cf. *Magic of Faerûn* (WotC, 2001), D&D3®, p. 180

<sup>248</sup> In « *Volo's Guide to all Things Magical* » p. par Ed. Greenwood et Eric L. Boyd, 1996

# GOLEM COMPENDIUM

## SPECIFICITES DES DIFFERENTES EDITIONS

Dans ce chapitre sont données les caractéristiques spécifiques à chaque édition des golems décrits au chapitre « *Golem Compendium – Données Communes* ». Elles concernent la plupart du temps les caractéristiques techniques permettant d'harmoniser les golems avec les autres créatures (classe d'armure, etc.).

### VERSION OD&D

Les caractéristiques des golems dans la version OD&D seront fournies ultérieurement.

### VERSION AD&D1®

Dans AD&D1®, l'ensemble des golems possèdent les caractéristiques suivantes en commun :

FREQUENCY: Very Rare  
 NO. APPEARING: 1  
 % IN LAIR: Nil  
 TREASURE TYPE: Nil  
 SPECIAL ATTACKS: See Below  
 SPECIAL DEFENSES: See Below  
 MAGIC RESISTANCE: Nil (See Below)  
 INTELLIGENCE: Non-  
 ALIGNMENT: Neutral  
 PSIONIC ABILITIES: Nil  
 ATTACK/DEFENSE MODES: Nil

Les dés et points de vie des golems sont quantifiés et ne prennent de ce fait que certaines valeurs bien précises qu'il n'est pas possible de modifier. Ainsi, ces créatures ne peuvent avoir pour points de vie qu'un multiple de 10 (60, 70, 80, etc.). Le nombre de dés de vie équivalent est calculé sur la base d'une moyenne de 4,5 pts par HD, celui-ci devant être arrondi (Cf. Table IX : *Correspondance hp/HD*).

Les caractéristiques sont données dans la table X (Table X : *Caractéristiques spécifiques des golems dans AD&D1®*)

### VERSION AD&D2®

Dans AD&D2®, l'ensemble des golems possèdent les caractéristiques suivantes en commun :

CLIMATE/TERRAIN: Any  
 FREQUENCY: Very Rare  
 ORGANIZATION: Solitary  
 ACTIVITY CYCLE: Any  
 DIET: Nil  
 INTELLIGENCE: Non-  
 TREASURE: Nil  
 ALIGNMENT: Neutral

NO. APPEARING: 1  
 NO. OF ATTACKS: 1 or by weapon type  
 SPECIAL ATTACKS: See Below  
 SPECIAL DEFENSES: See Below  
 MAGIC RESISTANCE: Nil (See Below)  
 MORALE: Fearless (19-20)

De la même façon qu'en première édition, les points de vie des golems sont quantifiés (Cf. Table IX : *Correspondance hp/HD*).

Les caractéristiques pour les golems sont données dans la table XI (Table XI : *Caractéristiques spécifiques des golems dans AD&D2®*)

### VERSION D&D3®

Dans D&D3®, l'ensemble des golems possède les caractéristiques suivantes en commun :

**Large Construct**  
**Initiative** : -1  
**Skills** : –  
**Feats** : –  
**Environment** : Any  
**Organization** : Solitary  
**Treasure** : None  
**Alignment** : Always Neutral  
**Advancement**<sup>249</sup> : –  
**Level Adjustment** : –

**TABLE IX : CORRESPONDANCE hp / HD**

| Nbr de hp | Nbr de HD |
|-----------|-----------|
| 30        | 7         |
| 40        | 9         |
| 50        | 11        |
| 60        | 14        |
| 70        | 16        |
| 80        | 18        |
| 90        | 20        |
| 100       | 22        |
| 110       | 25        |

<sup>249</sup> Le golem est une créature parfaitement définie en termes de caractéristiques et qui ne peut déroger aux règles de construction établies.

Les caractéristiques pour les golems sont données dans la table XII (Table XII : *Caractéristiques spécifiques des golems dans D&D3®*).

Chaque golem possède des capacités diverses décrites dans le chapitre « *Golem Compendium – Données Communes* ». Les caractéristiques générales des golems sont les suivantes :

**Immunity to Magic (Ex):** Les golems possèdent une importante immunité à la magie tel que décrit dans le chapitre « *Immunités et vulnérabilités des golems* ».

**Berserk (Ex):** Selon certaines circonstances, le golem peut entrer dans un état de folie furieuse tel que décrit dans le chapitre « *Instructions des créateurs* ».

La version D&D3®, introduit le don de *Craft Construct*. Il serait peut-être intéressant de le remplacer par des dons plus spécialisés :

#### **Craft Minor Construct [Item Creation]**

Ce don permet au personnage de construire des créatures magiquement animées mineures. Les dons pré-requis sont *Craft Magic Arms and Armors* et *Craft Wondrous Item*.

#### **Craft Lesser Construct [Item Creation]**

Ce don permet au personnage de construire des créatures magiquement animées (dont les golems végétaux). Les dons pré-requis sont *Craft Minor Construct*.

#### **Craft Greater Construct [Item Creation]**

Ce don permet au personnage de construire des créatures magiquement animées majeures (golems minéraux et métalliques). Les dons pré-requis sont *Craft Lesser Construct*.

## **VERSION D&D4®**

Dans D&D4®, l'ensemble des golems possèdent les caractéristiques suivantes en commun :

Large natural animate (construct)  
**Role** Brute  
**Immune** See text  
**Saving Throws** +2  
**Speed** 6 (Cannot shift)  
**Action Points** 1  
**Berserk Attack** Cf. Text  
**Alignment** Unaligned  
**Languages** –  
**Wis** 0      **Int** 0      **Cha** 0

Les caractéristiques pour les golems sont données dans la table XIII (Table XIII : *Caractéristiques spécifiques des golems dans D&D4®*)

## **VERSION D&D5®**

Mise à jour du paragraphe prévue vers 2018.

**TABLE X : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR AD&D1®**

| Golem type      | Adamantine          | Amber              | Azerite            | Brass              | Clay               |
|-----------------|---------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| ARMOR CLASS:    | 0                   | 6                  | 3                  | 4                  | 7                  |
| MOVE:           | 6"                  | 7"                 | 6"                 | 6"                 | 7"                 |
| HIT DICE:       | 110 Hit points (25) | 50 Hit points (11) | 90 Hit points (20) | 70 Hit points (16) | 50 Hit points (11) |
| NO. OF ATTACKS: | 1                   | 1                  | 1                  | 1                  | 1                  |
| DAMAGE/ATTACK:  | 7-70                | 3-24               | 4-48               | 3-36               | 3-30               |
| SIZE:           | L (15' tall)        | L (8' tall)        | L (12' tall)       | L (11' tall)       | L (8' tall)        |
| LEVEL/XP VALUE: | X/19.000            | VIII/10150         | X/14.550           | IX/13.250          | VII/10.150         |
| WEIGHT:         | 5.000 pounds        | 500 pounds         | 5.000 pounds       | 4.000 pounds       | 600 pounds         |
| STRENGTH:       | 25                  | 21                 | 24                 | 23                 | 20                 |
| WEAPON TO HIT:  | +5                  | +1                 | +3                 | +2                 | +1                 |

---

| Golem type      | Copper             | Ether†                 | Firewood           | Glass              | Gold               |
|-----------------|--------------------|------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| ARMOR CLASS:    | 4                  | 7                      | 6                  | 1                  | 4                  |
| MOVE:           | 6"                 | 12"                    | 9"                 | 6"                 | 4                  |
| HIT DICE:       | 70 Hit points (16) | 14 (60 Hit points (14) | 50 Hit points (11) | 60 Hit points (14) | 60 Hit points (14) |
| NO. OF ATTACKS: | 1                  | 1                      | 1                  | 1                  | 1                  |
| DAMAGE/ATTACK:  | 4-32               | 8-32                   | 6-24               | 5-20               | 3-24               |
| SIZE:           | L (11' tall)       | L (9' tall)            | L (9' tall)        | L (9' tall)        | L (10' tall)       |
| LEVEL/XP VALUE: | VIII/13.250        | IX/12.000              | VI/10.450          | IX/12.000          | IX/12.000          |
| WEIGHT:         | 5.000 pounds       | Special                | 600 pounds         | 1.500 pounds       | 10.000 pounds      |
| STRENGTH:       | 23                 | 19                     | 22                 | 22                 | 22                 |
| WEAPON TO HIT:  | +2                 | +2                     | +2                 | +1                 | +2                 |

---

| Golem type      | Goldenwood         | Iron               | Jet                | Mithral             | Shade†             |
|-----------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|--------------------|
| ARMOR CLASS:    | 6                  | 3                  | 6                  | 1                   | 3                  |
| MOVE:           | 9"                 | 6"                 | 6"                 | 6"                  | 12"                |
| HIT DICE:       | 50 Hit points (11) | 80 Hit points (18) | 50 Hit points (11) | 100 Hit points (22) | 80 Hit points (18) |
| NO. OF ATTACKS: | 1                  | 1                  | 1                  | 1                   | 1                  |
| DAMAGE/ATTACK:  | 7-28               | 4-40               | 3-18               | 6-60                | 10-40              |
| SIZE:           | L (9' tall)        | L (12' tall)       | L (8' ½ tall)      | L (14' tall)        | L (11' tall)       |
| LEVEL/XP VALUE: | VI/10.550          | X/14.550           | VIII/10.150        | X/17.150            | X/14.550           |
| WEIGHT:         | 700 pounds         | 5.000 pounds       | 500 pounds         | 4.000 pounds        | Special            |
| STRENGTH:       | 22                 | 24                 | 21                 | 25                  | 23                 |
| WEAPON TO HIT:  | +2                 | +3                 | +1                 | +4                  | +3                 |

---

| Golem type      | Shadow†            | Silver            | Stenchwood         | Stone              | Tanthullor          |
|-----------------|--------------------|-------------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| ARMOR CLASS:    | 5                  | 4                 | 7                  | 5                  | 1                   |
| MOVE:           | 12"                | 6"                | 9"                 | 6"                 | 6"                  |
| HIT DICE:       | 70 Hit points (16) | 60 Hit points 14) | 50 Hit points (11) | 60 Hit points (14) | 100 Hit points (22) |
| NO. OF ATTACKS: | 1                  | 1                 | 1                  | 1                  | 1                   |
| DAMAGE/ATTACK:  | 6-36               | 2-24              | 2-20               | 3-24               | 5-50                |
| SIZE:           | L (10' tall)       | L (10' tall)      | L (9' tall)        | L (9' ½ tall)      | L (13' tall)        |
| LEVEL/XP VALUE: | IX/13.250          | IX/12.000         | VI/10.350          | IX/12.000          | X/17.150            |
| WEIGHT:         | Special            | 6.000 pounds      | 400 pounds         | 2.000 pounds       | 7.000 pounds        |
| STRENGTH:       | 21                 | 22                | 22                 | 22                 | 25                  |
| WEAPON TO HIT:  | +2                 | +2                | +2                 | +2                 | +3                  |

**TABLE X : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR AD&D1® (SUITE)**

| Golem type      | Urporpre           | Wax               | Wood               |
|-----------------|--------------------|-------------------|--------------------|
| ARMOR CLASS:    | 3                  | 8                 | 7                  |
| MOVE:           | 6"                 | 9"                | 9"                 |
| HIT DICE:       | 90 Hit points (20) | 40 Hit points (9) | 50 Hit points (11) |
| NO. OF ATTACKS: | 1                  | 1                 | 1                  |
| DAMAGE/ATTACK:  | 3-36               | 2-16              | 5-20               |
| SIZE:           | L (12' tall)       | L (8' tall)       | L (8' tall)        |
| LEVEL/XP VALUE: | X/13.250           | V/9.100           | VI/10.150          |
| WEIGHT:         | 6.000 pounds       | 350 pounds        | 400 pounds         |
| STRENGTH:       | 23                 | 19                | 22                 |
| WEAPON TO HIT:  | +2                 | +1                | +1                 |

**TABLE XI : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR AD&D2®**

| Golem type      | Adamantine   | Amber        | Azerite       | Brass         | Clay          |
|-----------------|--------------|--------------|---------------|---------------|---------------|
| ARMOR CLASS:    | 0            | 6            | 3             | 4             | 7             |
| MOVEMENT:       | 6            | 7            | 6             | 6             | 7             |
| HIT DICE:       | 25 (110 hp)  | 11 (50 hp)   | 20 (90 hp)    | 16 (70 hp)    | 11 (50 hp)    |
| THACO:          | 5            | 9            | 5             | 5             | 9             |
| NO. OF ATTACKS: | 1            | 1            | 1             | 1             | 1             |
| DAMAGE/ATTACK:  | 7-70         | 3-24         | 4-48          | 3-36          | 3-30          |
| SIZE:           | L (15' tall) | L (8' tall)  | L (12' tall)  | L (11' tall)  | L (8' tall)   |
| XP VALUE:       | 20.000       | 6.000        | 12.000        | 10.000        | 5.000         |
| WEIGHT:         | 5.000 pounds | 500 pounds   | 5.000 pounds  | 4.000 pounds  | 600 pounds    |
| STRENGTH:       | 25           | 21           | 24            | 23            | 20            |
| WEAPON TO HIT:  | +5           | +1           | +3            | +2            | +1            |
| Golem type      | Copper       | Ether†       | Firewood      | Glass         | Gold          |
| ARMOR CLASS:    | 4            | 7            | 6             | 1             | 4             |
| MOVEMENT:       | 6            | 12           | 9             | 6             | 6             |
| HIT DICE:       | 16 (70 hp)   | 14 (60 hp)   | 11 (50 hp)    | 14 (60 hp)    | 14 (60 hp)    |
| THACO:          | 5            | 7            | 9             | 7             | 7             |
| NO. OF ATTACKS: | 1            | 1            | 1             | 1             | 1             |
| DAMAGE/ATTACK:  | 4-32         | 8-32         | 6-24          | 5-20          | 3-24          |
| SIZE:           | L (11' tall) | L (9' tall)  | L (9' tall)   | L (9' tall)   | L (10' tall)  |
| XP VALUE:       | 9.000        | 5.000        | 6.000         | 7.000         | 7.000         |
| WEIGHT:         | 5.000 pounds | Special      | 600 pounds    | 1.500 pounds  | 10.000 pounds |
| STRENGTH:       | 23           | 19           | 22            | 22            | 22            |
| WEAPON TO HIT:  | +2           | +2           | +2            | +1            | +2            |
| Golem type      | Goldenwood   | Iron         | Jet           | Mithril       | Shade†        |
| ARMOR CLASS:    | 6            | 3            | 6             | 1             | 3             |
| MOVEMENT:       | 9            | 6            | 6             | 6             | 12            |
| HIT DICE:       | 11 (50 hp)   | 18 (80 hp)   | 11 (50 hp)    | 22 (100 hp)   | 18 (80 hp)    |
| THACO:          | 9            | 3            | 9             | 5             | 5             |
| NO. OF ATTACKS: | 1            | 1            | 1             | 1             | 1             |
| DAMAGE/ATTACK:  | 7-28         | 4-40         | 3-18          | 6-60          | 10-40         |
| SIZE:           | L (9' tall)  | L (12' tall) | L (8' ½ tall) | L (14' tall)  | L (11' tall)  |
| XP VALUE:       | 6.000        | 13.000       | 6.000         | 18.000        | 13.000        |
| WEIGHT:         | 700 pounds   | 5.000 pounds | 500 pounds    | 4.000 pounds  | Special       |
| STRENGTH:       | 22           | 24           | 21            | 25            | 23            |
| WEAPON TO HIT:  | +2           | +3           | +1            | +4            | +3            |
| Golem type      | Shadow†      | Silver       | Stenchwood    | Stone         | Tanthullor    |
| ARMOR CLASS:    | 5            | 4            | 7             | 5             | 1             |
| MOVEMENT:       | 12           | 6            | 9             | 6             | 6             |
| HIT DICE:       | 16 (70 hp)   | 14 (60 hp)   | 11 (50 hp)    | 14 (60 hp)    | 22 (100 hp)   |
| THACO:          | 5            | 7            | 9             | 7             | 5             |
| NO. OF ATTACKS: | 1            | 1            | 1             | 1             | 1             |
| DAMAGE/ATTACK:  | 6-36         | 2-24         | 2-20          | 3-24          | 5-50          |
| SIZE:           | L (10' tall) | L (10' tall) | L (9' tall)   | L (9' ½ tall) | L (13' tall)  |
| XP VALUE:       | 7.000        | 6.000        | 5.000         | 8.000         | 16.000        |
| WEIGHT:         | Special      | 6.000 pounds | 400 pounds    | 2.000 pounds  | 7.000 pounds  |
| STRENGTH:       | 21           | 22           | 22            | 22            | 25            |
| WEAPON TO HIT:  | +2           | +2           | +2            | +2            | +3            |

**TABLE XI : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR AD&D2® (SUITE)**

| Golem type      | Urporpre     | Wax         | Wood        |
|-----------------|--------------|-------------|-------------|
| ARMOR CLASS:    | 6            | 8           | 7           |
| MOVEMENT:       | 6            | 9           | 9           |
| HIT DICE:       | 20 (90 hp)   | 9 (40 hp)   | 11 (50 hp)  |
| THACO:          | 5            | 11          | 9           |
| NO. OF ATTACKS: | 1            | 1           | 1           |
| DAMAGE/ATTACK:  | 3-36         | 2-16        | 5-20        |
| SIZE:           | L (12' tall) | L (8' tall) | L (8' tall) |
| XP VALUE:       | 11.000       | 3.000       | 4.000       |
| WEIGHT:         | 6.000 pounds | 350 pounds  | 400 pounds  |
| STRENGTH:       | 23           | 19          | 22          |
| WEAPON TO HIT:  | +2           | +1          | +1          |

**TABLE XII : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR D&D3®**

| Golem type         | Adamantine                                                    | Amber                                                         | Azerite                                                       |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Hit Dice:          | 25d10+30 (168 hp)                                             | 11d10+30 (90 hp)                                              | 18d10+30 (129 hp)                                             |
| Speed:             | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           |
| Armor Class:       | 36 (-1 size, -1 Dex, +28 natural)<br>touch 8, flat-floated 36 | 24 (-1 size, -1 Dex, +16 natural)<br>touch 8, flat-floated 24 | 30 (-1 size, -1 Dex, +22 natural)<br>touch 8, flat-floated 30 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 7-70                                                          | 3-24                                                          | 4-48                                                          |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +8, Ref +7, Will +8                                      | Fort +3, Ref +2, Will +3                                      | Fort +6, Ref +5, Will +6                                      |
| Abilities:         | Str 35, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 27, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 33, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 15' tall                                                      | 8' tall                                                       | 12' tall                                                      |
| Weight:            | 5.000 pounds                                                  | 500 pounds                                                    | 5.000 pounds                                                  |
| Golem type         | Brass                                                         | Clay                                                          | Copper                                                        |
| Hit Dice:          | 16d10+30 (118 hp)                                             | 11d10+30 (90 hp)                                              | 16d10+30 (118 hp)                                             |
| Speed:             | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           |
| Armor Class:       | 28 (-1 size, -1 Dex, +20 natural)<br>touch 8, flat-floated 28 | 22 (-1 size, -1 Dex, +14 natural)<br>touch 8, flat-floated 22 | 28 (-1 size, -1 Dex, +20 natural)<br>touch 8, flat-floated 28 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 3-36                                                          | 3-30                                                          | 4-32                                                          |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +5, Ref +4, Will +5                                      | Fort +3, Ref +2, Will +3                                      | Fort +5, Ref +4, Will +5                                      |
| Abilities:         | Str 31, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 25, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 31, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 11' tall                                                      | 8' tall                                                       | 11' tall                                                      |
| Weight:            | 4.000 pounds                                                  | 600 pounds                                                    | 5.000 pounds                                                  |
| Golem type         | Ether†                                                        | Firewood                                                      | Glass                                                         |
| Hit Dice:          | 14d10+30 (107 hp)                                             | 11d10+30 (90 hp)                                              | 14d10+30 (107 hp)                                             |
| Speed:             | 40 feet (8 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           |
| Armor Class:       | 22 (-1 size, -1 Dex, +14 natural)<br>touch 8, flat-floated 22 | 24 (-1 size, -1 Dex, +16 natural)<br>touch 8, flat-floated 24 | 34 (-1 size, -1 Dex, +26 natural)<br>touch 8, flat-floated 34 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 8-32                                                          | 6-24                                                          | 5-20                                                          |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +4, Ref +3, Will +4                                      | Fort +3, Ref +2, Will +3                                      | Fort +4, Ref +3, Will +4                                      |
| Abilities:         | Str 23, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 9' tall                                                       | 9' tall                                                       | 9' tall                                                       |
| Weight:            | Special                                                       | 600 pounds                                                    | 1.500 pounds                                                  |
| Golem type         | Gold                                                          | Goldenwood                                                    | Iron                                                          |
| Hit Dice:          | 14d10+30 (107 hp)                                             | 11d10+30 (90 hp)                                              | 18d10+30 (129 hp)                                             |
| Speed:             | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           |
| Armor Class:       | 28 (-1 size, -1 Dex, +20 natural)<br>touch 8, flat-floated 28 | 24 (-1 size, -1 Dex, +16 natural)<br>touch 8, flat-floated 24 | 30 (-1 size, -1 Dex, +22 natural)<br>touch 8, flat-floated 30 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 3-24                                                          | 7-28                                                          | 4-40                                                          |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +4, Ref +3, Will +4                                      | Fort +3, Ref +2, Will +3                                      | Fort +6, Ref +5, Will +6                                      |
| Abilities:         | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 33, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 10' tall                                                      | 9' tall                                                       | 12' tall                                                      |
| Weight:            | 10.000 pounds                                                 | 700 pounds                                                    | 5.000 pounds                                                  |

**TABLE XII : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR D&D3® (SUITE)**

| Golem type         | Jet                                                           | Mithril                                                       | Shade†                                                        |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Hit Dice:          | 11d10+30 (90 hp)                                              | 22d10+30 (151 hp)                                             | 18d10+30 (129 hp)                                             |
| Speed:             | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           | 40 feet (8 squares)                                           |
| Armor Class:       | 24 (-1 size, -1 Dex, +16 natural)<br>touch 8, flat-floated 24 | 34 (-1 size, -1 Dex, +26 natural)<br>touch 8, flat-floated 34 | 30 (-1 size, -1 Dex, +22 natural)<br>touch 8, flat-floated 30 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 3-18                                                          | 6-60                                                          | 10-40                                                         |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +3, Ref +2, Will +3                                      | Fort +7, Ref +6, Will +7                                      | Fort +6, Ref +5, Will +6                                      |
| Abilities:         | Str 27, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 35, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 31, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 8' ½ tall                                                     | 14' tall                                                      | 11' tall                                                      |
| Weight:            | 500 pounds                                                    | 4.000 pounds                                                  | Special                                                       |

---

| Golem type         | Shadow†                                                       | Silver                                                        | Stenchwood                                                    |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Hit Dice:          | 16d10+30 (118 hp)                                             | 14d10+30 (107 hp)                                             | 11d10+30 (90 hp)                                              |
| Speed:             | 40 feet (8 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           |
| Armor Class:       | 26 (-1 size, -1 Dex, +18 natural)<br>touch 8, flat-floated 26 | 28 (-1 size, -1 Dex, +20 natural)<br>touch 8, flat-floated 28 | 22 (-1 size, -1 Dex, +14 natural)<br>touch 8, flat-floated 22 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 6-36                                                          | 2-24                                                          | 2-20                                                          |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +5, Ref +4, Will +5                                      | Fort +4, Ref +3, Will +4                                      | Fort +3, Ref +2, Will +3                                      |
| Abilities:         | Str 27, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 10' tall                                                      | 10' tall                                                      | 9' tall                                                       |
| Weight:            | Special                                                       | 6.000 pounds                                                  | 400 pounds                                                    |

---

| Golem type         | Stone                                                         | Tanthullor                                                    | Urpore                                                        |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Hit Dice:          | 14d10+30 (107 hp)                                             | 22d10+30 (151 hp)                                             | 20d10+30 (140 hp)                                             |
| Speed:             | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           |
| Armor Class:       | 26 (-1 size, -1 Dex, +18 natural)<br>touch 8, flat-floated 26 | 34 (-1 size, -1 Dex, +26 natural)<br>touch 8, flat-floated 34 | 24 (-1 size, -1 Dex, +16 natural)<br>touch 8, flat-floated 24 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 3-24                                                          | 5-50                                                          | 3-36                                                          |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +4, Ref +3, Will +4                                      | Fort +7, Ref +6, Will +7                                      | Fort +6, Ref +5, Will +6                                      |
| Abilities:         | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 35, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 31, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 9' ½ tall                                                     | 13' tall                                                      | 12' tall                                                      |
| Weight:            | 2.000 pounds                                                  | 7.000 pounds                                                  | 6.000 pounds                                                  |

---

| Golem type         | Wax                                                           | Wood                                                          |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Hit Dice:          | 9d10+30 (80 hp)                                               | 11d10+30 (90 hp)                                              |
| Speed:             | 30 feet (6 squares)                                           | 20 feet (4 squares)                                           |
| Armor Class:       | 20 (-1 size, -1 Dex, +12 natural)<br>touch 8, flat-floated 20 | 22 (-1 size, -1 Dex, +14 natural)<br>touch 8, flat-floated 22 |
| Attacks:           | Slam melee or by weapon type                                  | Slam melee or by weapon type                                  |
| Damage:            | 2-16                                                          | 5-20                                                          |
| Space/Reach:       | 10 ft./10 ft.                                                 | 10 ft./10 ft.                                                 |
| Special Attacks:   | See text                                                      | See text                                                      |
| Special Qualities: | See text                                                      | See text                                                      |
| Saves:             | Fort +2, Ref +1, Will +2                                      | Fort +3, Ref +2, Will +3                                      |
| Abilities:         | Str 23, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  | Str 29, Dex 9, Con –,<br>Int –, Wis –, Cha –                  |
| Size:              | 8' tall                                                       | 8' tall                                                       |
| Weight:            | 350 pounds                                                    | 400 pounds                                                    |

**TABLE XIII : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR D&D4®**

| Golem type              | Adamantine                             | Amber                                  | Azerite                                | Brass                                    | Clay                                     |
|-------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|
| Level                   | 26                                     | 14                                     | 22                                     | 18                                       | 15                                       |
| XP                      | 7.300                                  | 3.900                                  | 6.100                                  | 5.100                                    | 3.900                                    |
| Initiative              | +16                                    | +6                                     | +14                                    | +12                                      | +9                                       |
| Senses Perception       | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                                 | Cf. text                                 |
| HP; Bloodied            | 503; 252                               | 269; 135                               | 419; 210                               | 353; 177                                 | 269; 135                                 |
| AC                      | 44                                     | 29                                     | 36                                     | 34                                       | 27                                       |
| † Slam (Stand; at will) | 7-70 damage<br>Reach 2;<br>+35 vs. AC; | 3-24 damage<br>Reach 2;<br>+19 vs. AC; | 4-48 damage<br>Reach 2;<br>+29 vs. AC; | 3-36 damage<br>Reach 2;<br>+25 vs. AC;   | 3-30 damage<br>Reach 2;<br>+19 vs. AC;   |
| Str; Dex; Wis           | 28;8; –                                | 23;8; –                                | 27;8; –                                | 25;8; –                                  | 22;8; –                                  |
| Con; Int; Cha           | 28; –; –                               | 23; –; –                               | 27; –; –                               | 25; –; –                                 | 22; –; –                                 |
| Golem type              | Copper                                 | Ether†                                 | Firewood                               | Glass                                    | Gold                                     |
| Level                   | 18                                     | 17                                     | 14                                     | 17                                       | 20                                       |
| XP                      | 5.100                                  | 4.600                                  | 3.900                                  | 4.600                                    | 5.600                                    |
| Initiative              | +14                                    | +8                                     | +8                                     | +8                                       | +14                                      |
| Senses Perception       | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                                 | Cf. text                                 |
| HP; Bloodied            | 353; 177                               | 320; 160                               | 269; 135                               | 320; 160                                 | 386; 193                                 |
| AC                      | 34                                     | 27                                     | 29                                     | 41                                       | 36                                       |
| † Slam (Stand; at will) | 4-32 damage<br>Reach 2;<br>+25 vs. AC; | 8-32 damage<br>Reach 2;<br>+22 vs. AC; | 6-24 damage<br>Reach 2;<br>+19 vs. AC; | 5-20 damage<br>Reach 2; +<br>+22 vs. AC; | 4-40 damage<br>Reach 2;<br>+27 vs. AC;   |
| Str; Dex; Wis           | 25;8; –                                | 21;8; –                                | 24;8; –                                | 24;8; –                                  | 27;8; –                                  |
| Con; Int; Cha           | 25; –; –                               | 21; –; –                               | 24; –; –                               | 24; –; –                                 | 27; –; –                                 |
| Golem type              | Goldenwood                             | Iron                                   | Jet                                    | Mithril                                  | Shade†                                   |
| Level                   | 14                                     | 17                                     | 14                                     | 23                                       | 20                                       |
| XP                      | 3.900                                  | 4.600                                  | 3.900                                  | 6.600                                    | 5.600                                    |
| Initiative              | +8                                     | +8                                     | +8                                     | +16                                      | +14                                      |
| Senses Perception       | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                                 | Cf. text                                 |
| HP; Bloodied            | 269; 135                               | 320; 160                               | 269; 135                               | 452; 226                                 | 386; 193                                 |
| AC                      | 29                                     | 34                                     | 29                                     | 41                                       | 36                                       |
| † Slam (Stand; at will) | 7-28 damage<br>Reach 2;<br>+19 vs. AC; | 3-24 damage<br>Reach 2;<br>+22 vs. AC; | 3-18 damage<br>Reach 2;<br>+19 vs. AC; | 6-60 damage<br>Reach 2;<br>+32 vs. AC;   | 10-40 damage<br>Reach 2;<br>+27 vs. AC;; |
| Str; Dex; Wis           | 24;8; –                                | 24;8; –                                | 23;8; –                                | 28;8; –                                  | 25;8; –                                  |
| Con; Int; Cha           | 24; –; –                               | 24; –; –                               | 23; –; –                               | 28; –; –                                 | 25; –; –                                 |
| Golem type              | Shadow†                                | Silver                                 | Stenchwood                             | Stone                                    | Tanthullor                               |
| Level                   | 18                                     | 17                                     | 14                                     | 17                                       | 23                                       |
| XP                      | 5.100                                  | 4.600                                  | 3.900                                  | 4.600                                    | 6.600                                    |
| Initiative              | +14                                    | +8                                     | +8                                     | +8                                       | +16                                      |
| Senses Perception       | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                                 | Cf. text                                 |
| HP; Bloodied            | 353; 177                               | 320; 160                               | 269; 135                               | 320; 160                                 | 452; 226                                 |
| AC                      | 32                                     | 34                                     | 27                                     | 33                                       | 41                                       |
| † Slam (Stand; at will) | 6-36 damage<br>Reach 2;<br>+25 vs. AC; | 2-24 damage<br>Reach 2;<br>+22 vs. AC  | 2-20 damage<br>Reach 2;<br>+19 vs. AC; | 3-24 damage<br>Reach 2;<br>+22 vs. AC;   | 5-50 damage<br>Reach 2;<br>+32 vs. AC;   |
| Str; Dex; Wis           | 23;8; –                                | 24;8; –                                | 24;8; –                                | 24;8; –                                  | 28;8; –                                  |
| Con; Int; Cha           | 23; –; –                               | 24; –; –                               | 24; –; –                               | 24; –; –                                 | 28; –; –                                 |

**TABLE XIII : CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES DES GOLEMS POUR D&D4®**

| Golem type              | Urporpre                               | Wax                                    | Wood                                   |
|-------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| Level                   | 22                                     | 12                                     | 14                                     |
| XP                      | 6.100                                  | 3.500                                  | 3.900                                  |
| Initiative              | +8                                     | +8                                     | +8                                     |
| Senses Perception       | Cf. text                               | Cf. text                               | Cf. text                               |
| HP; Bloodied            | 419; 210                               | 239; 120                               | 269; 135                               |
| AC                      | 29                                     | 24                                     | 27                                     |
| † Slam (Stand; at will) | 3-36 damage<br>Reach 2;<br>+29 vs. AC; | 2-16 damage<br>Reach 2;<br>+17 vs. AC; | 5-20 damage<br>Reach 2;<br>+19 vs. AC; |
| Str; Dex; Wis           | 25;8;-                                 | 21;8;-                                 | 24;8;-                                 |
| Con; Int; Cha           | 25;-;-                                 | 21;-;-                                 | 24;-;-                                 |

# CREATION DE NOUVEAUX TYPES DE GOLEMS

Le *Manuel Complet du Golem* présente dans ses pages l'ensemble des informations nécessaires permettant d'intégrer un golem dans une campagne. Il tente aussi de définir précisément ce qu'est un Golem dans D&D® afin d'en comprendre la création.

Néanmoins, afin de proposer de nouveaux types de golems, quelques conseils aux apprentis créateurs sont nécessaires. En effet, bien que les règles génériques indispensables soient contenues dans ce manuel, il existe d'autres règles qui, même si elles ne sont pas obligatoires, permettent de respecter l'esprit de la créature et l'atmosphère générale<sup>250</sup>.

La démarche de création d'un nouveau type de golem est donc la suivante :

- **Détermination du matériau.** La création d'un nouveau type de golem débute par le choix du matériau dans lequel il sera construit. Bien entendu, cela ne pourra pas être un matériau déjà utilisé par ailleurs<sup>251</sup> afin de respecter la contrainte #1 des golems sur l'unicité. Il pourra s'agir d'une matière naturelle ou d'un matériau fantastique (légendaire ou inventé comme la Célestane) dont on aura préalablement décrit les caractéristiques<sup>252</sup>. Cependant certains matériaux, extrêmement rares (ou même inexistant) sous la forme et la quantité nécessaire pour façonner une créature géante, ne pourront donner lieu au golem correspondant. C'est le cas par exemple pour la plupart des pierres précieuses (diamant, émeraude, saphir, rubis). Cela pourrait être aussi le cas par exemple pour un golem d'ivoire. Si théoriquement, rien n'empêche de concevoir un tel golem, seule une créature assez gigantesque (des plans extérieurs ou intérieurs, le plus probablement) pourrait avoir des défenses permettant la sculpture d'une créature aussi grande qu'un golem.

- **Nom du golem.** Le choix du matériau induit le nom du golem. Celui-ci sera « Golem de X » où X est le matériau lui-même. Ainsi par exemple, un golem fait d'or sera appelé Golem d'Or et non Golem Doré.

- **Classe du constructeur.** Est-ce un golem clérical ou un golem issu des arcanes magiques ? Sur ce point, il n'y a pas de critères stricts mais un ensemble d'indications qui pourrait aider le DM dans sa décision : les golems des magiciens sont généralement les plus puissants et la majorité des créatures faites de métal naturel ou des plans intérieurs proviennent des travaux des arcanes. Les golems druidiques sont ceux issus

de matériaux proche du végétal (bois, cire, etc.) et sont rarement faits en métal. Les golems cléricaux sont issus de matériaux ayant une forte charge symbolique, qu'ils soient naturels (or, argent, etc.) ou fantastique comme les matériaux issus des plans extérieurs. Et bien entendu, les golems des illusionnistes<sup>253</sup> sont des *tselems*.

- **Alignement du constructeur.** Seuls les golems cléricaux nécessitent un alignement particulier de la part du constructeur. Si le matériau provient d'un plan extérieur, l'alignement requis sera celui du plan considéré. Pour les autres matériaux, le DM déterminera l'alignement requis pour le constructeur en fonction des associations symboliques portées par le matériau. Il est à noter qu'il peut bien entendu exister plusieurs types de golems cléricaux pour un même alignement.

A partir de là, le DM précisera les éléments de description du golem en prenant en compte les deux facteurs suivants : le matériau dans lequel est construit la créature et la puissance de la créature (qui dépend elle-même du matériau).

## DONNEES LIEES AU MATERIAU

Plusieurs caractéristiques du golem sont étroitement liées au matériau dans lequel est construit le golem, en dehors de toute considération de puissance.

- **Poids du golem.** Le poids en kilogrammes du golem peut être déterminé en utilisant la formule suivante (où la taille est exprimé en centimètres et la densité est celle du matériau, le résultat étant arrondi) :

$$\text{Poids} = \left( \text{Taille} - 100 - \frac{\text{Taille} - 150}{4} \right) * 1,5 * \text{Densité}$$

- **Classe d'armure du golem.** La classe d'armure dépend du type de matériau dont est faite la créature. Plus celui-ci est dense et solide et plus le golem aura une classe d'armure efficace. Cependant, certains sortilèges sont à même d'améliorer cette classe d'armure, comme les sorts d'*Ironwood* ou *Glassteel*. Notez de même que l'utilisation éventuelle d'objets magiques de protections peut améliorer la classe d'armure d'un golem.

- **Vitesse de déplacement.** La vitesse de déplacement d'un golem n'est déterminée que par le matériau dans lequel il est construit, et plus précisément en fonction de son poids. Métallique ou de pierre, le golem aura un mouvement relativement lent. En bois et dans d'autres matières moins denses, sa vitesse peut augmenter significativement.

- **Composants spéciaux.** Les composants spéciaux, au travers de leurs potentiels latents, sont censés conférer à un

<sup>250</sup> Ces règles non-écrites sont nombreuses dans D&D®. A titre d'exemple, on citera le fait que le nom anglais des sortilèges de transformation temporaires d'objets inertes en créatures animées doit respecter la norme suivante : « "Nom de l'objet" to "Nom de la créature" » et où les noms de l'objet et de la créature doivent commencer par la même lettre de l'alphabet (exemple : *Sticks to Snakes*, *Log to Lizard*, *Stones to Spiders* ou *Oil to Ooze*).

<sup>251</sup> A moins qu'il ne s'agisse bien entendu d'une correction de la description d'un golem existant, auquel cas la nouvelle description viendrait remplacer la précédente.

<sup>252</sup> Comme pour la création d'un golem, le DM veillera à ce que le nouveau matériau décrit soit crédible et conserve une certaine logique et mesure.

<sup>253</sup> Dans les éditions pour lesquels la classe d'Illusionniste n'existe pas, les *tselems* seront principalement construits par les magiciens.

objet la capacité à recevoir un enchantement d'un type particulier<sup>254</sup>. Pour la création d'un golem, ceux-ci doivent être généralement en rapport avec « l'énergie » manipulée par le golem ou le matériau dans lequel il est construit.

- *Pouvoirs spéciaux/sorts affectant et régénérant le golem*

Les pouvoirs spéciaux conférés au golem ainsi que les sorts l'affectant et le régénérant doivent correspondre au matériau dans lequel est créé le golem (un golem d'Urpore qui prendrait des dommages de l'acide est à proscrire). En général, le golem est affecté par une énergie et se régénère par son opposé. Dans la mesure du possible, ces pouvoirs, immunités et vulnérabilité doivent être spécifiques à ce type de golem (i.e. : ne pas être déjà utilisé par un autre golem) et, tant que faire se peut, être original.

- *Autres caractéristiques.* Les autres caractéristiques des golems sont de deux ordres : il peut soit s'agir de capacités particulières (ne pas être touché par certains types d'armes – contondantes, piquantes, tranchantes ou réduire les dommages causés par celles-ci; provoquer des dommages particuliers comme des dommages non-régénérables magiquement ou l'étourdissement; briser des armes lorsque celles-ci touchent le golem; ne pas être affecté par les projectiles; ne pas prendre en compte les armures en métal ou les objets en bois de ses adversaires; provoquer des maladies, des saignements, le pourrissement de la chair; provoquer la corrosion des armes métalliques ou le pourrissement des objets en bois le touchant le golem, etc.), ou soit de précisions sur la façon dont il interfère avec son environnement (génère ou non du bruit, exhale une fragrance particulière, dégage du froid, est glacé au touché, etc.). Il est important de faire la distinction entre les pouvoirs spéciaux des autres caractéristiques et de ne pas conférer au golem une caractéristique spéciale qui est de l'ordre du pouvoir spécial.

- *Destruction du golem.* Il n'existe pas de réelle contrainte concernant la destruction d'un golem. Par contre, ne s'agissant pas d'une attaque spéciale, celle-ci ne doit pas provoquer de dommages aux créatures aux alentours. Dans la mesure du possible une destruction originale et crédible est préconisée.

## DONNEES LIEES A LA PUISSANCE

Les golems peuvent être classés en fonction de leur puissance et c'est celle-ci qui permettra de déterminer, par comparaison, un certain nombre de caractéristiques d'un nouveau golem.

En général les golems les plus puissants sont ceux faits de matériaux métalliques (fer, cuivre, etc.) puis viennent ceux façonnés dans des matériaux minéraux (pierre, etc.) et enfin les créatures construites dans les autres matériaux (bois, etc.) qui sont de ce fait les plus faibles des golems. Dans chacune de ces sous-catégories (métalliques, minérales, etc.), les golems issus de matière fantastiques (tanthullor, etc.) sont généralement plus puissant que ceux construits dans des matériaux naturels (fer, etc.).

La classification des golems de ce manuel est donnée dans la table V (Table V : *Hiérarchie des golems*) du chapitre « *Golem Compendium – Données Communes* ».

Le DM déterminera en fonction de la nature du matériau du nouveau golem, la puissance théorique de la créature en comparant la dureté du matériau à ceux des matériaux listés.

Cependant, doit être pris aussi en compte la symbolique du matériau qui peut surclasser ou déclasser un golem.

- *Taille du golem.* La taille d'un golem est différente d'un type de golem à un autre et est proportionnel à la puissance de la créature. Cependant, les golems sont toujours de taille L et mesurent au minimum 8'.

- *Niveau nécessaire.* Le niveau nécessaire pour le lanceur de sorts pour construire le nouveau type de golem sera déterminé en ne prenant en compte que les golems pouvant être construits par la même classe de personnage.

- *Temps de construction.* Le temps de construction suit la puissance du golem.

- *Coût de construction.* Le coût de la construction d'un golem prend en compte deux facteurs : la valeur du matériau (qui n'est pas strictement dépendant de la puissance du golem) et les composants spéciaux et le matériel nécessaire (qui dépendent du matériau). En première approximation, le coût de construction sera proportionnel à la puissance du golem, à moins qu'il ne s'agisse d'un matériau particulièrement onéreux (or, argent, etc.) ou inversement peu cher.

- *Force.* La force de la créature dépend de sa puissance.

La valeur en points d'expérience sera calculée à partir des données de la table « *Experience points value of monsters* » du *Dungeon Masters Guide*<sup>255</sup>, soit des tables 31 (*Creature experience point values*) et 32 (*Hit dice value modifiers*) du *Dungeon Master Guide*<sup>256</sup>.

<sup>254</sup> Cf. « *Matières premières de l'alchimie* » in *SANCTUAIRE* #5 (Avril 1999).

<sup>255</sup> *Dungeon Masters Guide* (TSR Inc, 1979, AD&D1®), page 85

<sup>256</sup> *Dungeon Master Guide*<sup>TM</sup> (TSR Inc, 1989, AD&D2®), page 47

# OBJETS & SORTILEGES

## MAGIQUES

*Un certain nombre d'objets et de sortilèges magiques est conçu spécifiquement pour le golem, que ce soit pour le construire, le commander, s'en protéger ou plus prosaïquement pour le détruire.*

### NOUVEAUX SORTILEGES

Certains sortilèges sont capables d'affecter toutes les créatures animées, y compris la classe des très puissants golems, et ce quelque soit leur résistance à la magie. Ces sorts sont relativement rares et très puissants.

#### **Control Animations**<sup>257</sup> (Alteration<sup>258</sup>) Magic-User

Level: 5<sup>259</sup>  
Range: 60 feet  
Duration: Special  
Area of Effect/Targets: 30-foot cube  
Components: V, S  
Casting Time: 5 segments<sup>260</sup>  
Saving Throw: None  
Spell Resistance<sup>261</sup>: No

Ce sortilège permet au lanceur de prendre le contrôle de 1 dès de vie de créature par niveau qu'il a atteint. Toutes les créatures animées magiquement se trouvant dans l'aire d'effet peuvent être affectées par le sortilège même si celles-ci sont sous le contrôle d'une autre créature ou se trouvent dans un état de folie furieuse. Cependant, le sort agit en premier sur les créatures les plus faibles, c'est à dire celles possédant le moins de dés de vie. Ainsi si deux créatures de 6 HD et une de 10 HD se trouve dans l'aire d'effet d'un sort de *Control Animations* lancé par un magicien du 17e niveau, seul les deux créatures de 6 HD passeront sous le contrôle de celui-ci. Les objets magiques animés (cf. *Disable Animations*) pourront entrer de même sous le contrôle du magicien et compteront comme 1 HD de créature par tranche entamée de 1.000 XP que vaut l'objet.

Les animations mineures (celles qui, comme les squelettes, ne le sont que par le fait d'un sort) resteront sous le contrôle du lanceur de sorts indéfiniment. Les autres obéiront au magicien pendant 1 turn par niveau du magicien ou jusqu'à ce que celui-ci vienne à mourir. A la fin du sortilège, les anima-

tions majeures reprendront leurs activités normales et les objets magiques cesseront d'être sous la domination du magicien.

#### **Detect Animations**<sup>262</sup> (Divination) Magic-User

Level: 1<sup>263</sup>  
Range: 0  
Duration: 3 turns  
Area of Effect/Targets: 60' + 10'/level  
Components: V, S, M  
Casting Time: 1 round<sup>264</sup>  
Saving Throw: None  
Spell Resistance<sup>265</sup>: No

Ce sortilège permet au lanceur de sorts de détecter toutes les créatures magiquement animées se trouvant dans l'aire d'effet, que ceux-ci le soient de façon temporaire ou permanente.

L'aire d'effet s'étend sur 20m de long et 3m de large dans la direction à laquelle le magicien fait face. La scrutation dans une direction nécessite un round et le lanceur doit être immobile. Si le sortilège indique la direction générale, il ne donne cependant pas l'endroit ou la distance exacte où se trouve l'animation. Le sort permet de détecter les créatures magiquement animées même au travers des murs à moins que celui-ci ne soit un mur de pierre plus de 30 cm de largeur, une paroi en bois ou en terre de plus d'un mètre de large ou qu'il soit recouvert d'une fine couche de métal.

Le sort ne permet pas de déterminer le type de créature magiquement animée (Golem, zombie, etc.) présent mais seulement de détecter leur présence.

Le composant matériel nécessaire est une pincée de li-maille de fer.

#### **Disable Animations**<sup>266</sup> (Abjuration) Magic-User

Level: 8<sup>267</sup>  
Range: 0  
Duration: Special  
Area of Effect/Targets: 30-foot cube

<sup>257</sup> A partir de D&D3® le nom de ce sort devrait être *Control Constructs*.

<sup>258</sup> Dans D&D3®, école de la Transmutation

<sup>259</sup> Sor/Wiz 5 dans D&D3®

<sup>260</sup> « One standard action » dans D&D3®

<sup>261</sup> Ne s'applique qu'à D&D3®

<sup>262</sup> A partir de D&D3® le nom de ce sort devrait être *Detect Constructs*.

<sup>263</sup> Sor/Wiz 1 dans D&D3®

<sup>264</sup> « One standard action » dans D&D3®

<sup>265</sup> Ne s'applique qu'à D&D3®

<sup>266</sup> A partir de D&D3® le nom de ce sort devrait être *Disable Constructs*.

<sup>267</sup> Sor/Wiz 8 dans D&D3®

Components: V  
Casting Time: 8 segments<sup>268</sup>  
Saving Throw: No  
Spell Resistance<sup>269</sup>: No

Ce puissant sortilège affecte l'ensemble des créatures animées, qu'elles le soient à l'aide de sorts (*Animate Dead*, etc.)<sup>270</sup> ou qu'elles soient le résultat de processus alchimiques (*Golem*, *Homoncule*, etc.).

Les animations mineures (*Crawling Claw*, *Skeleton*, etc.), c'est à dire celles qui ne sont créées que temporairement à l'aide d'un sort (*Animate Object*, etc.), se trouvant dans l'aire d'effet d'un sort de *Disable Animations* cesseront d'être animées de façon permanente. Elles s'écrouleront ainsi immédiatement au sol et perdront leur cohésion dans le cas où celle-ci leur était procurée par le sortilège lui-même (*Animate Water*, etc.).

Les créatures majeures animées de façon permanente comme les golems et les homoncules seront privées quant à elles de leur magie animatrice pendant une durée de 3 turns, de laquelle est soustraie un round par dés de vie que possède la créature. Ainsi, un golem de fer possédant 18 dés de vie restera inanimé pendant 12 rounds [30 - 18 = 12]. Il est à noter que dans le cas de l'homoncule, le magicien correspondant ressentira un état de faiblesse au moment précis où sa créature sera affectée par le sortilège.

Les objets magiques animées comme les cordes enchantées (*Rope of Entanglement*, *Rope of Constriction*, *Rope of Climbing*), les *Rugs of Smothering*, les *Figurines of Wondrous Power*, les *Necklaces of Strangulation*, les filets magiques (*Net of Entrapment*, *Net of Snaring*), les *Brooms of Animated Attack*, les *Staves of the Serpent* (lorsqu'elles sont sous leur forme de serpent) ou les *Swords of Dancing* seront de même affectés par le sort et retomberont au sol inanimés pendant 3 turns. Les artefacts et les reliques n'ont que 1% de chance par niveau du lanceur de sorts d'être affecté le cas échéant par le sort *Disable Animations*.

Un sort de *Dispel Magic* est totalement inefficace s'il est lancé sur les créatures affectées par le sort. Seul un sort de *Wish*, *Limited Wish* ou un sort d'*Alter Reality* peut mettre un terme aux effets d'un sort de *Disable Animations*.

Certains monstres peuvent être cependant assimilés par erreur aux animations comme les créatures tels les *Broken Ones*, les *Death Knights*, les *Gargoyles* ou encore les *Monstregremlen*. Ces créatures ne sont, en aucune manière, affectées par le sort *Disable Animations*.

### Disregard Instruction (Enchantment/Charm) Magic-User

Level: 4<sup>271</sup>  
Range: 30 yards  
Duration: Permanent  
Area of Effect/Targets: One creature  
Components: V, S  
Casting Time: 4 segments<sup>272</sup>  
Saving Throw: None  
Spell Resistance<sup>273</sup>: No

<sup>268</sup> « One standard action » dans D&D3®

<sup>269</sup> Ne s'applique qu'à D&D3®

<sup>270</sup> Une liste partielle des sorts d'animation est donnée dans le l'article « Les créatures magiquement animées » paru dans le *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999).

<sup>271</sup> Sor/Wiz 4 dans D&D3®

<sup>272</sup> « One standard action » dans D&D3®

Ce sortilège ne fonctionne que s'il est lancé sur une créature magiquement animée. Il a pour effet d'effacer la dernière instruction directe fournie à la créature. De ce fait, la créature agira selon ses autres instructions s'il en possédait ou demeurera inerte jusqu'à la fin du sort dans le cas contraire. L'ordre ne peut être rétabli que par un personnage habilité ou à l'aide d'un sort de *Wish*, *Limited Wish* ou *Alter Reality*.

Par contre, le sort n'a aucun effet sur les ordres implantés.

### Disrupt Animations<sup>274</sup> (Abjuration) Magic-User

Level: 6<sup>275</sup>  
Range:  
Duration: Special  
Area of Effect/Targets: 30-foot cube  
Components: V  
Casting Time: 6 segments<sup>276</sup>  
Saving Throw: None  
Spell Resistance<sup>277</sup>: No

Le sortilège *Disrupt Animations* peut affecter toutes les créatures ou objets animées se trouvant dans son aire d'effet. La liste de ces créatures et de ces objets magiques est la même que celle du sort de 8e niveau de magicien *Disable Animations*.

Pendant toute la durée du sort, les animations affectées ne pourront être commandées par leur maître respectif et attaqueront toutes les créatures vivantes proches d'elles. Elles auront un comportement erratique et aléatoire comme si elles avaient été frappées de folie furieuse. Ainsi, les squelettes, les golems, les cordes enchantées (de façon temporaire ou permanente) ou les *Swords of Dancing* attaqueront leur possesseur ou la créature la plus proche jusqu'à ce qu'elles soient détruites, qu'un sort de *Control Animations* soit lancé ou, dans le cas des objets magiques et des animations majeurs (c.à.d. celles qui ne le sont pas uniquement par l'intermédiaire d'un sort), que la durée du sort se soit écoulé. Dans ce dernier cas, les créatures précédemment affectées reprendront leurs anciennes tâches comme si rien ne s'était produit.

Un sortilège de *Wish*, *Limited Wish* ou *Alter Reality* ou même un sort de *Dispel Magic* peut mettre un terme aux effets d'un sort de *Disrupt Animations*.

### Invisibility to Animations<sup>278</sup> (Alteration) Magic-User

Level: 4<sup>279</sup>  
Range: Touch  
Duration: 1 round / level  
Area of Effect/Targets: Creature touched  
Components: V, S, M  
Casting Time: 4 segments<sup>280</sup>

<sup>273</sup> Ne s'applique qu'à D&D3®

<sup>274</sup> A partir de D&D3® le nom de ce sort devrait être *Disrupt Constructs*.

<sup>275</sup> Sor/Wiz 6 dans D&D3®

<sup>276</sup> « One standard action » dans D&D3®

<sup>277</sup> Ne s'applique qu'à D&D3®

<sup>278</sup> A partir de D&D3® le nom de ce sort devrait être *Hide from Constructs*.

<sup>279</sup> Sor/Wiz 4 dans D&D3®

Saving Throw: None  
Spell Resistance<sup>281</sup>: No

Lorsqu'un sort d'*Invisibility to Animations* est lancé, la créature touchée devient totalement indétectable à toutes les créatures magiquement animées. L'individu est alors à même de marcher auprès d'eux comme s'il n'existait pas pour eux. Cependant, si le personnage se met à attaquer la créature magiquement animée, le sort sera immédiatement rompu.

Les créatures affectées sont celles possédant moins de 2 d8 de vie par niveau du lanceur de sorts. Ainsi, le récipiendaire du sort ne sera pas détectable par une momie si le sortilège est lancé par un magicien de niveau supérieur à 4. Une liste partielle des créatures magiquement animées est donnée dans l'annexe 2 (*Annexe II : Les Créatures Magiquement Animées*).

Le composant matériel de ce sort est une poudre de plomb qui doit être jetée sur le récipiendaire du sortilège.

## OBJETS MAGIQUES

Il existe dans D&D®, un certain nombre d'objets magiques capables d'affecter les golems, de les contrôler ou permettant de les créer.

### Manual of Golems<sup>282</sup>

Valeur en X.P. : Cf. Table VII  
Valeur à la vente : Cf. Table VII

Ce traité contient toutes les informations et incantations nécessaires pour construire et animer un golem d'un type particulier. La construction et l'animation d'un golem nécessitent énormément de temps et coûtent fort cher. Un seul magicien ou clerc peut utiliser le manuel, et celui-ci ne doit pas être dérangé.

Dès que le golem est achevé, les écritures s'évanouissent, puis le livre s'enflamme et disparaît et ses cendres doivent être saupoudrées sur le golem pour parachever son animation.

L'utilisateur du livre doit être au moins du 10<sup>e</sup> niveau afin de ne pas risquer de subir un échec lors de la construction. Pour chaque niveau en-dessous du 10<sup>e</sup>, il y a 10% de chance cumulatives, que le golem tombe en poussière un turn après sa construction.

Un clerc (ou druide) lisant un ouvrage pour magicien (ou illusionniste) perdra 10.000 à 60.000 points d'expérience. Un magicien (ou illusionniste) lisant un ouvrage pour clerc (ou druide) perdra un niveau d'expérience.

### Scarab versus Golems

Valeur en X.P. : Cf. Table VII  
Valeur à la vente : Cf. Table VII

Les différents types de scarabée de protection que l'on peut trouver sont répertoriés dans la table VII (Table VII : *Objets magiques liés aux golems*). Ces scarabées sont en général fait d'une seule pièce obtenue de la même façon et dans le même matériau que le golem correspondant. Les scarabées de protection contre divers types de golems sont faits quant à eux dans des alliages ou mélanges bien définis.

Ce scarabée donne la possibilité à son utilisateur de détecter tout golem se trouvant à moins de 60' lorsque celui se concentre. De plus, l'objet permet à son possesseur de combattre un golem avec une arme de mêlée comme si la créature était un monstre normal, sans autres défenses spéciales<sup>283</sup>.

Chaque scarabée n'a d'effet en général que sur un type de créature donnée.

### Rod of Smiting<sup>284</sup>

Valeur en X.P. : 4.000 X.P.  
Valeur à la vente : 15.000 gp

Cet objet est une arme magique possédant un bonus au toucher de +3 qui inflige 4-11 (1d8 + 3) points de dommages à toute créature touchée. Lorsqu'il est utilisé contre un golem, la baguette cause 8-22 (2d8 + 6) points de dégâts et tout jet de 20 sur le dé d'attaque détruit immédiatement la créature. A chaque fois que la baguette provoque des dommages sur un golem, une charge est drainée.

### Talisman of Golems

Valeur en X.P. : Cf. Table VII  
Valeur à la vente : Cf. Table VII

Chacun de ces talismans ressemble à un petit golem fait de la même matière que le golem dont il est destiné à affecter. Ce puissant objet permet de prendre le contrôle d'une telle créature et obtenir d'elle obéissance, quelles que soient les précédentes instructions qu'elle possédait. Seul un golem peut être contrôlé à la fois par cet objet car il requiert de la part de son utilisateur une concentration active.

Si deux personnages tentent de contrôler le même golem à l'aide de deux *Talismans de Contrôle des Golems* différents ou à l'aide d'un sort de *Control Animations*, il y a 70% de chance que la créature soit frappée de folie furieuse.

La liste des *Talismans de Contrôle des Golems* existants est donnée dans la table VII (Table VII : *Objets magiques liés aux golems*)

### Enchantement des armes

Il est tout à fait possible d'enchanter une arme normale de façon à ce qu'elle possède un bonus supérieur contre les golems<sup>285</sup>. Dans ce cas, il bonus de l'arme devra être au moins égal au bonus minimum requis pour affecter la créature

<sup>280</sup> « One standard action » dans D&D3®

<sup>281</sup> Ne s'applique qu'à D&D3®

<sup>282</sup> Le *Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix* (TSR, 1991) indique qu'un *Manual of Golems* se transforme en *Ravenloft Golem Book* lorsqu'il est introduit dans le demi-plan, ce qui paraît particulièrement improbable.

<sup>283</sup> Et sans réduction des dommages dans D&D3®.

<sup>284</sup> Dans D&D3®, l'objet est connu sous la dénomination de *Mace of Smiting* (Cf. *Dungeon Master's Guide* (WotC, 2003, D&D3®), p.227

<sup>285</sup> Cf. « Les arcanes de la guerre » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

TABLE VII : OBJETS MAGIQUES LIES AUX GOLEMS

|       |             | TALISMANS<br>DE CONTROLE<br>DES GOLEMS |                              | SCARABEES<br>VS. GOLEM               |                              | MANUEL<br>DU GOLEM                   |                              |
|-------|-------------|----------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|
|       |             | Valeur en<br>points<br>d'expérience†   | Valeur en<br>pièces<br>d'or‡ | Valeur en<br>points<br>d'expérience† | Valeur en<br>pièces<br>d'or‡ | Valeur en<br>points<br>d'expérience† | Valeur en<br>pièces<br>d'or‡ |
| 01-02 | Adamantine  | 2.600                                  | 15.000                       | 1.200                                | 7.700                        | 4.600                                | 46.000                       |
| 03-04 | Amber       | 700                                    | 4.500                        | 400                                  | 2.300                        | 1.400                                | 14.000                       |
| 05-08 | Azerite     | 1.500                                  | 9.000                        | 700                                  | 4.600                        | 2.800                                | 28.000                       |
| 09-13 | Brass       | 1.200                                  | 7.000                        | 600                                  | 3.800                        | 2.300                                | 23.000                       |
| 14-20 | Clay        | 600                                    | 4.000                        | 300                                  | 1.900                        | 1.200                                | 11.000                       |
| 21-25 | Copper      | 1.100                                  | 7.000                        | 600                                  | 3.500                        | 2.100                                | 16.000                       |
| 26-27 | Ether       | 600                                    | 4.000                        | 300                                  | 1.900                        | 1.200                                | 11.000                       |
| 28-29 | Firewood    | 700                                    | 4.500                        | 400                                  | 2.300                        | 1.400                                | 14.000                       |
| 30-32 | Glass       | 900                                    | 5.500                        | 400                                  | 2.700                        | 1.600                                | 16.000                       |
| 33-35 | Gold        | 900                                    | 5.500                        | 400                                  | 2.700                        | 1.600                                | 16.000                       |
| 36-37 | Goldenwood  | 800                                    | 5.000                        | 350                                  | 2.500                        | 1.400                                | 15.000                       |
| 38-40 | Iron        | 1.600                                  | 10.000                       | 800                                  | 5.000                        | 3.000                                | 30.000                       |
| 41-43 | Jade        | 1.500                                  | 9.000                        | 700                                  | 4.600                        | 2.800                                | 28.000                       |
| 44-46 | Jet         | 700                                    | 4.500                        | 400                                  | 2.300                        | 1.400                                | 14.000                       |
| 47-48 | Mithril     | 2.200                                  | 14.000                       | 1.100                                | 7.000                        | 4.200                                | 42.000                       |
| 49-50 | Radiance    | 1.000                                  | 6.000                        | 600                                  | 3.100                        | 2.000                                | 20.000                       |
| 51-52 | Shade       | 1.600                                  | 10.000                       | 800                                  | 5.000                        | 3.000                                | 30.000                       |
| 53-55 | Shadow      | 900                                    | 5.000                        | 400                                  | 3.000                        | 1.600                                | 16.000                       |
| 56-57 | Silver      | 700                                    | 4.500                        | 400                                  | 2.300                        | 1.400                                | 14.000                       |
| 58-59 | Stenchwood  | 600                                    | 4.000                        | 300                                  | 1.900                        | 1.200                                | 11.000                       |
| 60-66 | Stone       | 1.000                                  | 6.000                        | 500                                  | 3.100                        | 1.800                                | 19.000                       |
| 67-68 | Tanthurllor | 2.000                                  | 12.000                       | 1.000                                | 6.000                        | 3.700                                | 37.000                       |
| 69-72 | Urpore      | 1.400                                  | 8.500                        | 700                                  | 4.200                        | 2.800                                | 26.000                       |
| 73-79 | Wax         | 400                                    | 2.300                        | 200                                  | 1.200                        | 700                                  | 7.000                        |
| 80-86 | Wood        | 500                                    | 3.100                        | 200                                  | 1.500                        | 900                                  | 10.000                       |
| 87-89 | Metallic    | 5.000                                  | 30.000                       | 2.000                                | 15.000                       | --                                   | --                           |
| 90-92 | Mineral     | 2.000                                  | 14.000                       | 900                                  | 7.000                        | --                                   | --                           |
| 93-94 | Tselem      | 3.500                                  | 21.000                       | 1.700                                | 11.000                       | --                                   | --                           |
| 95-96 | Vegetal     | 1.000                                  | 7.000                        | 400                                  | 3.000                        | --                                   | --                           |
| 97    | Tous types  | 7500                                   | 50.000                       | 5.000                                | 30.000                       | --                                   | --                           |
| 98-00 | Aucun (a)   | --                                     | 2.000                        | --                                   | 5.000                        | --                                   | 7.000                        |

† La valeur en points d'expérience des objets magiques n'est pas utilisée dans D&D3® et D&D4®.

‡ La valeur en pièces d'or des objets magiques n'est pas utilisée dans AD&D2®.

(a) : Il s'agit d'une version maudite de l'objet.

visée ou l'ensemble des golems correspondants. Ainsi, une *Sword +1/+2 vs. Iron Golem* ne permettra pas d'endommager une telle créature.

La plupart des armes construites dans le but de détruire les golems (*Rod of Smiting*, etc.) nécessite entre autres l'utilisation de fragments de matériaux récupérés sur des spécimens qui ont été détruits avant la fabrication et l'enchantement de l'arme. Notons cependant que les *Arrows of Golem Slaying* sont des objets très puissants ne pouvant être construits par des lanceurs de sorts, quelle que soit leur classe<sup>286</sup>.

<sup>286</sup> Cf. « *Magie Divine* » in *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

# LE GOLEM EN AVENTURE

Le golem n'a jamais vraiment été exploité de façon intéressante dans les différentes aventures publiées jusqu'à présent. Il s'agit la plupart du temps d'un monstre dont seule la puissance dévastatrice au combat est mise en avant, limitant son utilisation aux aventures de haut niveau.

Or le golem, au travers des instructions qu'il a reçu, est le reflet de son créateur et peut dans ce cas ne pas avoir un comportement hostile. De plus, la créature offre une variété considérable de possibilités de scénarios : le golem est une créature qui est infatigable, qui n'a pas besoin de respirer et qui plus est, peut rester au même endroit pendant des siècles avant de s'animer.

A titre d'exemple, ce chapitre propose la synopsis de plusieurs scénarios dans lesquelles le golem se trouve réellement au centre de l'aventure. Le DM se chargera de bâtir l'aventure et de préciser plus spécifiquement les instructions du golem.

## LA DEESSE ENFOUIE

*La Déesse Enfoüe<sup>287</sup> est une aventure basée sur la jungle d'Amédio (Monde de Greyhawk®). Elle est conçue pour un groupe de 3-6 personnages de niveau 4-7.*

La jungle d'Amédio<sup>288</sup> recèle au plus profond de ses entrailles bien des secrets enfouis qui resurgissent parfois pour le plus grand malheur des aventuriers : une déesse maléfique, sous la forme d'un golem de pierre a été mise au jour dans les ruines d'une ancienne cité olmane.

### Introduction

Au centre de la jungle se trouve une statue de la déesse Coatlicue. Embourbée depuis plusieurs mois dans la vase sombre d'une zone marécageuse, le golem de pierre sommeil, attendant que des créatures humaines s'approchent d'elle à nouveau. Les longues années passées dans la jungle sauvage ont eu raison de sa beauté de pierre. Des lichens se sont répandus sur la surface de son corps et de la végétation sommaire s'est établie aux endroits où d'anciennes blessures ont créées des fissures béantes.

La statue est en réalité un golem qui faisait partie d'un ancien temple olman dédié à Coatlicue perdu ou détruit depuis le déclin de leur civilisation. Au gré des années, elle ressurgit lorsque des aventuriers la découvrent au milieu de la jungle. Le dernier groupe de personnages à l'avoir mis au jour tenta

<sup>287</sup> L'aventure « La Déesse Enfoüe » a précédemment été publiée dans le SANCTUAIRE #6 (Août 1999).

<sup>288</sup> Pour de plus amples informations sur la jungle d'Amédio telle que la conçoit la rédaction de SANCTUAIRE, le DM se référera aux articles « Objets magiques de la jungle » (SANCTUAIRE #4 [Juin 1998]), et aux autres articles sur le sujet ayant été publiés dans le numéro #6 de SANCTUAIRE (Août 1999) : « La jungle d'Amédio » et « Les tribus sauvages de la jungle d'Amédio ».

de la ramener au fort le plus proche. Elle fut déplacée sur plusieurs centaines de mètres avant de s'animer et de décimer l'expédition. La statue fut alors abandonnée par les rares survivants qui tentèrent de regagner le fort avant de périr durant le trajet.

Les aventuriers peuvent être introduits dans l'aventure de plusieurs manières. Le DM sélectionnera l'introduction la plus appropriée à sa campagne. Dans tous les cas, la tâche des personnages consiste à localiser la statue et à la ramener au fort en parfait état.

- *Recrutés pour localiser une statue.* Des rumeurs circulent sur une statue gigantesque ensevelie dans la forêt mais personne ne sait si cela est vrai et le cas échéant où celle-ci pourrait se trouver.

- *Recrutés pour récupérer une statue.* Les aventuriers sont engagés pour aller récupérer une statue nichée au cœur de la forêt dont on a retrouvé sur un cadavre une illustration dans un tube à scroll. Les aventuriers se voient offerts chacun 500 gp pour le retour entier de la statue. Ils seront guidés par un amédien<sup>289</sup>.

- *Découverte des restes de l'expédition.* Les aventuriers tombent sur les restes de l'expédition terrassée par le golem.

- *Découverte de la statue.* Les personnages découvrent la statue lors de leurs périples dans la jungle. En parfait état, le golem peut rapporter du fait de sa valeur archéologique, jusqu'à 10.000 gp.

De nombreuses rumeurs et légendes circulent sur cette statue dans les diverses tribus de la forêt mais aussi dans le fort (peut-être alimenté par les amédiens du fort).

- Toutes les personnes qui sont entrées en contact avec la statue sont mortes peu après.

- La statue porte une malédiction olmane.

- Il existerait plusieurs statues de ce type.

- La statue serait protégée par des tribus belliqueuses.

## La Déesse Serpent

La statue ne peut être identifiée formellement par les Amédiens mais certains Olmans ont une probabilité (25%) de reconnaître la statue pour ce qu'elle est : une représentation de Coatlicue, la déesse serpent.

Il s'agit de la sculpture d'une ancienne déesse Olmane maintenant oubliée nommée Coatlicue. La statue de granite mesure 2,8m de haut et 1,6m de large et pèse près de 1.300 kg. Comme l'indique les fissures dans sa structure, le golem a déjà perdu un cinquième de ses points de vie depuis sa construction.

La statue ne possède aucune aura magique. Cependant, bien que le golem possède un alignement Neutre, l'objet dégage une aura mauvaise due au caractère sacrée de la statue. Ainsi un sort de *Detect Evil* sera positif alors qu'un sort de

<sup>289</sup> Les amédiens sont les peuples primitifs habitant la jungle d'Amédio au côté des Olmans.

*Know Alignement* révélera un alignement Neutre chez la créature.

La créature est capable de produire un nuage de gaz mortel (*Cloudkill*) une fois tous les 5 rounds. De plus, le golem peut utiliser un pouvoir spécial de *Stick to Snakes*. Cette action, tout comme la production de son nuage de gaz, ne requiert pas de la part du golem un quelconque mouvement. De plus, de par sa nature, cette statue attire à elle les serpents de tout genre.

Les ordres implémentés chez ce golem sont les suivants :

- Tuer toutes les créatures endommageant la structure du golem (attention, seules les attaques provoquant réellement des dommages seront prises en compte et pour cela une arme d'un bonus minimum de +2 doit être utilisée)
- Produire son gaz mortel si des humains ou demi-humains sont à portée du golem la nuit et que ceux-ci ne bougent pas
- Transformer des bâtons en serpent (*Sticks to Snakes*) si des humains ou demi-humains sont à portée du golem le jour et que ceux-ci bougent.
- Rentrer au temple lors de nuits sans lunes ou si ses points de vie sont descendus au-dessous de 20.

D'autres ordres spécifiques aux rites olmans sont implémentés mais ne seront pas détaillés ici, la réalisation des conditions de déclenchement de ces ordres étant peu probables dans le cadre de cette aventure.

## L'aventure

Selon l'introduction adoptée, le DM utilisera les événements ci-dessous qui sied le mieux à son aventure (recherche de la statue / restes de l'expédition) et l'ordre qui lui convient :

- *La recherche de la statue.* La recherche de la statue n'est pas chose aisée. Ils pourront recruter un amédien qui pourrait les guider et les aider à retrouver la statue. Cependant, celui-ci refusera de toucher ou même de s'approcher de la statue maléfique. Cette recherche peut s'effectuer au travers de la reconstitution du parcours pris par la troupe d'aventurier desquels proviennent la rumeur le cas échéant, par l'interrogation de différentes tribus aux alentours ou par l'entremise de sortilèges spécifiques (*Speak with Dead*, *Speak with Animals*, *Contact other Planes*, etc.).

- *Les restes de l'expédition.* Aux alentours de la statue peuvent être découverts les cadavres décomposés de divers membres de l'expédition tués par celle-ci. Des signes manifestes indiquent qu'il s'agissait de personnes de Flanaess et non pas de locaux (restes de vêtements, quelques objets mineurs caractéristiques, etc.). Ces cadavres ne possèdent cependant rien de valeur sur eux car récupérés par les membres survivants de l'expédition.

A coté des cadavres, ils pourront trouver des objets caractéristiques de certaines tribus, permettant de reconstituer le périple de l'expédition. Cependant, certains de ces objets sont inconnus dans le fort et ne pourront être attribués à aucune tribu connue.

- *La statue dans son environnement.* La statue est presque entièrement ensevelie dans la vase là où l'ont laissé les explorateurs avant de s'enfuir. Les aventuriers, pas plus que les Indiens, ne sont capables de reconnaître cette déité des olmans, et dire s'il s'agit de l'effigie d'une divinité ou d'un démon. Le dégagement complet de la statue nécessiterait 3-24 turns selon le nombre de personnes y participant. Cependant, les Indiens engagés par les personnages refuseront catégoriquement de toucher la statue de crainte de malédictions.

- *Le transport de la statue.* Le transport de la statue n'est pas chose aisée du fait de sa taille et son poids (1,3 tonnes) et

de l'environnement dans lequel elle se situe (jungle). Il n'est en effet pas possible de la faire rouler sur des rondins de bois car le terrain est extrêmement accidenté et envahi par la nature (racines, arbres, etc.). En tant que golem, la statue n'est pas affectée par la magie et qui plus est par les sorts de *Reduce*, *Levitate* et *Polymorph any Object*, *Weightlessness* et *Telekinesis*. A moins que les joueurs n'imaginent des solutions astucieuses, le seul moyen est de le porter. Aucun indigène n'acceptera d'aider les personnages dans cette tâche et seront même enclins à fuir dès lors qu'ils s'apercevront que les personnages souhaitent récupérer la statue. Si les personnages ont la chance de posséder un *Portable Hole* (peu probable à ce niveau d'expérience), le golem peut tout à fait y être logé. Cependant, il est très possible que la créature souffle son nuage empoisonné à l'intérieur du trou (Cf. le paragraphe sur les ordres implémentés). De ce fait, lors de sa récupération, les personnages dans l'air d'effet pourront être affectés par le nuage mortel.

- *L'attaque des singes hurleurs.* Des singes hurleurs perchés dans les arbres scruteront les aventuriers autour de la statue. Dès lors que ces derniers commenceront à toucher l'effigie de pierre, les singes deviendront agités et se manifesteront par des cris stridents. Conscient de l'aura mauvaise dégagée par la statue, ils tenteront d'éloigner les personnages en leur envoyant des projectiles divers (fruits, branches cassées, etc.) afin de les inciter à laisser la statue tranquille. Les cris vont rallier plusieurs dizaines de singes et finira par faire venir des *Dakons* qui s'attaqueront aux personnages.

- *L'attaque des amédiens.* Les amédiens seront mécontents que les aventuriers « réveillent » la déesse et tenteront de mettre un terme au périple de la statue. Au fur et à mesure de la progression des personnages dans la jungle en direction du fort, les personnages seront attaqués par des membres de différentes tribus amédiennes, parfois même réputées pacifiques, dès lors que les aventuriers pénétrèrent sur leur territoire. Aucune des tribus ne souhaite avoir affaire avec les personnages directement et fuiront si ces derniers s'approchent d'eux (même si ceux-ci traversent leur village).

- *Pinupunis.* Un groupe de 12 Pinupunis<sup>290</sup> a été dépêché pour tuer les personnages. Ceux-ci resteront constamment à couvert et décocheront leurs flèches jusqu'à ce que les personnages quittent leur territoire. Ils s'enfuiront si les membres de l'expédition tentent de les pourchasser. Les Pinupunis sont des amédiens des plus pacifiques en temps normal. Ils sont reconnaissables aux plumes rouge vif qui ornent leurs objets.

- *Metchkapi.* Un groupe de 16 Mechkapis tentera d'endormir les personnages avec le poison dont ils ont enduits les dards de leurs sarbacanes. Leur objectif est d'éloigner les personnages de la statue maléfique, celle-ci étant laissée à l'abandon.

- *Aminowe.* Un groupe de 6 uvichins<sup>291</sup> Aminowe va essayer de pousser les aventuriers à abandonner leur prise maléfique. Par l'utilisation de sortilèges divers, ceux-ci harasseront les personnages jusqu'à ce qu'ils s'enfuient, les blessant, les aveuglant, les emprisonnant dans des lianes animées, transformant les bâtons alentours en serpent, etc.

- *L'attaque des serpents.* A partir du moment où les personnages auront pris possession de la statue, des serpents de toutes sortes, parfois géants s'en prendront à eux. Le matin, les personnages découvriront que la statue est couverte de toutes sortes de ces créatures.

<sup>290</sup> Cf. « Les tribus sauvages de la jungle d'Amédio » paru dans le *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999) pour plus de renseignements sur les amédiens.

<sup>291</sup> Les uvichins sont les shamans des amédiens.

- *L'abandon de la statue.* Si les aventuriers abandonnent la statue dans la jungle, il est possible que celle-ci ne soit plus présente sur place lors de leur retour sur les lieux. En effet, le golem peut être retourné au temple secret de Coatlicue d'où il est originaire comme le prévoyait certaines conditions spécifiques, il a pu être déplacé par d'autres aventuriers ou retrouvée par un groupe d'Olmans, ceux-ci l'ont récupéré et remis en un temple

## Conclusion

Si les personnages réussissent à ramener la statue de Coatlicue dans le fort Bragg, la nouvelle se répandra comme une trainée de poudre dans la jungle. Rapidement, un groupe d'Olmans peu enclins à laisser leur divinité aux mains d'étrangers, attaqueront le fort pour reprendre la déesse.

L'objectif du golem est de ramener des créatures humaines à son temple pour qu'ils soient sacrifiés. Celle-ci, selon des ordres implémentés, tentera de rejoindre le temple de Coatlicue d'où elle provient. Les personnages pourront la suivre et découvrir le temple secret. Cependant, le temple recèle bien des dangers et les misérables créatures qui y pénétreront devront être anéantis.

## CELUI QUI ERRE DANS LE DESERT

Cette aventure se situe dans les territoires désertiques du Sultanat de Zeif du Monde de Greyhawk®. Elle est destinée à un groupe de personnages de niveau 1 à 3. Il est à noter que normalement, le golem de cette aventure ne devrait pas être détruit par les personnages.

- *Type de golem.* Golem de verre (*Detect Life*).
- *Introduction.* Des rumeurs persistantes prétendent qu'un homme au teint basané errerait dans les régions désertiques du sultanat à la recherche d'explorateurs perdus dans le désert. Ceux-ci seraient sacrifiés à l'intérieur d'une oasis. Un homme qui a pu s'échapper de celle-ci parle de dizaines de squelettes humains qui jonchent ses alentours.
- *Développement.* Un golem a été chargé de ramener à une oasis les créatures vivantes perdues dans le désert afin qu'elles puissent reprendre des forces. Cependant, depuis quelque temps, l'eau de l'oasis est empoisonnée par le *Beaker of Poisoning*<sup>292</sup> d'un aventurier.
- *Instructions.* Ramener à l'oasis toute créature vivante trouvée inconsciente dans le désert. S'enfuir si attaqué. Ne jamais s'éloigner de plus de 10 kilomètres de l'oasis. Eloigner toute créature s'attaquant à la végétation de l'oasis. Détruire ou faire fuir toute créature s'attaquant au golem.

## LE SERVITEUR MUET

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages dont le niveau est compris entre 1 et 8. Elle se situe dans la ville de Verbobonc<sup>293</sup> (Veluna).

- *Type de golem.* Golem de pierre (A déterminer) avec *Magic Mouth*.

- *Introduction.* Des rumeurs persistantes prétendent qu'un magicien, récemment décédé, posséderait un trésor caché quelque part dans sa demeure de Verbobonc. Cependant, depuis sa disparition, personne n'a réussi à mettre la main dessus.

- *Développement.* Un des piliers en forme de géant qui soutient le plafond du laboratoire du magicien est en réalité un golem de pierre. Celui-ci possède les instructions qui permettent de conduire au trésor.

- *Instructions.* Ne réagir qu'à certains mots-clés.

## LE CŒUR NOIR DU GOLEM

Cette aventure, qui se déroule dans la forêt de Phostwood, est destinée à un groupe de personnages de niveau 1 à 3. Les personnages sont amenés à essayer de piéger et de détruire un golem qui ne se laisse pas faire.

- *Type de golem.* Golem d'ambre (A déterminer)
- *Introduction.* Une pierre de jais contenant l'âme d'un dæmon majeur a été confiée aux druides d'Ehlonna (Divinité mineure des Forêts, des Fleurs, des Prairies et des Animaux de la mythologie du Monde de Greyhawk®) de la forêt de Phostwood afin que ceux-ci la mettent en lieu sûr. La gemme fut ainsi introduite dans le matériau qui servira à la construction d'un golem d'ambre dans le but de garantir l'emprisonnement de la créature. Cependant, depuis quelque temps des créatures mineures dæmoniaques rôdent dans la région à la recherche de leur maître.

- *Développement.* Les personnages sont chargés de localiser le golem d'ambre et de récupérer la gemme afin qu'elle soit définitivement détruite et ce, avant que les forces dæmoniaques ne s'en emparent.

- *Instructions.* Ne pas quitter la forêt. Ne pas faire de mal à quiconque. Empêcher la prise de la gemme.

## LE RETOUR DU MAÎTRE

L'aventure est conçue pour un groupe de personnage de niveau 9-12 (du fait du « trésor » qu'il recèle).

- *Type de golem.* Golem de mithril.
- *Introduction.* Les personnages apprennent qu'un golem « sommeille » quelque part dans les collines attendant le retour de son maître.
- *Développement.* Suite à la mort du dernier membre d'une confrérie, un golem de mithril s'est « éteint », attendant qu'un nouveau maître se présente à lui. Cependant, la prise de contrôle de la créature dont les fonctions sont strictes nécessite des qualités particulières de la part du nouveau « maître » et implique l'acceptation définitive de la charge de la Confrérie.
- *Instructions.* Les instructions implémentées chez le golem sont relatives à la confrérie.

## L'ÂME DAMNÉE

Cette aventure est destinée à un groupe 4-6 personnages de niveau 10-14.

- *Type de golem.* Golem de fer
- *Introduction.* Les personnages apprennent que sur leurs terres sévit un golem de fer semant le chaos là où il va.
- *Développement.* Contrairement à ce que pourraient penser les personnages, le golem de fer n'est pas une simple créature obéissante mais un personnage à part entière. En

<sup>292</sup> Cf. "Objets magiques de l'alchimiste" in *SANCTUAIRE* #4 (Juin 1998)

<sup>293</sup> Sise dans le Monde de Greyhawk®.

effet, suite à une immense décharge d'énergie due au passage d'un cyclone éthéré dans le *Border Ethereal* du laboratoire d'un magicien qui terminait le rituel d'animation d'un golem, l'âme du lanceur de sorts a été purement et simplement transférée dans le corps du golem. Après une phase de désorientation, le lanceur de sorts fini par prendre le contrôle de son nouveau corps. Bien que le magicien ne puisse plus lancer ses sortilèges, celui-ci jouit cependant d'une puissance physique inégalée associée à une intelligence supérieure et l'utilisation d'objets magiques adéquats. N'étant pas doté de la parole, le golem se fait accompagner par une créature inférieure qui, à l'aide d'un *Medallion of ESP*, retransmet les volontés de son maître.

- *Instructions.* Le golem étant parfaitement intelligent et sous le contrôle d'aucun lanceur de sorts, il ne suit aucune sorte d'instructions.

## LES LARMES DE CELESTIAN

« *Les Larmes de Celestian* » est une aventure prévue pour un groupe de 4 personnages dont le niveau est compris entre 1 et 10.

- *Type de golem.* Golem de pierre modifié (A déterminer).
- *Introduction.* Une gigantesque météorite a déchiré le ciel lors d'une nuit sans lune et disparu dans la mer d'Azure. Un temple de Celestian souhaite récupérer les fragments de roches subsistantes que les Hauts Prêtres de l'ordre considèrent sacrés.

- *Développement.* Les personnages sont engagés afin de localiser et de rapporter les précieuses roches célestes. Le clergé met à leur disposition 4 golems de pierre qu'il est possible de contrôler à distance, comme s'il s'agissait de son propre corps, à l'aide d'un cercle magique dont on doit se coiffer<sup>294</sup>. La récupération n'est pas chose facile car outre les dangers inhérents aux grandes profondeurs (pieuvres géantes, siphon vers le plan élémentaire de l'eau, etc.), la météorite elle-même possède d'étranges pouvoirs<sup>295</sup>. La destruction d'un tel golem lors de son utilisation peut provoquer la mort magique du personnage à moins d'un jet de protection réussi. Dans ce cas, le personnage tombera simplement dans le coma pour 4-48 heures.

- *Instructions.* Si il n'existe plus de contrôle, revenir à la base au bout d'une heure.

## LE TEMPLE ASSIEGE

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages de niveau 1 à 3. L'aventure se situe dans le Grand Royaume.

- *Type de golem.* Golem d'argile (*Haste*) et golem de pierre (*Animate Dead*).

- *Introduction.* Un temple de Pholtus<sup>296</sup> a été attaqué par une horde de morts-vivants envoyée par les serviteurs de Nerull et conduite par un golem de pierre. L'ensemble du clergé a été détruit et seuls quelques serviteurs mineurs ont pu échapper au massacre. A présent, la horde maléfique a pris position à l'intérieur du temple et ne semble pas vouloir en partir.

- *Développement.* Les personnages sont suppliés par les serviteurs de chasser les intrus d'une manière ou d'une autre. Ceux-ci leurs indiquent que, dans une salle qu'ils ne connaissent malheureusement pas, se trouve une créature de glaise qu'ils pourraient animer s'ils utilisent les paroles sacrées requises. La créature pourrait les aider dans leur tâche.

- *Instruction du golem de pierre.* Détruire toute créature vivante. Utiliser son pouvoir d'animation des morts dès que cela est possible.

- *Instruction du golem d'argile.* A déterminer.

## LES CRYPTES DU GOLEM

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages de niveau 1 à 3.

- *Type de golem.* Golem de pierre (*Sleep*).

- *Introduction.* Les personnages découvrent lors de leurs aventures un grimoire précisant la localisation de cryptes gardées par un golem de pierre. Le livre précise que celui-ci peut être détruit en prononçant un mot magique caché au sein même du complexe souterrain.

- *Développement.* Le mot de commande de destruction du golem est gravé sous son propre pied gauche. Les personnages pourraient trouver la mention de l'endroit dans un manuscrit de la crypte.

- *Instructions.* Empêcher l'intrusion de créatures dans les cryptes et expulser celles qui auraient pu y pénétrer. Utiliser son pouvoir de sommeil pour neutraliser les créatures puis déposer les corps à l'extérieur des cryptes.

## LE JOURNAL DE CONSTRUCTION

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages de niveau 1 à 3.

- *Type de golem.* Golem de pierre

- *Introduction.* Dans l'une de leur quête, les personnages ont mis la main sur la bibliothèque d'un magicien dans laquelle se trouve le journal de construction d'un golem de pierre. Y est détaillé, l'ensemble des instructions qui ont été implémentés chez le golem par un magicien mauvais.

- *Développement.* Les personnages devront trouver la faille dans les instructions données au golem afin de le détruire. Cependant, le magicien avait changé in extremis certaines instructions sans le noter dans son journal.

- *Instructions.* Le DM déterminera l'ensemble des instructions données au golem.

## LE TOURNOI

Cette aventure est destinée à un personnage ayant le contrôle d'un golem (de préférence un magicien au vu du contexte) et ce, quelque soit son niveau.

- *Type de golem.* Divers

- *Introduction.* Tous les lustres, un tournoi est organisé mettant en compétition des lanceurs de sorts au travers de leur golem. Le vainqueur sera richement récompensé.

- *Développement.* Le tournoi opposant 16 golems (dont celui du personnage) se déroule en élimination directe. Tous les jours, un combat est effectué entre deux golems jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul. Le golem du personnage sera confronté à ceux des autres (à déterminer aléatoirement devant le joueur). Est déclaré vainqueur d'une confrontation, le

<sup>294</sup> Cf. *Death Knight*

<sup>295</sup> Cf. « *Les larmes de Celestian* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>296</sup> Divinité mineure de la Lumière, de la Résolution et de la Loi de la mythologie du Monde de Greyhawk®

golem ayant détruit son adversaire, ayant poussé le possesseur adverse à se retirer de la compétition (pour ne pas voir sa créature détruite), dont l'adversaire refuse systématiquement la confrontation ou celui qui aura subi le moins de dommages au terme de la journée de compétition. Il est à noter qu'une fois le combat commencé, le lanceur de sorts ne pourra plus donner d'instruction à sa créature (sauf pour la retirer du combat).

- *Instruction du golem du personnage.* Déterminé par le personnage lui-même.

- *Instruction des différents golems adverses.* Divers.

## LE TEMPLE DE ST CUTHBERT

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages de niveau 7 à 9 d'alignement mauvais

- *Type de golem.* Golem d'argile.

- *Introduction.* Les personnages sont envoyés détruire un temple de St Cuthbert<sup>297</sup>.

- *Développement.* Le temple recèle un golem d'argile animé pour défendre le lieu sacré contre les profanateurs. Cependant, contrairement aux autres golems, celui-ci étant directement lié au saint lieu, la créature ne peut être détruite définitivement que lorsque le sanctuaire sacré sera lui-même détruit. Autrement, le golem se réanimera indéfiniment après avoir été détruit en un jour par dés de vie de la créature.

- *Instructions.* Les instructions données au golem ne s'effacent pas avec la destruction temporaire de la créature.

## VOYAGE DANS LE PLAN NEGATIF

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages quel que soit leur niveau.

- *Type de golem.* Shade Golem.

- *Introduction.* Lors de l'une de leurs aventures, les personnages sont arrivés devant un portail donnant de façon évidente sur le plan négatif.

- *Développement.* Les personnages possèdent un golem qui seul peut pénétrer sur le plan d'annihilation de vie et explorer et permettre de remplir la mission qui a été confié aux personnages. Ceux-ci devront piloter la créature à l'aveugle pour atteindre leur but.

- *Instructions.* Sans objet

## L'ŒIL D'HEXTOR

« *L'Œil d'Hextor* » est une aventure pour un groupe de 4-7 personnages de niveau 1-2.

- *Type de golem.* Golem de Tanthullor (A définir)

- *Introduction.* Le temps pressant, un clerc de Pelor<sup>298</sup> s'est résolu à faire appel aux services du groupe d'aventuriers même si leurs faits d'armes restent somme toute assez limités. Les aventuriers se voient proposer la récupération de l'*Œil d'Hextor*<sup>299</sup>, une relique sacrée gardée par le *Fléau d'Hextor*, un redoutable golem de tanthullor.

<sup>297</sup> Divinité mineure de la Sagesse, de la Consécration et du Zèle de la mythologie du Monde de Greyhawk®

<sup>298</sup> Divinité majeure du Soleil, de la Force, de la Lumière et du Soin de la mythologie du Monde de Greyhawk®.

<sup>299</sup> Divinité mineure de la Guerre, de la Discorde et du Massacre de la mythologie du Monde de Greyhawk®.

- *Développement.* La conjonction imminente des lunes pendant laquelle s'effectuent les grandes processions maléfiques laisse entrevoir une fenêtre pour investir le temple de la divinité du mal. Les aventuriers se voient remettre un plan détaillé du temple ainsi qu'un parchemin de *Disable Animations* qui devrait leur permettre de mettre le golem hors d'état de nuire pendant que les aventuriers procèdent à leur larcin. Cependant le délai durant lequel la créature sera « débranchée » ne durera que quelques rounds, le groupe devra avoir bâti une stratégie particulièrement élaborée pour mener à bien leur mission.

- *Instructions.* Le golem a pour instruction de veiller à ce que l'œil ne quitte pas le temple et de détruire toute créature s'approchant de la pierre sans que le *Second Œil* (un objet magique mineur détenu par le Haut Prieur du temple) soit visible et que la phrase « *Par le Grand Œil tout puissant, je t'ordonne de me laisser passer* » ne soit prononcée. Il ne devra de plus pas s'éloigner de plus de 10m de l'œil.

## LA MENACE VEGETALE

La menace végétale est une aventure pour un groupe de 4-7 personnages dont le niveau est compris entre 7 et 9.

- *Type de golem.* Golem de *Goldenwood* (Sans objet)

- *Introduction.* Les aventuriers sont engagés afin de s'assurer que tout va bien dans une petite cité en bordure de forêt avec laquelle plus aucun contact n'a été possible depuis plusieurs mois.

- *Développement.* A la suite du décès de la dernière druidesse d'Ehlonna (déesse mineure de la Forêt, des Fleurs et des Prairies du Monde de Greyhawk®), un golem de *goldenwood* servant de gardien aux « Jardins Sacrés » a fini par entrer dans un état de folie furieuse du fait d'instructions ne pouvant plus être exécutées. Dans sa fureur « dévastatrice », le golem a atteint en bordure de la forêt la petite cité pour laquelle les personnages sont engagés transformant les créatures vivantes en bois et « reverdissant » tous les objets d'origine végétale (meubles, maisons ainsi que les créatures transformées). Lorsque les personnages atteignent la cité, la nature semble avoir repris ses droits sur la civilisation. Partout, arbres et végétation couvre des ruines de bâtiments de brique.

- *Instructions.* Sans objet car le golem est dans son état de folie furieuse et de ce fait, ne respecte plus les instructions qui lui avaient été fournies.

## AUTRES SITUATIONS

Au-delà des aventures centrées autour d'un golem, la créature peut être utilisée à bon escient dans diverses situations de confrontation ou non<sup>300</sup> :

- *Créature infatigable.* Dans une salle, une colonne en forme de statue (qui est en réalité un golem de pierre), les bras levés, soutient le plafond. Lorsque des conditions particulières sont remplies (des personnages entrant dans la pièce) ou lorsque l'ordre lui est donné de se déplacer, le plafond s'écroule en emportant toute la structure du bâtiment et détruisant les créatures s'y trouvant.

- *Créature infatigable (2).* Des personnages de bas niveaux sont confrontés à un golem d'une grande lenteur contre lequel ils ne peuvent rien et qui les poursuit sans relâche.

<sup>300</sup> Le lecteur consultera aussi l'article « Oh, look – a harmless statue! » de Rone Barton paru dans le *Dragon® Magazine* #139 (Novembre 1988).

• *Créature n'ayant pas besoin de respirer*<sup>301</sup>. Alors que les personnages sont en train d'inspecter la cale immergée d'un bateau ayant fait naufrage, ils sont pris à parti par un golem n'ayant apparemment pas l'intention de les laisser respirer.

• *Créature immobile*. Dans une caverne de l'*Underdark*, un golem est entièrement recouvert de *Yellow Mold*. Lorsque des personnages pénètrent dans la salle et s'approchent de la statue, le golem se met en mouvement libérant en même temps les spores mortelles de la moisissure jaune.

• *Nature dissimulée de la créature*. Les personnages sont confrontés à un puissant géant en armure complète insensible aux coups qui lui sont portés. Il s'agit en réalité d'un golem.

• *Créature insensible au poison*. Le golem est le gardien d'un objet dans une salle où règnent les effluves d'un encens empoisonné provoquant l'endormissement, le vieillissement prématuré ou des dommages corporels.

• *Créature insensible au feu naturel*. Un *Beaker of Everfull Oil* déverse continuellement une huile qui a pris feu dans une salle au milieu de laquelle attend patiemment un golem.

• *Créature mobilier*. Le golem peut servir de support à un trône ou à tout autre objet massif.

• *Créature de grande puissance*. La créature peut être considérée comme invulnérable à bas niveau. De ce fait, elle peut être utilisée de diverses manières par le DM<sup>302</sup> : barrer le passage aux personnages, se saisir d'eux, les faire rendre les armes, etc.

• *Créature puissante et infatigable*. Le golem peut être utilisé pour effectuer des travaux pénibles et longs (faire tourner une roue, creuser une galerie, déplacer des objets massifs<sup>303</sup>, ramer dans un bateau, etc.) ou pour faire avancer des structures mobiles (trône, tour mobile, Juggernaut, etc.) sur de longues distances et ce, de jour comme de nuit.

---

<sup>301</sup> L'aventure « *La Confrérie de l'Etoile Pourpre* » parue dans le *SANCTUAIRE* #1 (Décembre 1995) met en scène un golem de pierre prisonnier d'une salle sans issue qui ne peut de ce fait être atteinte que magiquement (par un sort de *Teleport*, *Dimension Door*, etc.). Hors, cette salle contient un gaz irrespirable pour un personnage normal.

<sup>302</sup> Dans l'aventure « *The Halls of Tizun Thane* » de Albie Fiore paru dans le *White Dwarf* #18 (Avril/Mai 1980) destinée à un groupe de 3-6 personnages de niveaux 1 à 2, un golem de fer monte la garde devant les portes principales du palais de Tizun Thane. « [...] It is instructed to peaceably repel intruders [...] ».

<sup>303</sup> Dans le scénario « *XL-1 Quest for the Heartstone* » (TSR<sup>TM</sup>, 1984, *BD&D*®) par Michael L. Gray, un golem de bronze a la charge, tel un Sisyphus de bronze, de remonter un rocher déboulant d'un couloir en pente à chaque fois que celui-ci a atteint le bas du couloir

# ANNEXE I :

## LISTE DES GOLEMS

### DE LA LITTÉRATURE D&D®

Une quantité considérable de créatures classées, parfois abusivement, sous la dénomination « Golem » a été décrite dans D&D®. La table VIII (Table VIII : *Liste des golems décrits dans D&D®*) recense, de la façon la plus exhaustive qu'il a été possible d'effectuer<sup>304</sup>, les golems proposés pour D&D®.

## PERIMETRE REFERENCE

### Ce qui est référencé

Les golems référencés dans ce chapitre sont ceux qui ont été publiés soit dans un livre officiel (*Monster Manual*™, *Monster Compendium*™, etc.) ou soit dans l'un des principaux magazines consacrés aux jeux de rôles :

- *Dragon*® Magazine
- *Dungeon*® Magazine
- *Imagine*™ Adventure Games Magazine
- *Kobold*™ Quarterly
- *Polyhedron* Newszine
- *Sanctuaire*
- *The Dungeoneer*
- *The Strategic Review*
- *White Dwarf*
- *White Wolf* Magazine

La définition du « Golem » n'ayant jusqu'à présent pas été précisée, seules les créatures comportant le terme « Golem » dans leur nom ou explicitement définies comme étant un « Golem » dans leur description seront référencées dans ce chapitre.

### Ce qui n'est pas référencé

Les automates ainsi que les autres créatures magiquement animés (même décrites comme étant « Golem-like ») ne seront pas repris dans ce manuel. Cependant, une créature spécifique a pu être considérée comme faisant partie de la classe des golems dans une édition et plus dans la suivante (ex. : *Iron Gargoyle*).

Les golems simplement cités (comme c'est le cas des créatures peuplant les différentes aventures) ne seront pas référencés.

Ce manuel n'inclura pas non plus les golems conçus sur le WEB car ceux-ci sont parfois aussi évanescents que l'essence de vie de certaines créatures extraplanaires, disparaissant à jamais aussi vite qu'ils sont apparus. Cependant, certains mériteraient assurément leur place dans ce manuel.

Enfin, les golems conçus pour d'autres jeux de rôles que D&D® ne seront pas référencés ici.

### Description du référencement

Les types de golem sont rangés par ordre alphabétique puis par ordre d'apparition de la première description pour un même type (Wood, etc.), puis dans le cas de deux golems du même type parus la même année, dans l'ordre alphabétique de la source. Pour chaque golem identifié, sont indiqués le document source de la description et son année de publication, la version de D&D® pour laquelle celle-ci avait été décrite ainsi que les contraintes<sup>305</sup> éventuellement non respectées dans la description fournie.

## CORRECTION DES GOLEMS

En révisant la description de certaines créatures, il serait possible de pouvoir les considérer comme « Golem ».

Les violations des contraintes 2 (« anthropomorphie »), 3 (intelligence), 4 (alignement) et 5 (permanence) peuvent être corrigées facilement afin de pouvoir considérer la créature comme faisant partie de la classe des golems. Par contre, les violations des contraintes 1 (unicité), 6 (homogénéité) et 7 (« cohésivité ») sont rédhibitoires<sup>306</sup>.

Néanmoins, mêmes sans aucune violation, certaines descriptions devront être aménagées. Toutes les références relatives aux informations relevées ci-dessous devront être supprimées :

- *Description physique* : « [The golem] always displays armor of some sort.<sup>307</sup> »
- *Objets portés* : « The [...] golem is armed with a Battle Axe of Wounding +3<sup>308</sup>. »
- *Objectifs donnés au golem* : « [...] They guard great treasures or places of importance<sup>309</sup>. »

<sup>305</sup> Cf. le paragraphe « Définition du golem » dans le chapitre « Introduction ».

<sup>306</sup> Dans certains cas bien particuliers la violation de la contrainte 6 peut être levée facilement comme cela pourrait être le cas du golem de bronze où il est indiqué qu'une autre substance y est incorporée. De même, la violation de la contrainte 7 peut signifier que l'on est face non pas à un golem mais à un tselem.

<sup>307</sup> Cf. *Monster Manual* (WotC, 2003, D&D3®.5®), p. 136

<sup>308</sup> Cf. *Monstrous Manual Annual*, vol. IV (TSR Inc, 1998, AD&D2®), p. 43

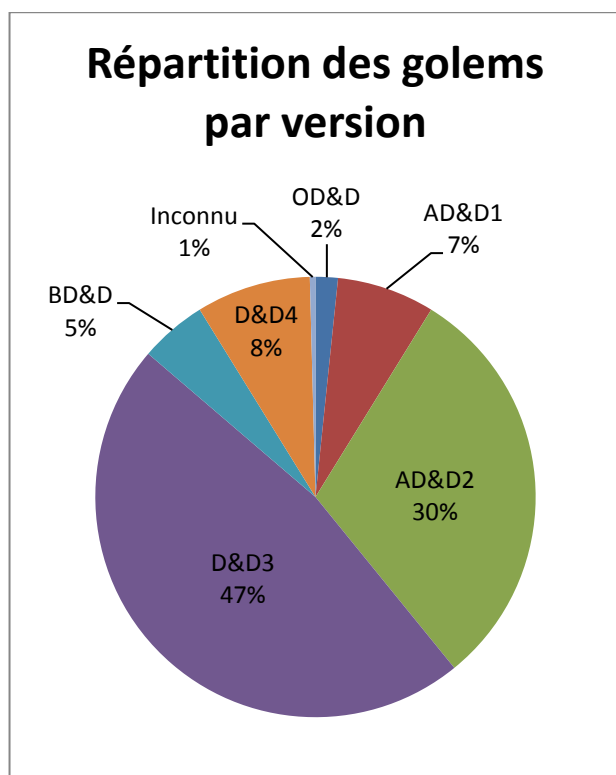
<sup>309</sup> Cf. *Monstrous Compendium, Mystara Appendix* (TSR Inc, 1994, AD&D2®), p. 51

<sup>304</sup> J'encourage le lecteur à nous faire part de toute omission en nous faisant parvenir la description de la créature omise.

• *Stratégies de combat.* « [...] the golem interprets orders to attack as orders to grapple, even if their master would prefer that they remain standing. They sometimes prefer not to recognize that a foe has been pounded flat, often continuing to attack a foe who has fallen<sup>310</sup> » ou « [the] golem uses golem rampage to smash through as many enemies as possible. It then makes slam attacks against the biggest or toughest foe within reach. It rampages again as soon as the power recharges<sup>311</sup>. »

## STATISTIQUES

A titre indicatif est représentée ci-dessous, la répartition du nombre de références de golems proposés par version. Elle est obtenue à partir de la liste des « golems » identifiés dans la table VIII (Table VIII : *Liste des golems décrits dans D&D®*) :



## EVOLUTION DE L'IDEE DU GOLEM DANS D&D®<sup>312</sup>

Ce chapitre a pour objet d'initier une analyse de l'évolution de l'idée du golem dans D&D® au fur et à mesure des nouvelles versions. Il n'a pas la prétention d'être complet ou particulièrement juste, mais de rassembler réflexions et idées sur le sujet afin de tenter de comprendre le cheminement depuis OD&D jusqu'à D&D4®.

<sup>310</sup> Cf. *Monsters of Faerûn* (WotC, 2001, D&D3®), p. 54

<sup>311</sup> Cf. *Monster Manual®* (WotC, 2008, D&D4®), p. 142

<sup>312</sup> Cette étude ne prend pas en compte les golems parus dans le fanzine *SANCTUAIRE* ou le *Manuel Complet du Golem*.

Aucune des différentes éditions parus jusqu'à présent ne propose vraiment une réelle définition du golem. Tout au plus, quelques éléments sont donnés dans les différentes descriptions introduisant la créature.

Cette étude distingue les cinq périodes liées à la publication de chacune des éditions (OD&D, AD&D1®/BD&D®, AD&D2®, D&D3® et D&D4®).

### Première période : OD&D

1975 – Parmi la très faible quantité de créatures proposées pour OD&D, 4 golems (Chair, Fer, Argile et Pierre) sont déjà présents. Ces quatre créatures vont être systématiquement reconduites dans toutes les éditions suivantes et pour la plupart dans le premier recueil de monstre de la version considérée. Seule D&D4® attendra son deuxième tome de créature (MMII) pour publier le golem d'argile et de fer. Dans OD&D, le seul élément de définition fournie est le fait que les « *Golems are created by ultra-powerful (or ultra-knowledgable) Magic-Users* »<sup>313</sup>.

### Deuxième période : AD&D® 1/BD&D®<sup>314</sup>

1977 – La publication du *Manuel des Monstres* pour AD&D1® donne une définition particulièrement succincte de la créature : « *Golems are magically created monsters*<sup>315</sup> ». En dehors du fait que ces créatures sont neutres d'alignement et non intelligentes (sauf pour le golem de chair), nul autre élément ne vient préciser la nature exacte de la classe de créature car, à l'instar de l'ensemble des descriptions des monstres, celles-ci ne sont que peu détaillées dans le manuel. Néanmoins, les illustrations des 4 golems fournissent quelques renseignements supplémentaires : il s'agit de créatures anthropomorphes de grande taille et, golem de chair mis à part bien entendu, homogènes et construit d'un seul tenant, y compris le golem de fer qui est une masse compacte de métal.

1984 – Le golem d'os est l'un des premiers nouveaux golems officiels. Il est peut être possible de le considérer comme le pendant du golem de chair de la même façon que le squelette est le pendant du zombie et ce, sans qu'il n'y ait eu une réelle volonté d'interpréter une éventuelle définition non écrite du golem.

1984 – Le *Companion Set* pour BD&D® introduit le Drolem, « [...] a type of golem which looks like a dragon [and] made by a high level magic-user or cleric<sup>316</sup> ». Le nom « Drolem » est bien évidemment la contraction des mots « Dragon » et « Golem », signifiant par là par extension qu'une créature magiquement animée dont la forme n'est pas anthropomorphe ne peut être un golem.<sup>317</sup>

<sup>313</sup> In *Supplement I : Greyhawk* (TSR Rules, 1976, OD&D), P.68

<sup>314</sup> La période BD&D® s'étend au-delà de celle de AD&D1®, notamment au travers de la publication du *Dungeons & Dragons Rules Cyclopeda*. Cependant, sur les aspects relatifs au golem, peu d'informations sont publiées.

<sup>315</sup> In *Monster Manual* (TSR Inc, 1979, AD&D1®), p. 47

<sup>316</sup> *Dungeons & Dragons® Companion Set* (TSR Inc, 1984, BD&D®)

<sup>317</sup> Le supplément définit aussi pour la première fois, la classe des créatures construites : « A construct [...] is a monster that is not actually alive, but which has been created magically ». Ces créatures partagent un certain nombre de caractéristiques com-

La période AD&D1®/BD&D® se caractérise par un nombre très faible de nouveaux golems officiels. Ceux-ci sont définis comme étant des créatures anthropomorphes de grande taille, magiquement animée de façon permanente, construit dans un matériau homogène et cohésif et non-aligné et ne possédant aucune forme d'intelligence. Cette définition, bien que non formellement écrite est celle qui est acceptée par le milieu D&D®, ce qui semble être corroborée par les articles des différents magazines publiés durant cette période<sup>318</sup>.

### Troisième période : AD&D2®

1989 – Avec la publication de la deuxième édition d'AD&D®, une définition relativement précise du golem apparaît : « *Golems are magically created automatons of great power [...]. [They] are all made from elemental material. So far, the great wizards have only discovered how to use various earthen materials, such as clay, stone, iron, and even glass, to make golems [...]. A golem is an artificial humanoid body which is animated by an elemental spirit and under the control of its creator* »<sup>319</sup>. La description des créatures présentées indique de plus que ceux-ci sont d'alignement Neutre et non intelligent (excepté pour le golem de chair). Seuls les golems de base sont proposés dans le manuel.

1990 – L'univers de Ravenloft développé dans les deux célèbres scénarios<sup>320</sup> de Tracy et Laura Hickman est publié sous forme de campagne du fait de sa grande popularité. Un nombre important de golems « gothiques » est alors introduit pour lesquels il s'agit de respecter l'esprit du « *Gothic Horror* » avec des créatures comme le *Doll Golem* ou le *Gargoyle Golem* plutôt que l'esprit du golem lui-même.

1992 – Les golems d'Athas du monde de *Dark Sun*® sont proposés comme possédant entre autre la spécificité d'être semi-intelligents<sup>321</sup>.

1993 – A l'occasion de la publication de la version reliée des Compendium de monstres, un certain nombre de révisions est effectué sur les descriptions des créatures. Ainsi, bien que la définition générale des golems demeure, l'ensemble des créatures construites sont rassemblées sous le terme « Golem ». Il est ainsi possible que la catégorie « Golem » représentait la classe connue sous le nom de « *Construct* » à partir de la 3e édition. En se basant sur ce regroupement, il s'agirait ainsi simplement d'une créature magiquement animée. Seuls le *Broken One*, le *Crawling*

*munes* (« *They can be created only if the proper magical process is used. [...]. They do not heal normally; magic must be used to cure them of any damage incurred. They are immune to the effects of poison (since they are not truly alive), and mental effects (charm, sleep, illusions, etc.). They do not reproduce [...].* ») et se répartissent en deux catégories, les constructions mineures comme les *Juggernauts* et les constructions majeures comme les *Gargoyles*, *drolems* et autres golems.

<sup>318</sup> « *The Art of Animation* » par Mark Davies in *Imagine™ Adventure Games Magazine* #19 (Octobre 1984), « *Beware the new golems* » par Jeffrey Martin in *Polyhedron® Newszine* #30 (1986), « *Gads of golem* » par Stephan Wieck in *White Wolf Magazine* #9 (1988)

<sup>319</sup> In *Monstrous Compendium® Vol. I* (TSR Inc, 1989, AD&D2®)

<sup>320</sup> I6 - *Ravenloft* (TSR Inc, 1983, AD&D1®) et I10 - *Ravenloft II: The house upon Griffon Hill* (TSR Inc, 1986, AD&D1®)

<sup>321</sup> Cf. *Monstrous Compendium® - Dark Sun® Appendix* [TSR Inc, 1992, AD&D2®]

*Claw* et l'*Homoncule*, ne sont pas rangés dans cette catégorie. Cependant, ce classement ne sera plus respecté au-delà du *Monstrous Manual*™.

La période AD&D2® se distingue par un rythme de production élevé d'appendices au *monster manual*. Pour alimenter ces suppléments, de nombreux golems passent de ce fait directement d'un statut « non-officiel » dans le cadre d'un article de *Dragon® Magazine* à un statut « officiel » par leur publication dans l'un des *Monstrous Compendium* (*Brain*, *Brass Minotaur*, *Burning Man*, *Hammer*, *Metagolem*, *Phantom Flyer*, *Spiderstone*) et ce, sans autres formes de modifications.

Aussi, bien qu'initialement une définition somme toute assez précise du golem avait été donnée, le profil type du golem a évolué dans AD&D2®. Il s'agirait d'une créature de grande taille construite dans un matériau cohésif, magiquement animée de façon permanente, semi-intelligente mais non alignée.

### Quatrième période : D&D3®

2000 – La définition du golem donnée dans le premier tome du manuel des monstres pour la version 3.0 de D&D® indique que les « *Golems are magically created automatons of great power [...]. Being mindless they do nothing without orders from their creators* »<sup>322</sup>. Bien que les illustrations du golem de fer et de chair représentent bien des créatures anthropomorphes, seule la description du golem d'argile précise que « *[the] golem has a humanoid body* »<sup>323</sup>. De même, alors que la description du golem de fer indique que « *an iron golem's body is sculpted from 5,000 pounds of pure iron [...]* »<sup>324</sup>, l'illustration l'accompagnant représente une créature faite de pièces de métal emboîtées les unes dans les autres, de charnières et de ce qui pourraient s'apparenter à des pistons au niveau de la hanche. Il est à noter que l'ensemble des golems décrits dans le manuel sont d'alignement Neutre et ne possèdent aucune intelligence, y compris pour la première fois le golem de chair.<sup>325</sup>

2001 à 2005 - Avec l'apparition de l'*Open Game Licence* pour le système d20, un nombre considérable de nouveaux golems a été publié par des maisons d'éditions indépendantes. Le golem étant l'une des créatures incontournables de tout nouveau recueil de monstres, les spécimens présentés sont de qualité très inégale. Certains d'entre eux sont même des créatures « construites » qui générées spontanément sans l'aide d'un créateur.

2002 – Le deuxième tome du manuel des monstres voit le retour de deux golems de BD&D® (le *Drolem* sous le nom de *Dragonflesh* du *Brass Minotaur* sous la dénomination *Brass Golem*) modifiant explicitement la définition du Go-

<sup>322</sup> In *Monster Manual* (WotC®, 2000, D&D3®), p. 109

<sup>323</sup> *Ibid.*

<sup>324</sup> In *Monster Manual* (WotC®, 2000, D&D3®), p. 111

<sup>325</sup> La troisième édition voit apparaître le type *Construction* (*Construct*), classe de créature qui va prendre un énorme essor. Le glissement sémantique de « *Créatures magiquement animées* » vers « *Créatures Construites* » reflète l'évolution de D&D® vers des univers « mécaniques ». Les créatures construites n'appartenant pas à la classe des golems sont les *Animated Objects* (créatures de toutes tailles, formes et couleurs), les *Homuncules* et le *Shield Guardian*, une créature humanoïde faite tout à la fois de métal, de bois et de pierre et liée à une amulette mais qui présente toutes les autres caractéristiques d'un golem.

lem en supprimant son caractère forcément anthropomorphe. Le manuel introduit aussi le *Chain Golem*<sup>326</sup>, une masse de chaînes « vivantes », en précisant que « [...] it has a mostly humanoid shape [...] »<sup>327</sup>, ainsi que des créatures appelées *Half-Golems*<sup>328</sup> qui peuvent difficilement être considérés comme de véritables golems.

2004 – Huit nouveaux golems sont introduits dans le troisième tome du manuel des monstres. Si certains semblent être cohérents avec l'idée du golem (« *A gloom golem's body is crafted from a single block of clay taken from the banks of the River Styx as it flows through the Gray Wastes of Hades.* »<sup>329</sup>), d'autres s'en écartent littéralement (« *[The prismatic golem is a] 10-foot-diameter sphere of scintillating, multicolored light* » d'un alignement *Neutral Good*).

La modification la plus remarquée est la disparition du caractère homogène et parfois de l'« anthropomorphie » des golems. Ceux-ci seraient donc des créatures ni intelligentes, ni alignées, de grande taille, construites dans des matériaux pouvant être composites et magiquement animées de façon permanente.

## Cinquième période : D&D4®

2008 - Dans le premier manuel des monstres pour D&D4, il est indiqué que les « [...] golems are magically animated constructs created by wizards and other masters of secret lore [...] ». Ce sont des créatures faiblement intelligentes, non alignées. Les illustrations fournies présentent quant à elles des créatures parfaitement anthropomorphes.

2009 – Le golem d'os décrit dans le deuxième tome des monstres présente la particularité d'être aligné (mauvais).

La décennie D&D4® n'est qu'au début de sa course. Cependant, contrairement aux précédentes éditions, le golem ne semble plus être une créature de premier plan. Seules 6 de ces créatures sont décrites dans les 3 manuels des monstres officiels publiés à ce jour et le dernier tome n'en propose assez étonnamment aucun !

## Conclusion

L'idée du golem n'a finalement que très peu évoluée dans D&D®. Elle s'est effectuée par interprétation successive à partir de règles non écrites mais cependant partagées par la communauté sur ce que recouvre l'idée du golem et a été dicté par le besoin perpétuel d'extension de cette classe de créature particulièrement prisée par les joueurs.

L'absence initiale d'une définition précise a provoqué l'apparition de nombre de créatures nommées « Golem » mais parfois bien éloigné des modèles initiaux. Néanmoins, l'apparition de la classe de créatures dite « *Construct* » dans la

version D&D3® a pu avoir pour effet de permettre de ne pas polluer la classe générale des golems tout en laissant la possibilité d'apparition de nouvelles créatures magiquement animées.

Néanmoins, il semble que l'on puisse noter qu'à chaque parution d'une nouvelle édition, l'idée du golem se recentre sur une définition stricte d'une créature humanoïde de grande taille, non intelligente, construit dans un matériau homogène avant finalement de diverger au fil de la publication des suppléments vers une définition moins contraignante.

Reste à voir ce que va être le devenir du golem dans les prochaines éditions. D&D5® nous le dira ...

<sup>326</sup> Etrangement celui-ci n'est pas référencé sous la classe des golems mais à part, la signification étant peut-être que ce « golem » ne répondait pas aux « normes » d'un golem classique et que l'éditeur l'a consciemment ou inconsciemment rangé à part.

<sup>327</sup> In *Monster Manual II* (WotC®, 2002, D&D3®, p. 44)

<sup>328</sup> D&D3® voit son pannel de créatures de type « *Construct* » fortement élargi avec la publication de ce manuel.

<sup>329</sup> Cf. *Monster Manual III* (WotC®, 2004, D&D3®, p. 68)

**TABLE VIII : LISTE DES GOLEMS DÉCRITS DANS D&D®**

| Golems                    | Source                                               | Date     | Version <sup>330</sup> | Violation  |
|---------------------------|------------------------------------------------------|----------|------------------------|------------|
| Adamantine                | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002     | D&D3                   | --         |
| Adamantine                | Epic Level Handbook                                  | 2002     | D&D3                   | --         |
| Adamantine                | Manuel Complet du Golem                              | 2010     | D&DX                   | --         |
| Aelder                    | Monstrous Compendium® Savage Coast® Appendix         | 1996     | AD&D2                  | 1, 2, 3    |
| Aggregate                 | Children of the Night "The Created"                  | 1999     | AD&D2                  | 1, 3, 6    |
| Alchemical                | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002     | D&D3                   | 6          |
|                           | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3                   | 6          |
| Amalgam                   | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III             | 2003     | D&D3                   | 2, 3, 6    |
| Amber                     | Dungeons & Dragons® – Expert Set                     | 1981     | BD&D                   | 2          |
|                           | Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia                  | 1991     | BD&D                   | 2          |
| Amber                     | Monstrous Compendium® Mystara Appendix               | 1994     | AD&D2                  | 2          |
| Amber                     | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999     | AD&D2                  | --         |
|                           | Manuel Complet du Golem                              | 2000     | AD&D2                  | --         |
|                           | Manuel Complet du Golem                              | 2010     | D&DX                   | --         |
| Amber                     | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III             | 2003     | D&D3                   | 7, NC      |
| Amber                     | Blackdirge's Dungeon Denizens                        | 2008     | D&D4                   | 3          |
| Amorphion                 | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3                   | 6, 7       |
| Armor                     | Quest for the Silver Sword                           | 1992     | BD&D                   | 6          |
| Ash                       | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix              | 1992     | AD&D2                  | 3, 7       |
| Ash                       | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3                   | 6, 7       |
| Azerite                   | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999     | AD&D2                  | --         |
|                           | Manuel Complet du Golem                              | 2000     | AD&D2                  | --         |
|                           | Manuel Complet du Golem                              | 2010     | D&DX                   | --         |
| Bamboo Warrior            | Rage of the Rakasta                                  | 1993     | BD&D                   | 6          |
| Barrier                   | Kobold™ Quarterly #8 (Hiver 2008-2009)               | 2008     | D&D3                   | 1          |
| Battle Horror             | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002     | D&D3                   | 6          |
| Battleglory               | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3                   | 6          |
| Black                     | Dungeon® Magazine #14 (Novembre/Décembre 1988)       | 1988     | AD&D1                  | 6          |
| Black, Greater            | Dungeon® Magazine #14 (Novembre/Décembre 1988)       | 1988     | AD&D1                  | 1, 3, 6    |
| Blade                     | Polyhedron® Newszine #75 (Septembre 1992)            | 1992     | AD&D2                  | 3, 6       |
| Blade                     | Lord of the Iron Fortress                            | 2001     | D&D3                   | 1, 2       |
| Blood                     | Diablo™ II: The Awakening                            | 2000     | AD&D2                  | 5, 6, NC   |
| Blood                     | Diablo™ II: Diablerie                                | 2000     | D&D3                   | 1, 5, NC   |
|                           | Diablo™ II: To Hell and Back                         | 2001     | D&D3                   | 1, 5, NC   |
| Blood                     | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™                | 2002     | D&D3                   | 2, 3, NC   |
| Blood G. of Hextor        | Dragon® Magazine #292 (Février 2002)                 | 2002     | D&D3                   | 7          |
|                           | Fiend Folio                                          | 2003     | D&D3                   | 7          |
| Blood Rock G. of Erythnul | Fantastic Locations™: The Frostfell Rift™            | 2006     | D&D3                   | 2          |
| Bloodshard                | Tomb of Horrors™                                     | 2010     | D&D4                   | 3, 6       |
| Bone                      | Dungeons & Dragons® – Expert Set                     | 1981     | BD&D                   | 6          |
|                           | B7 : Rahasia                                         | 1984     | BD&D                   | 6          |
|                           | Imagine™ Adventure Games Magazine #19 (Octobre 1984) | 1984     | AD&D1                  | 6          |
|                           | B1-9 : In Search of Adventure                        | 1987     | BD&D                   | 6          |
|                           | Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia                  | 1991     | BD&D                   | 6          |
| Bone                      | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix             | 1991     | AD&D2                  | 6          |
|                           | Monstrous Manual™                                    | 1993     | AD&D2                  | 6          |
|                           | Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II     | 1996     | AD&D2                  | 6          |
| Bone                      | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I               | 2000     | D&D3                   | 3, 6       |
| Bone                      | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002     | D&D3                   | 1, 6       |
| Bone                      | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003     | D&D3                   | 1, 6       |
| Bone                      | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003     | D&D3                   | 1, 6       |
| Bone                      | Sword&Sorcery™ - Ravenloft, Denizens of Dread        | 2004     | D&D3                   | 1, 3, 6    |
| Bone                      | Dark Sun® – Terrors of the Dead Lands                | Inconnue | D&D3                   | 6          |
| Bone G. Hulk              | Tomb of Horrors™                                     | 2010     | D&D4                   | 1, 3, 4, 6 |
| Bone Spider               | The Sinister Spire™                                  | 2007     | D&D3                   | 1, 2       |
| Brain                     | Dragon® Magazine #193 (Mai 1993)                     | 1993     | AD&D2                  | 3, 6       |

<sup>330</sup> D&DX désigne l'ensemble les 5 éditions suivantes : OD&D, AD&D1®, AD&D2®, D&D3® et D&D4®.

|                            |                                                      |      |       |            |
|----------------------------|------------------------------------------------------|------|-------|------------|
|                            | Monstrous Compendium® Annual, Volume I               | 1994 | AD&D2 | 3, 6       |
|                            | Illithiad                                            | 1998 | AD&D2 | 3, 6       |
| Brain                      | Fiend Folio                                          | 2003 | D&D3  | 3, 4, 6    |
|                            | Lords of Madness – The Book of Aberrations           | 2005 | D&D3  | 3, 6       |
| Bramble                    | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III             | 2003 | D&D3  | 6, 7       |
| Brass                      | Polyhedron® Newszine #30 (1986)                      | 1986 | AD&D1 | --         |
| Brass                      | Dungeon® Magazine #45 (Janvier/Février 1994)         | 1994 | AD&D2 | --         |
| Brass (Brass Minotaur)     | Monster Manual II                                    | 2002 | D&D3  | 1          |
| Brass                      | Manuel Complet du Golem                              | 2010 | D&DX  | --         |
| Brass Horseman             | The Emirates of Ylaruam                              | 1987 | BD&D  | 1          |
| Brass Minotaur             | Dragon® Magazine #209 (Septembre 1994)               | 1994 | AD&D2 | 1          |
|                            | Monstrous Compendium® Annual, Volume IV              | 1998 | AD&D2 | 1          |
| Bronze                     | Dungeons & Dragons® – Expert Set                     | 1981 | BD&D  | 6          |
|                            | Imagine™ Adventure Games Magazine #19 (Octobre 1984) | 1984 | AD&D1 | 6          |
|                            | Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia                  | 1991 | BD&D  | 6          |
| Bronze                     | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002 | D&D3  | --         |
| Bronze                     | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003 | D&D3  | (6)        |
| Burning Man                | Dragon® Magazine #209 (Septembre 1994)               | 1994 | AD&D2 | 3, 4, 6    |
|                            | Monstrous Compendium® Annual, Volume II              | 1995 | AD&D2 | 3, 4, 6    |
| Cacophony                  | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ II             | 2003 | D&D3  | 2, 6       |
| Cadaver                    | Heroes of Horror                                     | 2005 | D&D3  | 3, 4, 6    |
| Cadaver                    | Open Grave – Secret of the Undead™                   | 2009 | D&D4  | 3, 4, 6    |
| Candle                     | Penumbra Fantasy Bestiary                            | 2003 | D&D3  | Inconnues  |
| Cannon                     | Dragon® Magazine #355 (Mai 2007)                     | 2007 | D&D3  | 6          |
| Carrionette                | Ravenloft – The Created                              | 1993 | AD&D2 | 1, 3, 4, 6 |
| Caryatid Column (SP)       | Monstrous Manual™                                    | 1993 | AD&D2 | 1          |
| Castle Kaneloon            | Dragon Lords of Melniboné                            | 2001 | D&D3  | Inconnues  |
| Chain                      | Monster Manual II                                    | 2002 | D&D3  | 6          |
|                            | Monster Manual® II                                   | 2009 | D&D4  | 3, 4, 6    |
| Chalk                      | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003 | D&D3  | --         |
| Chess                      | The Vortex of Madness and Other Planar Perils        | 2000 | AD&D2 | 1          |
| Chia                       | Dragon® Magazine #228 (Avril 1996)                   | 1996 | AD&D2 | 2          |
| Chitin                     | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix              | 1992 | AD&D2 | 3          |
| Chocolate                  | Dragon® Magazine #228 (Avril 1996)                   | 1996 | AD&D2 | 6, PB      |
| Clay                       | The Strategic Review #4 (Hiver 1975)                 | 1975 | OD&D  | --         |
| Clay                       | Monster Manual                                       | 1977 | AD&D1 | --         |
| Clay                       | Monstrous Compendium, Volume One                     | 1989 | AD&D2 | --         |
|                            | Monstrous Manual™                                    | 1993 | AD&D2 | --         |
| Clay                       | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999 | AD&D2 | --         |
|                            | Manuel Complet du Golem                              | 2000 | AD&D2 | --         |
|                            | Manuel Complet du Golem                              | 2010 | D&DX  | --         |
| Clay                       | Monster Manual                                       | 2000 | D&D3  | --         |
| Clay                       | Diablo™ II: Diablerie                                | 2000 | D&D3  | 1, 5, NC   |
|                            | Diablo™ II: To Hell and Back                         | 2001 | D&D3  | 1, 5, NC   |
| Clay                       | Monster Manual® II                                   | 2009 | D&D4  | 3          |
| Coin                       | Children of the Night "The Created"                  | 1999 | AD&D2 | 3, 4, 6    |
| Coin                       | Blackdirge's Dungeon Denizens                        | 2008 | D&D4  | 3, 6       |
| Coin (Cf. Treasure)        | Dungeon® Magazine #164 (Mars 2009)                   | 2009 | D&D4  | 2, 3, 6    |
| Colossus, Flesh            | Epic Level Handbook                                  | 2002 | D&D3  | 3, (4), 6  |
| Colossus, Iron             | Epic Level Handbook                                  | 2002 | D&D3  | 3, (4)     |
| Colossus, Stone            | Epic Level Handbook                                  | 2002 | D&D3  | 3, (4)     |
| Copper                     | Polyhedron® Newszine #30                             | 1986 | AD&D1 | --         |
| Copper                     | White Wolf Magazine #9 (1988)                        | 1988 | AD&D1 | --         |
| Copper                     | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I               | 2000 | D&D3  | --         |
| Copper                     | Manuel Complet du Golem                              | 2010 | D&DX  | --         |
| Coral                      | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III             | 2003 | D&D3  | 2          |
| Coral                      | Stormwrack – Mastering the Perils of Wind and Wave   | 2005 | D&D3  | 2          |
| Crystal                    | White Dwarf #22 (Décembre 1980 – Janvier 1981)       | 1980 | AD&D1 | --         |
| Crystal                    | Dungeon® Magazine #42 (Juillet/Août 1993)            | 1993 | AD&D2 | --         |
| Crystal                    | Sword&Sorcery™ – Creature Collection II              | 2001 | D&D3  | 1          |
| Crystal (Cf. Quartz)       | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002 | D&D3  | --         |
| Crystal (Cf. Psion-Killer) | Expanded Psionics Handbook                           | 2004 | D&D3  | --         |
| Crystal                    | Dragon® Magazine #367 (Septembre 2008)               | 2008 | D&D4  | 3          |
| Curse-Scribed              | Expedition to Castle Ravenloft™                      | 2006 | D&D3  | 1          |
| Death                      | Kobold™ Quarterly #8 (Hiver 2008-2009)               | 2008 | D&D3  | 1, 6       |
| Death Centaur              | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002 | D&D3  | 1, 2, 6    |

|                                     |                                                  |      |       |            |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------|------|-------|------------|
| <i>Death Touched</i> <sup>331</sup> | Open Grave – Secret of the Undead™               | 2009 | D&D4  |            |
| Decrepit Flesh                      | Dungeon® Magazine #167 (Juin 2009)               | 2009 | D&D4  | 3, 6       |
|                                     | Dungeon® Magazine Annual                         | 2010 | D&D4  | 3, 6       |
| Demonfang                           | Dungeon Delve™                                   | 2009 | D&D4  | 3, 4, 6    |
| Demonflesh                          | Fiend Folio                                      | 2003 | D&D3  | 3, 4, 6    |
| Diamond                             | WGR1 : Greyhawk Ruins                            | 1990 | AD&D2 | PB         |
| Diamond                             | Spellbound                                       | 1995 | AD&D2 | PB         |
|                                     | Monstrous Compendium® Annual, Volume IV          | 1998 | AD&D2 | PB         |
| Diamond                             | Monsters of Faerûn                               | 2001 | D&D3  | 3, 6       |
| Diamond                             | Encyclopaedia Arcane – Constructs                | 2002 | D&D3  | PB         |
| Disease                             | Thee Compleat Librum ov Gar'Udok's               | 2002 | D&D3  | Inconnues  |
| Doll                                | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix         | 1991 | AD&D2 | 6          |
|                                     | Monstrous Manual™                                | 1993 | AD&D2 | 6          |
|                                     | Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II | 1996 | AD&D2 | 6          |
| Doll                                | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Denizens of Dread    | 2004 | D&D3  | 1, 3, 6    |
| Doppleganger                        | Children of the Night "The Created"              | 1999 | AD&D2 | 3, 4       |
| Dragonbone                          | Draconomicon™ – The Book of Dragons              | 2003 | D&D3  | 2, 6       |
|                                     | Dragons of Eberron™                              | 2007 | D&D3  | 2, 6       |
| Dragonflesh (Drolem)                | Monster Manual II                                | 2002 | D&D3  | 2, 3, 6    |
| Drakestone                          | Draconomicon™ – The Book of Dragons              | 2003 | D&D3  | 1, 2       |
| Dread <sup>332</sup>                | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Campaign Setting     | 2001 | D&D3  | --         |
|                                     | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Players Handbook™    | 2003 | D&D3  | --         |
| Dread <sup>333</sup>                | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Denizens of Dread    | 2004 | D&D3  | --         |
| Drolem                              | Dungeons & Dragons® Companion Set                | 1984 | BD&D  | 2          |
|                                     | Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia              | 1991 | BD&D  | 2          |
| Drolem                              | Monstrous Compendium® Mystara Appendix           | 1994 | AD&D2 | 2, 3       |
| Dune (Sand)                         | Dark Sun® Creature Catalogue                     | 2010 | D&D4  | 3, 7       |
| Dung                                | Blackdirge's Bargain Bestiaries: The Created     | 2009 | D&D4  | Inconnues  |
| Dust                                | The Dungeoneer #4 (Mars 1977)                    | 1977 | OD&D  | 2, 7       |
| Dust                                | The Dungeoneer, Compendium Issues 1-6            | 1979 | OD&D  | 2, 7       |
| Dwarf Crusher                       | Axe of the Dwarvish Lord Adventure               | 1999 | AD&D2 | 1          |
| Ember                               | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III         | 2003 | D&D3  | 6          |
| Emerald                             | Spellbound                                       | 1995 | AD&D2 | PB         |
|                                     | Monstrous Compendium® Annual, Volume IV          | 1998 | AD&D2 | PB         |
| Emerald                             | Monsters of Faerûn                               | 2001 | D&D3  | 3, 6       |
| Epic <sup>334</sup>                 | Dragon® Magazine #297 (Juillet 2002)             | 2002 | D&D3  | SO         |
| Equine                              | Arms and Equipment Guide                         | 2003 | D&D3  | 1, 2       |
| Ether                               | Planescape – A Guide to the Ethereal Plane       | 1998 | AD&D2 | 7          |
| Ether                               | Manuel Complet du Golem                          | 2010 | D&DX  | -- (T)     |
| Eye                                 | Book of Eldritch Might II                        | 2002 | D&D3  | 3, 6       |
| Fang                                | Sword&Sorcery™ – The Divine and the Defeated™    | 2001 | D&D3  | 6          |
| Fang                                | Monster Manual IV                                | 2006 | D&D3  | 2, 6       |
| Fang                                | Dungeon® Magazine #169 (Août 2009)               | 2009 | D&D4  | 6          |
| Fire                                | Diablo™ II: Diablerie                            | 2000 | D&D3  | 1, 5, NC   |
|                                     | Diablo™ II: To Hell and Back                     | 2001 | D&D3  | 1, 5, NC   |
| Firewood                            | Manuel Complet du Golem                          | 2010 | D&DX  | --         |
| Flagstone                           | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ III        | 2005 | D&D3  | 1, 2       |
| Flesh                               | Supplement I : Greyhawk                          | 1975 | OD&D  | 3, 6       |
| Flesh                               | Monster Manual                                   | 1977 | AD&D1 | 3, 6       |
| Flesh                               | Monstrous Compendium, Volume One                 | 1989 | AD&D2 | 3, 6       |
|                                     | Monstrous Manual™                                | 1993 | AD&D2 | 3, 6       |
| Flesh                               | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix III     | 1994 | AD&D2 | 1, 3, 4, 6 |
| Flesh                               | Monster Manual                                   | 2000 | D&D3  | 6          |
| Flesh                               | Savage Species                                   | 2003 | D&D3  | 3, 6       |
| Flesh                               | Monster Manual®                                  | 2008 | D&D4  | 3, 6       |
| Flesh                               | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Denizens of Dread    | 2004 | D&D3  | 1, 3, 6    |
| Flesh, Dread                        | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Gazeetter Vol. II    | 2003 | D&D3  | 1, 3, 6    |
| Force                               | Monster Manual V                                 | 2007 | D&D3  | 3, (4), 6  |
| Forge                               | Kobold™ Quarterly #8 (Hiver 2008-2009)           | 2008 | D&D3  | 1          |
| Fungus                              | Dragon® Magazine #341 (Mars 2006)                | 2006 | D&D3  | 1          |
| Furnace                             | Monstrous Compendium® Spelljammer Appendix       | 1990 | AD&D2 | 1, 3       |
| Furnace                             | Trading Cards Factory Set                        | 1993 | AD&D2 | Inconnues  |

<sup>331</sup> Cette sous-catégorie comprend les golems suivants : Bloodshard

<sup>332</sup> Template.

<sup>333</sup> Cette sous-catégorie comprend les golems suivants : Bone, Doll, Flesh, Gargoyle, Glass, Mechanical, Mist, Snow, Wax, Zombie.

<sup>334</sup> Cette sous-catégorie comprend les golems suivants : Rabbi Loew's, Sphinx.

|                               |                                                  |      |       |                 |
|-------------------------------|--------------------------------------------------|------|-------|-----------------|
| Furnace                       | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ II         | 2004 | D&D3  | 1, 6            |
| Gallows                       | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III         | 2003 | D&D3  | 3, 6, NC        |
| Ganetra                       | Hollow World™ – Nightstorm                       | 1991 | BD&D  | 2, 4            |
| Gargoyle                      | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix         | 1991 | AD&D2 | 1               |
|                               | Monstrous Manual™                                | 1993 | AD&D2 | 1               |
|                               | Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II | 1996 | AD&D2 | 1               |
| Gargoyle                      | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Denizens of Dread    | 2004 | D&D3  | 1, 3            |
| Gear                          | Monster Manual III                               | 2004 | D&D3  | 6               |
|                               | Dungeon® Magazine #126 (Septembre 2005)          | 2005 | D&D3  | 1, 6            |
| Gelatinous                    | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ III        | 2005 | D&D3  | 3, 6            |
| Gemstone <sup>335</sup>       | Spellbound                                       | 1995 | AD&D2 | SO              |
|                               | Monstrous Compendium® Annual, Volume IV          | 1998 | AD&D2 | SO              |
|                               | Monsters of Faerûn                               | 2001 | D&D3  | SO              |
| Glass                         | Role Aids – Deadly Power                         | 1984 | AD&D1 | Inconnues       |
| Glass                         | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix         | 1991 | AD&D2 | 2, 6            |
|                               | Monstrous Manual™                                | 1993 | AD&D2 | 2, 6            |
|                               | Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II | 1996 | AD&D2 | 2, 6            |
| Glass                         | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                       | 1999 | AD&D2 | --              |
|                               | Manuel Complet du Golem                          | 2000 | AD&D2 | --              |
| Glass                         | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene     | 2003 | D&D3  | --              |
| Glass                         | Sword&Sorcery™ - Ravenloft, Denizens of Dread    | 2004 | D&D3  | 1, 3, 6         |
| Glass                         | Blackdirge's Bargain Bestiaries: The Created     | 2009 | D&D4  | Inconnues       |
| Glass                         | Manuel Complet du Golem                          | 2010 | D&DX  | --              |
| Glassine Horror               | Monstrous Compendium® Savage Coast® Appendix     | 1996 | AD&D2 | 1, 2, 3, 4, (7) |
| Gloom                         | 4                                                |      |       |                 |
| Glyph Guardian <sup>336</sup> | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)            | 2002 | D&D3  | SO              |
| God                           | Tomb of Horrors™                                 | 2010 | D&D4  | 1, 2, 3, 4, 6   |
| Godflesh                      | Sword&Sorcery™ - Requiem for a God™              | 2002 | D&D3  | 6               |
| Gold                          | Encyclopaedia Arcane – Constructs                | 2002 | D&D3  | --              |
| Gold                          | Manuel Complet du Golem                          | 2010 | D&DX  | --              |
| Goldenwood                    | Manuel Complet du Golem                          | 2010 | D&DX  | --              |
| Grave Dirt                    | Libris Mortis – The Book of Undead               | 2004 | D&D3  | 6, 7            |
|                               | Open Grave – Secret of the Undead™               | 2009 | D&D4  | 3, 7            |
| Greater <sup>337</sup>        | Monstrous Compendium, Volume One                 | 1989 | AD&D2 | SO              |
|                               | Monstrous Manual™                                | 1993 | AD&D2 | SO              |
| Griscol                       | Monster Manual III                               | 2004 | D&D3  | 6               |
| Half                          | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix II      | 1996 | AD&D2 | 6               |
|                               | Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II | 1996 | AD&D2 | 6               |
| Half, Clay                    | Monster Manual II                                | 2002 | D&D3  | (2), 3, (4), 6  |
| Half, Flesh                   | Monster Manual II                                | 2002 | D&D3  | (2), 3, (4), 6  |
| Half, Iron                    | Monster Manual II                                | 2002 | D&D3  | (2), 3, (4), 6  |
| Half, Stone                   | Monster Manual II                                | 2002 | D&D3  | (2), 3, (4), 6  |
| Hammer                        | Dragon® Magazine #193 (Mai 1993)                 | 1993 | AD&D2 | 1               |
|                               | Monstrous Compendium® Annual, Volume I           | 1994 | AD&D2 | 1               |
| Hangman (Rope)                | Monster Manual III                               | 2004 | D&D3  | 6               |
|                               | Open Grave – Secret of the Undead™               | 2009 | D&D4  | 3, 6            |
| Hellfire                      | Fiend Folio                                      | 2003 | D&D3  | 3, 4, 7         |
| Helping Hand                  | Dungeon® Magazine #64 (Septembre/Octobre 1997)   | 1997 | AD&D2 | 1, 2            |
| Hide                          | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III         | 2003 | D&D3  | 3, 6, NC        |
| Hive                          | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III         | 2003 | D&D3  | 6               |
| Hoard                         | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III         | 2003 | D&D3  | 3, 6, NC        |
| Ice                           | Dragon® Magazine #44 (Décembre 1980)             | 1980 | AD&D1 | --              |
| Ice                           | Quest for the Silver Sword                       | 1992 | BD&D  | --              |
| Ice                           | Dungeon® Magazine #87 (Juillet/Août 2001)        | 2001 | D&D3  | --              |
| Ice                           | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene     | 2003 | D&D3  | 1, 6            |
| Ice                           | Dragon® Magazine #317 (Mars 2004)                | 2004 | D&D3  | 1, 6            |
| Ice                           | Frostburn – Mastering the Perils of Ice and Snow | 2004 | D&D3  | --              |
| Ice                           | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™            | 2002 | D&D3  | 1               |
| Ice, Black                    | Dragon® Magazine #324 (Octobre 2004)             | 2004 | D&D3  | 4               |
| Incarnum                      | Magic of Incarnum                                | 2005 | D&D3  | 6               |
| Iron                          | Supplement I : Greyhawk                          | 1975 | OD&D  | --              |
| Iron                          | Monster Manual                                   | 1977 | AD&D1 | --              |
| Iron                          | Monstrous Compendium, Volume One                 | 1989 | AD&D2 | --              |

<sup>335</sup> Cette sous-catégorie comprend les golems suivants : Diamond, Emerald, Ruby.

<sup>336</sup> Template.

<sup>337</sup> Cette sous-catégorie comprend les golems suivants : Stone, Iron.

|                       |                                                      |          |          |                |
|-----------------------|------------------------------------------------------|----------|----------|----------------|
| Iron                  | Monstrous Manual™                                    | 1993     | AD&D2    | --             |
|                       | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999     | AD&D2    | --             |
| Iron                  | Manuel Complet du Golem                              | 2000     | AD&D2    | --             |
|                       | Manuel Complet du Golem                              | 2010     | D&DX     | --             |
| Iron                  | Monster Manual                                       | 2000     | D&D3     | --             |
|                       | Diablo™ II: Diablerie                                | 2000     | D&D3     | 1, 5, NC       |
| Iron                  | Diablo™ II: To Hell and Back                         | 2001     | D&D3     | 1, 5, NC       |
|                       | Monster Manual® II                                   | 2009     | D&D4     | 3              |
| Iron, Lesser          | Kingdoms of Kalamar – Harvest of Darkness            | 2001     | D&D3     | 1              |
| Iron Gargoyle (SP)    | Monstrous Compendium® Mystara Appendix               | 1994     | AD&D2    | 1, 2           |
| Iron Maiden           | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ II             | 2003     | D&D3     | 1, 6           |
| Iron Spider           | Dungeon® Magazine #84 (Janvier/Février 2001)         | 2001     | D&D3     | 1, 2           |
| Ironwyrms             | Draconomicon™ – The Book of Dragons                  | 2003     | D&D3     | 1, 2           |
| Jade <sup>338</sup>   | Localisation inconnue                                | Inconnue | Inconnue | Inconnue       |
| Jet                   | Manuel Complet du Golem                              | 2010     | D&DX     | --             |
| Juggernaut (SP)       | Monstrous Manual™                                    | 1993     | AD&D2    | 1, 2           |
| Juggernaut, Hulean    | Monstrous Compendium® Savage Coast® Appendix         | 1996     | AD&D2    | 2, 3, 6        |
| Juggernaut Iron       | Monster Manual® II                                   | 2009     | D&D4     | 1, 3           |
| Junk                  | Dragon® Magazine #341 (Mars 2006)                    | 2006     | D&D3     | 6              |
| Lead                  | White Wolf Magazine #9 (1988)                        | 1988     | AD&D1    | --             |
| Lead                  | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I               | 2000     | D&D3     | --             |
| Leather               | Unearthed Arcana (Golem: Sort de Ve niveau de clerc) | 1985     | AD&D1    | 5              |
| Leather               | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003     | D&D3     | 6              |
| Lemon Drop            | Polyhedron® Newzine #95 (Mai 1994)                   | 1994     | OD&D     | 2              |
| Lemorian              | Dungeon® Magazine #142 (Janvier 2007)                | 2007     | D&D3     | 3, 4, 6        |
| Lesser <sup>339</sup> | Monstrous Compendium, Volume One                     | 1989     | AD&D2    | SO             |
| Lightning             | Monstrous Manual™                                    | 1993     | AD&D2    | SO             |
|                       | Monstrous Compendium® Forgotten Realms™ Appendix II  | 1991     | AD&D2    | 3, 6, 7        |
| Living Hoard          | Blackdurge's Dungeon Denizens                        | 2008     | D&D4     | 3, 6           |
| Loam                  | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003     | D&D3     | 6, 7           |
| Maggot                | Requiem: The Grim Harvest                            | 1996     | AD&D2    | 3, 6, 7        |
|                       | Monstrous Compendium® Annual, Volume IV              | 1998     | AD&D2    | 3, 6, 7        |
| Maggot                | Dragon® Magazine #339 (Janvier 2006)                 | 2006     | D&D3     | 3, 6, 7        |
| Magic                 | Ruins of Zenthil Keep                                | 1995     | AD&D2    | 3, NC          |
|                       | Monstrous Compendium® Annual, Volume III             | 1996     | AD&D2    | 3, NC          |
| Magma                 | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix II           | 1995     | AD&D2    | 3, 7           |
| Magmacore             | Monster Manual V                                     | 2007     | D&D3     | 6              |
| Magnesium             | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ II             | 2003     | D&D3     | --             |
| Mechanical            | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix I           | 1991     | AD&D2    | 5, 6           |
|                       | Polyhedron™ Newzine #86 (Août 1993)                  | 1993     | AD&D2    | 1, 3, 4, 6     |
|                       | Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II     | 1996     | AD&D2    | 5, 6           |
|                       | Children of the Night "The Created"                  | 1999     | AD&D2    | 5, 6           |
| Mechanical            | Sword&Sorcery™ - Ravenloft, Denizens of Dread        | 2004     | D&D3     | 1, 3, 4, 6     |
| Metagolem             | Dragon® Magazine #159 (Juillet 1990)                 | 1990     | AD&D2    | 1, 3, 4, 6     |
|                       | Dungeon® Magazine #36 (Juillet/Août 1992)            | 1992     | AD&D2    | 1, 3, 4, 6     |
|                       | Monstrous Compendium® Annual, Volume I               | 1994     | AD&D2    | 1, 3, 4, 6     |
|                       | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3     | 2, 6           |
| Mindstrike            | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002     | D&D3     | 1, 2           |
| Minogon               | World of Greyhawk® Fantasy Campaign Setting          | 1983     | AD&D1    | Inconnues      |
| Mist                  | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix III         | 1994     | AD&D2    | 1, 3, 4, 7     |
| Mist                  | Sword&Sorcery™ - Ravenloft, Denizens of Dread        | 2004     | D&D3     | 1, 3, 4, 6, NC |
| Mithral (Epic level)  | Dungeon® Magazine #92 (Mai/Juin 2002)                | 2002     | D&D3     | --             |
|                       | Epic Level Handbook                                  | 2002     | D&D3     | --             |
|                       | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002     | D&D3     | --             |
| Mithral               | White Wolf Magazine #9 (1988)                        | 1988     | AD&D1    | --             |
| Mithril               | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I               | 2000     | D&D3     | --             |
| Mithril               | Kingdoms of Kalamar – Blood and Shadows              | 2004     | D&D3     | --             |
| Mithril               | Manuel Complet du Golem                              | 2010     | D&DX     | --             |
| Moon                  | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III             | 2003     | D&D3     | 6              |
| Mud                   | X2 : Castle Amber                                    | 1981     | BD&D     | --             |
|                       | Dungeons & Dragons® Companion Set                    | 1984     | BD&D     | --             |
|                       | Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia                  | 1991     | BD&D     | --             |
|                       | Monstrous Compendium® Mystara Appendix               | 1994     | AD&D2    | --             |
| Mud                   | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002     | D&D3     | 1, 7           |

<sup>338</sup> Le golem de jade est référencé dans un Libram of Golems (Cf. Encyclopedia Magica™ Vol. II, TSR Inc, 1995, p. 662).

<sup>339</sup> Cette sous-catégorie comprend les golems suivants : Flesh, Clay.

|                            |                                                      |          |       |            |
|----------------------------|------------------------------------------------------|----------|-------|------------|
|                            | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3  | 7          |
| Mummy                      | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ III            | 2005     | D&D3  | 6          |
| Naaruk                     | Monstrous Compendium® Savage Coast® Appendix         | 1996     | AD&D2 | 1, 2       |
| Necromantic                | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I               | 2000     | D&D3  | 1, 6       |
| Necrophidius (SP)          | Monstrous Manual™                                    | 1993     | AD&D2 | 1, 2, 6    |
| Nyraala                    | Dragon® Magazine #255 (Janvier 1999)                 | 1999     | AD&D2 | 2, 6       |
| Oak                        | Polyhedron® Newszine #30 (1986)                      | 1986     | AD&D1 | --         |
| Obsidian                   | Dungeons & Dragons® Companion Set                    | 1984     | BD&D  | 3          |
|                            | Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia                  | 1991     | BD&D  | 3          |
| Obsidian                   | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix              | 1992     | AD&D2 | 3          |
| Obsidian                   | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002     | D&D3  | --         |
| Obsidian                   | Thee Compleat Librum ov Gar'Udok's                   | 2002     | D&D3  | Inconnues  |
| Obsidian                   | Dark Sun® – Terrors of the Dead Lands                | Inconnue | D&D3  | --         |
| Obsidian                   | Dark Sun® Creature Catalogue                         | 2010     | D&D4  | 3          |
| Obsidian Minotaur          | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™                | 2002     | D&D3  | 1, 2       |
| Old One Guardian           | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002     | D&D3  | 1, 2       |
| Ooze                       | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ II             | 2003     | D&D3  | 7          |
| Ophidian (SP)              | Living Greyhawk Journal #4 (Mai 2001)                | 2001     | D&D3  | 2, 6       |
| Origami (Cf. Paper)        | Dragon® Magazine #341 (Mars 2006)                    | 2006     | D&D3  | (2), 6     |
| Paper (Cf. Origami)        | Dragon® Magazine #341 (Mars 2006)                    | 2006     | D&D3  | (2), 6     |
| Patchwork                  | Children of the Night "The Created"                  | 1999     | AD&D2 | 2, 3, 4, 6 |
| Penumbral                  | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III             | 2003     | D&D3  | 3, 4       |
| Perfector                  | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3  | 6          |
| Phantom Flyer              | Dragon® Magazine #209 (Septembre 1994)               | 1994     | AD&D2 | 2, 3, 6    |
|                            | Monstrous Compendium® Annual, Volume II              | 1995     | AD&D2 | 2, 3, 6    |
| Pig-Iron, "Wilbur"         | Polyhedron® Newszine #62 (Août 1991)                 | 1991     | AD&D2 | Inconnues  |
| Pillar <sup>340</sup>      | Fiend Folio™                                         | 1981     | AD&D1 | 1          |
| Plague                     | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III             | 2003     | D&D3  | 3, 6, NC   |
| Planar <sup>341</sup>      | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3  | SO         |
| Plush                      | Dragon® Magazine #120 (Avril 1987)                   | 1987     | AD&D1 | 6          |
| Plush                      | Dragon® Magazine #228 (Avril 1996)                   | 1996     | AD&D2 | 6          |
| Poison                     | Thee Compleat Librum ov Gar'Udok's                   | 2002     | D&D3  | Inconnues  |
| Prismatic                  | Monster Manual III                                   | 2004     | D&D3  | 2, 4, 7    |
| Psion-Killer (Cf. Crystal) | Expanded Psionics Handbook                           | 2004     | D&D3  | --         |
| Puzzle                     | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002     | D&D3  | 1, 2, 6    |
| Quartz (Cf. Crystal)       | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002     | D&D3  | --         |
| Quartz                     | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003     | D&D3  | --         |
| Quicksilver                | Sword&Sorcery™ – Creature Collection II              | 2001     | D&D3  | 2, 6       |
| Rabbi Loew's               | Dragon® Magazine #297 (Juillet 2002)                 | 2002     | D&D3  | 1, 3, 4    |
| Radiance                   | Manuel Complet du Golem                              | 2010     | D&DX  | -- (T)     |
| Radiant                    | Monstrous Compendium® Spelljammer Appendix           | 1990     | AD&D2 | 1, 3, 4    |
| Rag                        | Imagine™ Adventure Games Magazine #19 (Octobre 1984) | 1984     | AD&D1 | 3, 6       |
| Rag and String             | DQ1: The Shattered Statue                            | 1988     | AD&D1 | 6          |
| Razowire                   | Book of Fiends Vol. II – Armies of the Abyss         | 2002     | D&D3  | 4, 6, 7    |
| Red                        | Monstrous Compendium® Savage Coast® Appendix         | 1996     | AD&D2 | 3          |
| Relief                     | Dragon® Magazine #334 (Août 2005)                    | 2005     | D&D3  | 1, 3       |
| Rimefire                   | Dragon® Magazine #367 (Septembre 2008)               | 2008     | D&D4  | 3          |
| Rock                       | AC9 : Creature Catalogue                             | 1986     | BD&D  | 1, 2, 3    |
|                            | Creature Catalog                                     | 1993     | BD&D  | 1, 2, 3    |
| Rock                       | Monstrous Compendium® Mystara Appendix               | 1994     | AD&D2 | 1, 2, 3    |
| Rock                       | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix              | 1992     | AD&D2 | 3          |
| Rope                       | Unearthed Arcana (Golem: Sort de Ve niveau de clerc) | 1985     | AD&D1 | 5          |
| Rope                       | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002     | D&D3  | 1, 6       |
| Rope                       | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ II             | 2003     | D&D3  | 1, 6       |
| Royal                      | Eden Odyssey – Wonders Out of Time                   | 2001     | D&D3  | --         |
| Ruby                       | Spellbound                                           | 1995     | AD&D2 | PB         |
|                            | Monstrous Compendium® Annual, Volume IV              | 1998     | AD&D2 | PB         |
| Ruby                       | Monsters of Faerûn                                   | 2001     | D&D3  | 3, 6       |
| Rune                       | Dragon® Magazine #343 (Mai 2006)                     | 2006     | D&D3  | 3, 6       |
| Salt                       | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix II           | 1995     | AD&D2 | 3, 7       |
| Salt                       | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003     | D&D3  | --         |
| Salt                       | Dark Sun® Creature Catalogue                         | 2010     | D&D4  | 3          |
| Sand                       | Imagine™ Adventure Games Magazine #19 (Octobre 1984) | 1984     | AD&D1 | --         |

<sup>340</sup> La Caryatid Column est référencée comme Pillar Golem dans le Monster Manual II (TSR Inc, 1982, AD&D1®, p. 157).

<sup>341</sup> La sous-catégorie des Planar Golems comprend les golems suivants : Amorphion, Ash, Battleglory, Gear, Mindstrike, Perfector, Sentinel of Mithardir, Shacklock, Valorhammer, Woodurath

|                            |                                                     |          |       |           |
|----------------------------|-----------------------------------------------------|----------|-------|-----------|
| Sand                       | White Dwarf #64 (Avril 1985)                        | 1985     | AD&D1 | 7         |
| Sand                       | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix             | 1992     | AD&D2 | 3, 7      |
| Sand                       | Kingdoms of Kalamar – Midnight's Terror             | 2001     | D&D3  | 3         |
| Sand                       | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III            | 2003     | D&D3  | 6, 7      |
| Sand                       | Sandstorm – Mastering the Perils of Fire and Sand   | 2005     | D&D3  | 6         |
| Sand                       | Dark Sun® – Terrors of the Dead Lands               | Inconnue | D&D3  | 7         |
| Sand                       | Dragon® Magazine #367 (Septembre 2008)              | 2008     | D&D4  | 3, 7      |
| Scale                      | Fortress of the Yuan-Ti™                            | 2007     | D&D3  | 2, 6      |
| Scarecrow (SP)             | Monstrous Manual™                                   | 1993     | AD&D2 | 6         |
| Seashell                   | Dungeon® Magazine #85 (Mars/Avril 2001)             | 2001     | D&D3  | 6         |
| Sentinel of Mithardir      | Monster Manual III                                  | 2004     | D&D3  | 6, 7      |
| Seraphic                   | Dragon® Magazine #367 (Mars 2009)                   | 2009     | D&D4  | 3, 6      |
| Serpent                    | Sword&Sorcery™ – Creature Collection II             | 2001     | D&D3  | 2, 6      |
| Serpent Griffon            | Planescape™ – In the Cage, A Guide to Sigil         | 1995     | AD&D2 | 3, 6      |
| Serpentflesh               | Forgotten Realms® – Serpent Kingdoms™               | 2004     | D&D3  | 2, 4, 6   |
| Shaboath                   | Night Below Boxed Adventure                         | 1995     | AD&D2 | 2, 6, 7   |
|                            | Monstrous Compendium® Annual, Volume III            | 1996     | AD&D2 | 2, 6, 7   |
| Shaboath                   | Lords of Madness™ – The Book of Aberrations         | 2005     | D&D3  | 2, 7      |
| Shade                      | Manuel Complet du Golem                             | 2010     | D&DX  | -- (T)    |
| Shadesteel                 | Monster Manual III                                  | 2004     | D&D3  | 6         |
| Shadesteel, Greater        | Monster Manual III                                  | 2004     | D&D3  | 1, 6      |
| Shadow                     | Polyhedron® Newszine #30 (1986)                     | 1986     | AD&D1 | 7         |
| Shadow                     | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                          | 1999     | AD&D2 | -- (T)    |
|                            | Manuel Complet du Golem                             | 2000     | AD&D2 | -- (T)    |
|                            | Manuel Complet du Golem                             | 2010     | D&DX  | -- (T)    |
| Shacklelock                | Monster Manual III                                  | 2004     | D&D3  | 6         |
| Shard                      | Encyclopaedia Arcane – Constructs                   | 2002     | D&D3  | 6         |
| Shard                      | Dungeon® Magazine #173 (Décembre 2009)              | 2009     | D&D4  |           |
| Shedu                      | Sword&Sorcery™, Ancient Kingdoms Mesopotamia        | 2004     | D&D3  | 1, 2      |
| Shell                      | Encyclopaedia Arcane – Constructs                   | 2002     | D&D3  | 6         |
| Siege                      | Dragon® Magazine #295 (Mai 2002)                    | 2002     | D&D3  | 1, 6      |
| Siege                      | Cityscape™                                          | 2006     | D&D3  | 1, 2, 6   |
| Silver                     | AC9 : Creature Catalogue                            | 1986     | BD&D  | 3, 6      |
|                            | Creature Catalog                                    | 1993     | BD&D  | 3, 6      |
| Silver                     | Monstrous Compendium® Mystara Appendix              | 1994     | AD&D2 | 3, 6      |
| Silver                     | Planescape® – Tales of the Infinite Staircase       | 1998     | AD&D2 | 2, 3      |
| Silver                     | White Wolf Magazine #9 (1988)                       | 1988     | AD&D1 | 3, 4      |
| Silver                     | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I              | 2000     | D&D3  | --        |
| Silver                     | Manuel Complet du Golem                             | 2010     | D&DX  | --        |
| Skeletal (Bone)            | Monstrous Compendium® Mystara Appendix              | 1994     | AD&D2 | 1, 6      |
| Sleep                      | Bastion of Broken Souls                             | 2002     | D&D3  | 1         |
| Sleepwalker                | Dungeon® Magazine #63 (Janvier/Février 1997)        | 1997     | AD&D2 | 1, 3, 6   |
| Slime                      | I8 : Ravager of Time                                | 1986     | AD&D1 | 3         |
| Snow                       | Ship of Horror                                      | 1991     | AD&D2 | 3         |
|                            | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix III        | 1994     | AD&D2 | 3         |
| Snow                       | Sword&Sorcery™ – Ravenloft, Denizens of Dread       | 2004     | D&D3  | 3, 4      |
| Soap                       | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene        | 2003     | D&D3  | 6, 7      |
| Spell-Rune                 | Children of the Night "The Created"                 | 1999     | AD&D2 | 3, 4, 6   |
| Sphinx                     | Dragon® Magazine #297 (Juillet 2002)                | 2002     | D&D3  | 1, 2, 3   |
| Spiderstone                | Dragon® Magazine #193 (Mai 1993)                    | 1993     | AD&D2 | 1, 2, 4   |
|                            | Monstrous Compendium® Annual, Volume I              | 1994     | AD&D2 | 1, 2, 4   |
| Spiderstone                | City of the Spider Queen                            | 2002     | D&D3  | Inconnues |
| Spontaneous <sup>342</sup> | Sword&Sorcery™ – Creature Collection III            | 2003     | D&D3  | S.O       |
| Stained Glass (Glass)      | Children of the Night – The Created                 | 1999     | AD&D2 | 3, 6      |
|                            | Monster Manual II                                   | 2002     | D&D3  | 3, 6      |
| Statue That Walks          | Forgotten Realms – Dreams of the Red Wizards        | 1988     | AD&D1 | 1         |
| Steam                      | Zobeck Gazetteer – An introduction to the free city | 2008     | D&D3  | 3, 6      |
| Steel                      | Encyclopaedia Arcane – Constructs                   | 2002     | D&D3  | --        |
| Steel Beetle               | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I              | 2000     | D&D3  | 2         |
| Stenchwood                 | Manuel Complet du Golem                             | 2010     | D&DX  | --        |
| Stone                      | Supplement I : Greyhawk                             | 1975     | OD&D  | --        |
| Stone                      | Monster Manual                                      | 1977     | AD&D1 | --        |
| Stone                      | Monstrous Compendium, Volume One                    | 1989     | AD&D2 | --        |
|                            | Monstrous Manual™                                   | 1993     | AD&D2 | --        |
| Stone                      | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                          | 1999     | AD&D2 | --        |

<sup>342</sup> Cette sous-catégorie comprend les golems suivants : Gallows, Hide, Hoard, Plague

|                        |                                                      |         |          |            |
|------------------------|------------------------------------------------------|---------|----------|------------|
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2000    | AD&D2    | --         |
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2010    | D&DX     | --         |
| Stone                  | Monster Manual                                       | 2000    | D&D3     | --         |
| Stone                  | Monster Manual®                                      | 2008    | D&D4     | 3          |
| Stone, Greater         | Monster Manual                                       | 2000    | D&D3     | 1          |
| Stone Guardian (SP)    | Monstrous Manual™                                    | 1993    | AD&D2    | 1          |
| Stone Guardian         | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™                | 2002    | D&D3     | 6          |
| Stormform              | Dungeon® Magazine #160 (Novembre 2008)               | 2008    | D&D4     | 1, 3       |
| Stormstone             | Dungeon® Magazine #162 (Janvier 2009)                | 2009    | D&D4     | 3          |
|                        | Dungeon® Magazine Annual                             | 2010    | D&D4     | 3          |
| Straw                  | Unearthed Arcana (Golem: Sort de Ve niveau de clerc) | 1985    | AD&D1    | 5          |
| Straw                  | Van Richten's Guide to the Created                   | 1994    | AD&D2    | 3, 4       |
| Straw                  | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003    | D&D3     | 6          |
| Straw                  | Blackdirge's Bargain Bestiaries: The Created         | 2009    | D&D4     | Inconnues  |
| Swarm                  | Dragon® Magazine #309 (Juillet 2003)                 | 2003    | D&D3     | 1, 6       |
| Sword                  | Sword&Sorcery™ – Creature Collection II              | 2001    | D&D3     | 2, 6       |
| Tallow                 | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™                | 2002    | D&D3     | --         |
| Tanthullor             | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999    | AD&D2    | --         |
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2000    | AD&D2    | --         |
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2010    | D&DX     | --         |
| Tar                    | Sword&Sorcery™ – Creature Collection II              | 2001    | D&D3     | 6, 7       |
| Thayan                 | Monsters of Faerûn                                   | 2001    | D&D3     | --         |
| Tin                    | Dragon® Magazine #156 (Avril 1990)                   | 1990    | AD&D2    | --         |
| Tin                    | Dragon® Magazine #341 (Mars 2006)                    | 2006    | D&D3     | 1, 3       |
| Tomb Warden            | Axe of the Dwarvish Lord Adventure                   | 1999    | AD&D2    | 1, 6       |
| Tombstone              | Libris Mortis – The Book of Undead                   | 2004    | D&D3     | 1, 6       |
|                        | Open Grave – Secret of the Undead™                   | 2009    | D&D4     | 1, 3, 6    |
| Tooth                  | Dungeon® Magazine #151 (Octobre 2007)                | 2007    | D&D3     | 6          |
| Training               | Dungeon® Magazine #117 (Décembre 2004)               | 2004    | D&D3     | 1          |
| Transient              | Children of the Night – The Created                  | 1999    | AD&D2    | 3, 4, 6    |
| Trash Hulk             | Dungeon® Magazine #177 (Avril 2010)                  | 2010    | D&D4     | 3, 6, NC   |
| Treasure (Cf. Coin)    | Dungeon® Magazine #164 (Mars 2009)                   | 2009    | D&D4     | 2, 3, 6    |
| Tselem <sup>343</sup>  | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999    | AD&D2    | SO         |
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2000    | AD&D2    | SO         |
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2010    | D&DX     | SO         |
| Twine                  | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003    | D&D3     | 6          |
| Urpore                 | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999    | AD&D2    | --         |
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2000    | AD&D2    | --         |
|                        | Manuel Complet du Golem                              | 2010    | D&DX     | --         |
| Valorhammer            | Monster Manual III                                   | 2004    | D&D3     | 6          |
| Variant <sup>344</sup> | Monstrous Manual™                                    | 1993    | AD&D2    | SO         |
| Vault Guardian         | Ruins of Zenthil Keep                                | 1995    | AD&D2    | Inconnue   |
| Venom                  | Sword&Sorcery™ – Creature Collection II              | 2001    | D&D3     | 2, 6       |
| Warden                 | Kobold™ Quarterly #8 (Hiver 2008-2009)               | 2008    | D&D3     | 1          |
| Warder                 | SpirosBlaak: Creatures of the Archduchy              | Inconnu | Inconnue | Inconnues  |
| Wax                    | The Dungeoneer #1 (Juin 1976)                        | 1976    | OD&D     | --         |
| Wax                    | The Dungeoneer, Compendium Issues 1-6                | 1979    | OD&D     | --         |
| Wax                    | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix III         | 1994    | AD&D2    | 1, 3, 4    |
|                        | Children of the Night "The Created"                  | 1999    | AD&D2    | 1, 3, 4    |
| Wax                    | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003    | D&D3     | --         |
| Wax                    | Sword&Sorcery™ - Ravenloft, Denizens of Dread        | 2004    | D&D3     | 1, 3, 4, 6 |
| Wax                    | Dragon® Magazine #341 (Mars 2006)                    | 2006    | D&D3     | --         |
| Wax                    | Blackdirge's Bargain Bestiaries: The Created         | 2009    | D&D4     | Inconnues  |
| Wax                    | Manuel Complet du Golem                              | 2010    | D&DX     | --         |
| Web                    | Dragon® Magazine #302 (Décembre 2002)                | 2002    | D&D3     | 6          |
|                        | Monster Manual III                                   | 2004    | D&D3     | 6          |
| Web Grappler           | Demon Queen's Enclave™                               | 2008    | D&D4     | 3, 6       |
| Web Thresher           | Demon Queen's Enclave™                               | 2008    | D&D4     | 3, 6       |
| Witch-Doll             | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™ III            | 2005    | D&D3     | 6          |
| Wood                   | The Dungeoneer #3 (Décembre 1976)                    | 1976    | OD&D     | --         |
| Wood                   | The Dungeoneer, Compendium Issues 1-6                | 1979    | OD&D     | --         |
| Wood                   | Dungeons & Dragons® – Expert Set                     | 1981    | BD&D     | --         |
|                        | Imagine™ Adventure Games Magazine #19 (Octobre 1984) | 1984    | AD&D1    | --         |

<sup>343</sup> Classe comprenant les créatures suivantes : Ether, Shade, Shadow, Radiance

<sup>344</sup> Classe comprenant les créatures suivantes : Bone, Caryatid Column, Doll, Gargoyle, Glass, Juggernaut, Necrophidius, Scarecrow, Stone Guardian

|             |                                                      |      |       |            |
|-------------|------------------------------------------------------|------|-------|------------|
|             | Dungeons & Dragons Rules Cyclopeda                   | 1991 | BD&D  | --         |
| Wood        | Unearthed Arcana (Golem: Sort de Ve niveau de clerc) | 1985 | AD&D1 | 1, 5       |
| Wood        | Dragon® Magazine #119 (Mars 1987)                    | 1987 | AD&D1 | 1          |
| Wood        | White Wolf Magazine #9 (1988)                        | 1988 | AD&D1 | --         |
| Wood        | Monstrous Compendium® Dark Sun Appendix              | 1992 | AD&D2 | 3, 6       |
| Wood        | Van Richten's Guide to the Created                   | 1994 | AD&D2 | 1, 3, 4    |
| Wood        | Sanctuaire #5 (Avril 1999)                           | 1999 | AD&D2 | --         |
|             | Manuel Complet du Golem                              | 2000 | AD&D2 | --         |
|             | Manuel Complet du Golem                              | 2010 | D&DX  | --         |
| Wood        | Sword&Sorcery™ – Creature Collection I               | 2000 | D&D3  | --         |
| Wood        | Encyclopaedia Arcane – Constructs                    | 2002 | D&D3  | 1          |
| Wood        | Sword&Sorcery™ – The Hall of the Rainbow Mage        | 2002 | D&D3  | 1          |
|             | Sword&Sorcery™ – The Tome of Horrors™                | 2002 | D&D3  | 1          |
| Wood        | Dragon® Magazine #341 (Mars 2006)                    | 2006 | D&D3  | 1, (2)     |
| Wood        | Blackdirge's Bargain Bestiaries: The Created         | 2009 | D&D4  | Inconnues  |
| Wood, Hard  | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003 | D&D3  | 1, 6       |
| Wood, Soft  | Dangerous Denizens – The Monsters of Tellene         | 2003 | D&D3  | 1, 6       |
| Wooden Lady | Dungeon® Magazine #65 (Novembre/Décembre 1997)       | 1997 | AD&D2 | 5          |
| Woodwrath   | Monster Manual III                                   | 2004 | D&D3  | 2, 6, 7    |
| Zombie      | Monstrous Compendium® Ravenloft Appendix I           | 1991 | AD&D2 | 1, 6       |
|             | Ravenloft Monstrous Compendium Appendices I & II     | 1996 | AD&D2 | 1, 6       |
| Zombie      | Sword&Sorcery™ - Ravenloft, Denizens of Dread        | 2004 | D&D3  | 1, 3, 4, 6 |

## NOTES

Lorsque le nom d'un golem est répété sur la ligne suivante cela signifie qu'il s'agit de deux descriptions différentes (exemple : *Tin Golem*). Lorsqu'un nom de golem est à blanc, cela signifie qu'il s'agit du même golem que celui de la ligne précédente mais avec une autre référence (exemple : *Snow Golem*). Par convention, lors de changement d'édition, la nouvelle description d'un golem sera considérée différente de la précédente.

Un nom suivi d'un autre entre parenthèse indique un golem qui a été renommé depuis la version précédente. L'ancien nom se trouve entre les parenthèses.

Les noms en italiques indiquent une sous-catégorie de golems plutôt qu'un golem en particulier (ex. Planar).

NC : Créature non construite mais obtenue par un autre processus.

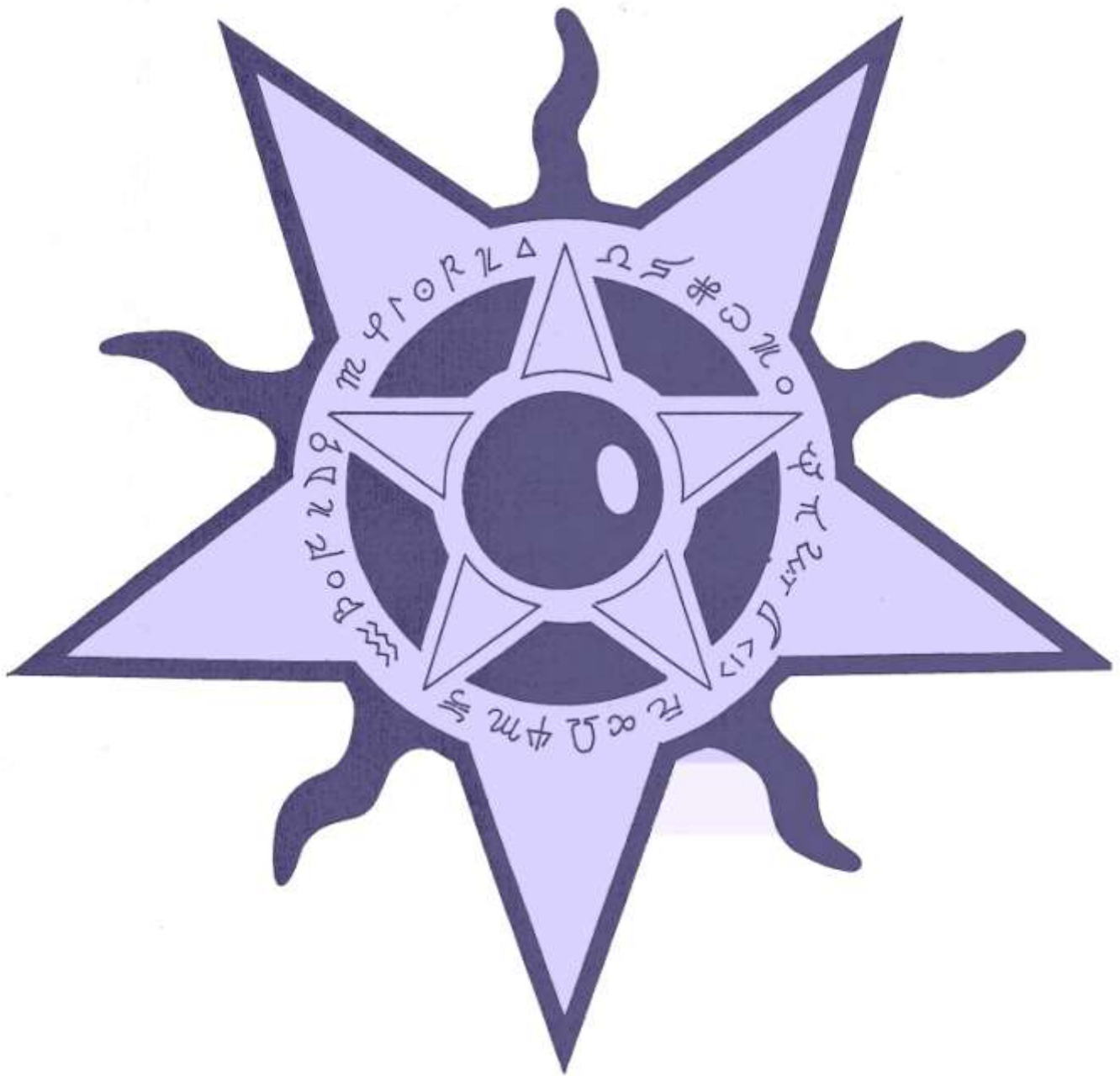
PB : Indique qu'il est peu probable qu'une telle créature puisse être construite au vu du matériau nécessaire.

SO : Sans objet – Pour les catégories de golems (exemple Planar, etc.), la colonne « Violation » ne sera pas alimentée. Le lecteur se reportera à chacun des golems de la sous-catégorie.

SP : Créature considérée dans la version précédente comme ne faisant pas partie de la classe des golems.

T : Tselem

Les violations entre parenthèses [ex. (5)] signifient que celles-ci interviennent que dans certains cas. Le lecteur se reportera à la description du golem.



# ANNEXE II :

## LES CREATURES MAGIQUEMENT ANIMEES

Dans l'ensemble des monstruosités peuplant le monde fantastique de D&D®, on distingue les créatures animées magiquement des autres. Or de nombreuses créatures peuvent prétendre appartenir à cette classe de créature. Ce chapitre<sup>345</sup> vise à définir exactement la classe des créatures magiquement animées.

### DEFINITION ET CLASSIFICATION

Les créatures s'apparentant à des créatures magiquement animées sont nombreuses<sup>346</sup>. Il est donc utile de définir précisément le groupe des créatures magiquement animées.

#### Définition de la créature animée

Les créatures magiquement animées sont des objets initialement inertes, modelés ou construits dans des matériaux divers, animés de façon permanente à l'aide de procédures et sortilèges magiques. On distingue les créatures animées par un sort unique (squelette, zombie, etc.) et celles requérant de la part de l'opérateur des procédures magiques complexes (homoncule, golem, etc.).

L'ensemble des créatures magiquement animées obéit à cette définition. Néanmoins, des règles plus restrictives peuvent permettre de définir des familles de créatures précises au sein de cette classe générale (ex. : le golem). Ainsi, lorsque l'objet initialement inerte est un cadavre, la créature animée est un zombie.

#### Les deux types de créatures animées

On distingue deux types de créatures animées : celles qui sont animées directement et simplement à l'aide d'un sortilège magique unique (squelettes, zombies, etc.) et celles qui sont animées à l'aide de processus alchimiques et magiques.

- *Animation par un sortilège*<sup>347</sup>. Peu de créatures sont directement animées à l'aide d'un sort unique car seuls les objets ayant été vivants à un moment donné de leur existence peuvent être animés de cette façon. Ces créatures, généralement peu puissantes, ne possèdent pas de pouvoirs magiques.

- *Animation par processus alchimique et magique*. Les créatures animées à l'aide de processus mêlant alchimie et magie sont les plus puissantes. Elles ne peuvent être créées

qu'à l'aide du procédé magique approprié. Des matériaux particuliers sont généralement requis ainsi que certains sorts et du temps. En modifiant les procédures, l'opérateur peut être capable de créer des créatures légèrement différentes comme par exemple des golems dans des matériaux divers ou donner des pouvoirs spécifiques aux homoncules. Il est à noter que l'intelligence d'une créature magiquement animée ne peut lui être conférée que par l'incarcération d'une âme (ou esprit) dans la structure de la créature<sup>348</sup>.

#### Classification des créatures animées

On distingue les classes suivantes de créatures :

- *Les animations mineures*. Ce sont des créatures obtenues par animation de façon permanente d'un objet inerte à l'aide d'un unique sortilège en-dehors de tout processus alchimique. Elles ne sont pas intelligentes et obéissent aux ordres qui leurs sont données.

- *Les animations majeures*<sup>349</sup>. Les animations majeures sont aussi des objets inertes ayant subi un processus d'animation

---

<sup>348</sup> Cf. « Armes magiques intelligentes » dans le *SANCTUAIRE* #4 (Juin 1998) et « Les arcanes de la guerre, Deuxième partie » dans le *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999).

<sup>349</sup> Afin de classer l'ensemble des créatures « abusivement » dénommées « Golem », il serait peut-être utile de proposer une ou plusieurs nouvelles catégories génériques parentes qui n'aurait pas besoin de respecter les contraintes #2, #6 et #7 du golem. Dans son article « The Art of Animation » (*Imagine™ Adventure Games Magazine* #19 [Octobre 1984]), Mark Davies propose, afin de réserver le terme « Golem » aux créatures anthropomorphes deux nouvelles classes de créatures animées au côté du golem : le Totem et le Hylem. Dans sa vision des choses, le totem serait une créature magiquement animée thériomorphe (i.e. qui a la forme d'une bête sauvage), tandis que le Hylem (une contraction de Hylémorphique et Golem) comprendrait l'ensemble des créatures magiquement animées ayant une forme d'objet. Dans cette catégorie serait rangé l'ensemble des objets magiques pouvant s'animer (*Broom of Animated Attack*, etc.). Cet article semble être le premier à tenter de donner une définition de la notion de golem dans D&D® mais présente cependant plusieurs défauts : d'une part l'auteur considère les objets magiques comme des créatures à part entière. D'autre part, le terme utilisé pour définir les créatures magiquement animées de forme animale ne semble pas être très bien choisi car celui-ci possède une toute autre signification dans le langage courant et dans D&D® par extension.

Il est à noter qu'en 1984 fut introduit dans *BD&D®* le Drolem (de la contraction de Dragon et Golem), une créature de pierre de forme draconique.

Plus conforme au contenu de cet article serait de définir une classe de créature pour chaque combinaison des contraintes #2, #6 et #7, les contraintes #3 et #4 paraissant par essence être obligatoire pour une créature magiquement animée. Ainsi, une classe pourrait être créée pour les créatures magiquement animées non-anthropomorphe homogène et cohésive. Deux autres classes, par exemple, regrouperaient respectivement toutes les créatures magiquement animées cohésives non-homogènes

---

<sup>345</sup> Ce chapitre a d'abord été publié sous la forme d'un article « Les créatures magiquement animées » dans le *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999).

<sup>346</sup> Dans D&D3® et D&D4®, il s'agit des types « Constructs » (Cf. *Monster Manual*, WotC®, 2003, D&D3®, p. 4).

<sup>347</sup> Dans D&D3®, les effets du sort *Animate Object* peuvent être rendus permanents à l'aide du sort *Permanency*.

permanente alliant procédures alchimiques et sortilèges magiques. Ces créatures sont en général nettement plus puissantes que les animations mineures. Le golem ainsi que le tselem font partie des animations majeures.

- *Les nécro-animations mineures*<sup>350</sup>. Il s'agit d'une sous-classe des animations mineures. Dans ce cas, l'objet animé est un cadavre ou une partie de cadavre.

- *Les nécro-animations majeures*<sup>351</sup>. Il s'agit d'une sous-classe des animations majeures dont la seule spécificité est que l'objet animé est un cadavre ou une partie de cadavre.

- *Les produits de l'alchimie*. Les produits purs de l'alchimie sont rares et seul l'homoncule est à ce jour connu.

## Autres types de créatures

Un certain nombre de créatures décrit dans la littérature peuvent s'apparenter aux créatures magiquement animées sans pour autant appartenir à proprement parler à cette famille de créature.

- *Animations temporaires*. Les objets animés temporairement comme ceux qui le sont à l'aide de l'un des sorts d'animation ne peuvent être assimilés à de vraies créatures magiquement animées. C'est le cas par exemple des objets animés à l'aide d'un sort de *Bind* ou à un sort de *Golem*.

- *Créatures vivantes*. Il existe un certain nombre de créatures qui, au premier abord, peuvent passer pour des créatures magiquement animées mais qui se révèlent être en réalité de vraies créatures vivantes. C'est le cas notamment des créatures de pierre tels le *Galeb Duhr* ou le *Sandling*. Le *Mudman*, quant à lui, est une masse de boue inerte qui s'est animée d'elle-même après érosion d'une structure magique. Il s'agit cependant d'une créature vivante à part entière qui possède sa propre volonté et n'est commandée par personne<sup>352</sup>. De même, la gargouille est à l'origine une masse de pierre sculptée qui fut enchantée par un mage inconnu mais, possédant intelligence et volonté propre d'une part et la faculté de se reproduire d'autre part, celle-ci est devenue une créature vivante à part entière et ne peut plus être considérée comme une créature magiquement animée.

- *Expériences biologiques*. Certaines créatures vivantes ont été les sujets d'expériences biologiques ou sont les descendants directs ou indirects de telles expérimentations. Ces expériences peuvent néanmoins faire intervenir la magie ou des procédures alchimiques diverses afin de la faire muter par exemple mais jamais dans le but d'animer la créature. De telles créatures, comme le *Mongrelman*, n'entrent donc pas dans la catégorie des créatures magiquement animées.

- *Morts-vivants*. Si le squelette et le zombie font partie des créatures magiquement animées, tous les morts-vivants ne le sont pas. Ainsi ceux qui se reproduisent par infection ou ceux qui s'animent spontanément ne sont pas des créatures magi-

(quelles soient anthropomorphes ou non) et toutes les créatures animées non-cohésives non-homogènes.

Il est bien probable que les pouvoirs et autres invulnérabilités de créatures appartenant à ces nouvelles catégories de créatures soient moindres par rapport au golem. Le principe suivant devrait être adopté : plus la définition de la classe de créatures est contraignante, plus les créatures seront puissantes et vice-versa.

<sup>350</sup> Dans D&D3®, le sort *Create Undead* a été introduit pour animer des *Ghoul*, *Ghast*, *Mummy* et *Mohrg*.

<sup>351</sup> Dans D&D3®, le sort *Create Greater Undead* a été introduit pour animer des *Shadow*, *Wraith*, *Spectre* et *Devourer*.

<sup>352</sup> Certaines météorites sont capables de générer spontanément des créatures vivantes comme les *mud-men* (Cf. « Les Larmes de Celestian » in *SANCTUAIRE* #6 [Août 1999]). Les capacités de ces créatures varient selon la structure magique érodée.

quement animées. De plus, les morts-vivants tels la *Lich* ou le *Dracolich* ne sont pas rangés dans cette catégorie car leur animation n'est pas effectuée par une tierce personne et ceux-ci étaient vivants avant animation et non objets inertes.

- *Objets magiques*. Un certain nombre d'objets magiques, au nombre desquels se trouve les *Figurines of Wondrous Power*<sup>353</sup> et certaines cordes enchantées, peuvent être amenés à s'animer. Cependant, ces objets sont obtenus à l'aide d'un processus d'enchantement identique à ceux utilisés pour la construction des autres objets magiques et nécessitent notamment l'utilisation du sort *Enchant an Item*, ce qui n'est pas le cas pour les créatures magiquement animées. Les capacités des objets magiques d'animation sont plus limitées que celles des créatures obtenues par processus purement alchimique : premièrement la « disponibilité » d'un tel objet magique est faible. Un mot de commande doit être préalablement employé et parfois un round entier est nécessaire ensuite pour que l'objet s'active. Deuxièmement, les objets magiques ne peuvent être animés que pour une période de temps, généralement relativement courte (un turn pour la version « *Adder* » du *Staff of the Serpent*, 24 heures pour certaines figurines magiques) et possèdent un temps de latence durant lequel l'objet ne peut être animé. Troisièmement l'objet magique n'obéit qu'à des ordres directs simples et ne peut s'animer de lui-même lorsque des conditions sont réalisées.

- *Objets mécaniques*. Dans D&D®, les objets et créatures purement mécaniques n'existent que sous forme d'artefacts, c'est à dire d'objets magiques créés par des puissances extérieures. Il n'est en aucun cas possible pour un lanceur de sorts, même au travers l'utilisation d'un sort de souhait majeur, de créer, d'animer et de commander une telle créature.

## LISTE DES CREATURES

A titre d'exemple, et de manière tout à fait non exhaustive, une liste de créatures pouvant être animées par un lanceur de sorts est indiquée :

- *Crawling Claws*. Au vu des caractéristiques de ces créatures, il semblerait que les griffes rampantes soient animées à l'aide d'un sortilège unique comme le sont les squelettes et les zombies<sup>354</sup>.

- *Crypt Thing*. Au vu de sa description, cette créature est une nécro-animation majeure<sup>355</sup>.

- *Flesh Golem*. Le golem de chair est une créature intelligente et douée d'un semblant de raison. Il est très probable qu'il s'agisse d'une nécro-animation majeure<sup>356</sup>.

<sup>353</sup> Cf. « *Figurines of Wondrous Power* » par Phillip Larwood in *Kobold™ Quarterly* # 14 (Été 2010)

<sup>354</sup> Le *Monstrous Manual™* (TSR Inc., 1993, AD&D2®), p. 48 prétend que les « griffes rampantes » sont des créatures animées à l'aide de procédures alchimiques et magiques spécifiques. Cependant, la faiblesse de cette créature fait plutôt penser à une animation par un simple sortilège.

<sup>355</sup> Selon le *Monstrous Manual™* (TSR Inc., 1993, AD&D2®), p. 51, la « chose des cryptes » est prétendument animée à l'aide du sort *Create Crypt Thing*. Cependant, celle-ci possède de puissants pouvoirs (et notamment une haute intelligence) que seul un processus alchimique peut inculquer à une créature.

<sup>356</sup> Ross Byers dans son article « *Legends of the Golem* » paru dans *Kobold™ Quarterly* #8 (Hiver 2008-2009) propose que le premier golem de chair fût construit dans l'espoir que l'utilisation de chair dans la construction d'un golem pourrait permettre de « [...] bind a soul-essence within an artificial body ».

• *Homunculus*. Les homoncules sont les créatures d'origine alchimique par excellence<sup>357</sup>.

• *Iron Cobra*<sup>358</sup>. Le cobra de fer est une animation majeure.

• *Juggernaut*. Le Juggernaut est une puissante créature se présentant sous la forme d'une immense construction mobile. Il tire son origine des chariots d'une quinzaine de mètres de haut munis de 16 roues de 2 mètres de diamètre qui sont construits et animés magiquement en l'honneur de Jagannath (une forme du dieu hindou Krishna) sur MahâLankâ. Lors de cérémonies annuels, certains fidèles se jettent volontairement sous ses roues afin d'être écrasés par la créature et pouvoir rejoindre ainsi leur divinité dans l'au-delà<sup>359</sup>. Sans doute possible, cette « créature » fait partie des animations majeures.

• *Mummy*. La momie<sup>360</sup> fait partie des créatures magiquement rappelées à la vie à l'instar des squelettes et des zombies<sup>361</sup>. Il s'agit d'une créature relativement puissante faisant partie des nécro-animations majeures.

• *Necrophidius*. Le necrophidius est construit selon un processus complexe liant alchimie et magie.

• *Scarecrow*. Le scarecrow est une créature issue de procédures alchimiques et magiques. Il s'agit d'une créature majeure.

• *Skeleton*. Les squelettes sont animés simplement à l'aide d'un sort d'Animate Dead. Ce sont donc des nécro-animations mineures.

• *Zombie*. Les zombies sont animés à l'aide d'un sort d'Animate Dead et font donc partie des nécro-animations mineures.

A partir de D&D3®, de nombreuses créatures sont rangées dans le groupe des créatures construites (et animées). A titre d'exemple, on citera les créatures suivantes : *Inevitables*, *Retriever*, *Shield Guardian*.

## MAGIE D'ANIMATION

Il existe un certain nombre d'écoles de magie différentes (conjuración, évocation, etc.) définies très précisément. Cependant, les sortilèges appartenant jusqu'à présent à l'école d'altération sont d'ordre très divers. Il serait alors intéressant de distinguer dans ces sorts, ceux qui transforment de ceux qui animent. La classe des sorts d'animation peut constituer une école de magie à part entière.

<sup>357</sup> Leur création a été évoquée dans les articles suivants : « *The wizard's companion* » par Lloyd Brown III in *Dragon® Magazine* #246 (Avril 1998), « *Pages from the mages IV* » in *Dragon®* #97 (Mai 1985) et « *Ecology of the homonculous* » par Joshua Stevens in *Kobold™ Quarterly* #5 (Eté 2008). De plus, un fragment de procédure est donnée dans l'article « *NPCs for hire : ... and one who seeks the perfect mix* » par Gorgia et Roger Moore in *Dragon®* #45 [Janvier 1981].

<sup>358</sup> Le cobra de fer est traité dans l'article « *The mechanics of the iron cobra* » par Spike Y. Jones in *Dragon® Magazine* #164 (Décembre 1990)

<sup>359</sup> Le Juggernaut est traitée dans le manuscrit « *Aventures Indiennes* » (Black Arts Edition).

<sup>360</sup> Le *Monstrous Manual™* (TSR Inc., 1993, AD&D2®), p. 261 semble indiquer que la momie est une créature s'animant spontanément ... mais après avoir subi un processus complexe d'embaumement. Il y a cependant tout lieu de penser que ce n'est pas le cas et que l'embaumement est une première phase de préparation au rappel à la vie de la créature.

<sup>361</sup> Cf. « *Ames en Peine* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

## Définition de l'école d'animation

L'école magique d'animation regroupe l'ensemble des sortilèges qui animent un élément jusqu'alors inerte présent dans l'aire d'effet, que celui-ci soit matériel ou non et le met sous le contrôle du lanceur de sorts. Sont aussi inclus dans cette école, les sorts qui agissent sur les objets animés en supprimant ou en altérant l'animation de l'objet.

Les sorts d'animation n'ont aucune capacité d'appel ou de transformation des objets.

## Les sorts d'animation

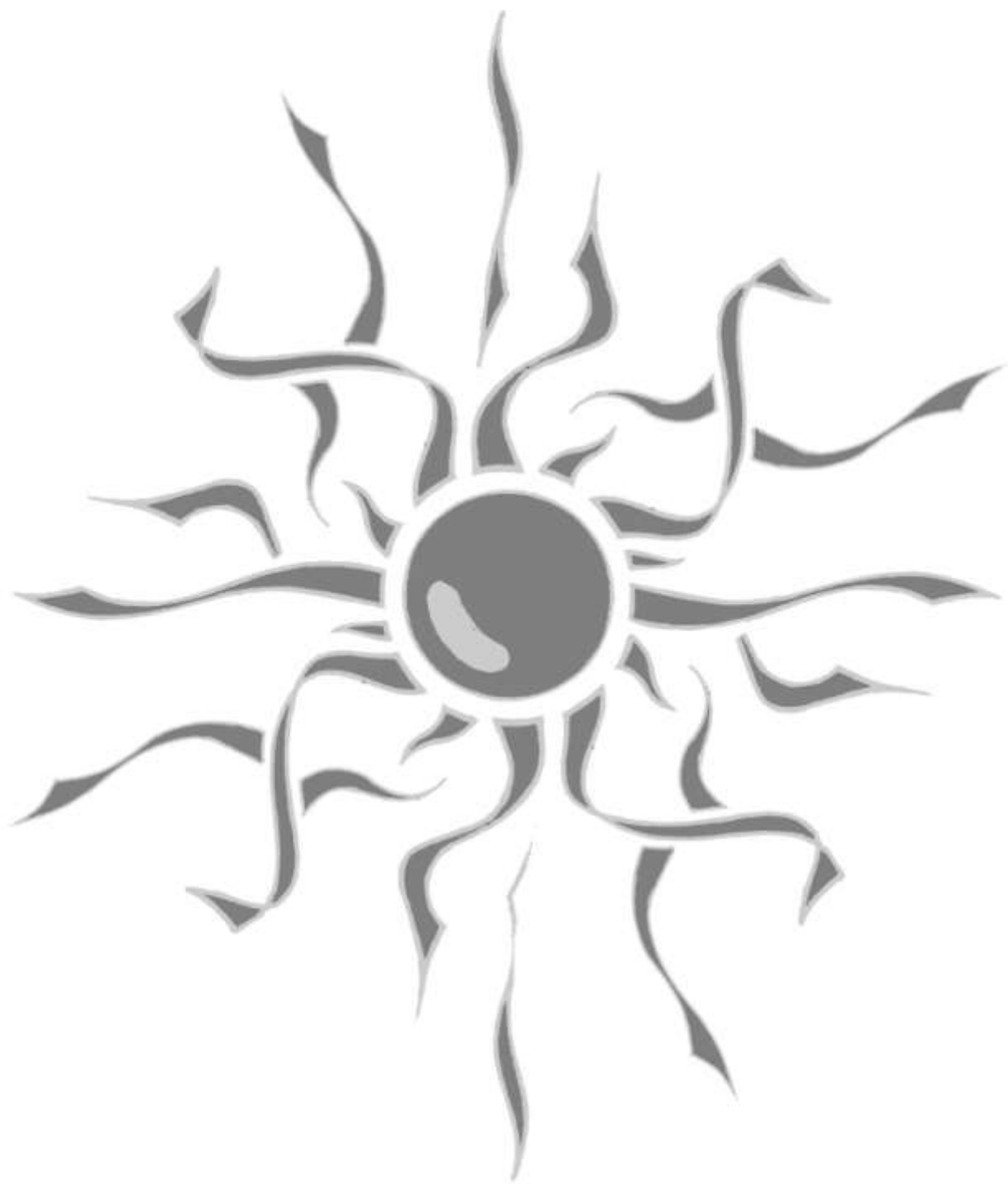
Les sortilèges recensés à l'heure actuelle appartenant à l'école magique d'animation sont les suivants :

- *Animate Dead*
- *Animate Fire*
- *Animate Plants*
- *Animate Object*
- *Animate Rock*
- *Animate Water*
- *Animate Wood*
- *Bind*
- *Control Animations*
- *Dancing Blade*
- *Dust Curtain*
- *Golem*
- *Hissing Sand*
- *Liveoak*
- *Move Sand*
- *Pillar of Sand*
- *Unseen Servant*
- *Whirlwind*

## Les objets magiques animés

Les objets magiques animés comprennent les objets magiques suivants :

- *Broom of Animated Attack*
- *Figurine of Wondrous Power*
- *Necklace of Strangulation*
- *Net of Entrapment*
- *Net of Snaring*
- *Quaal's Feather Token (Bird, Fan, Whip)*
- *Rope of Climbing*
- *Rope of Constriction*
- *Rope of Entanglement*
- *Rug of Smothering*
- *Staff of the Serpent* (sous sa forme de serpent)
- *Sword of Dancing*



# ANNEXE III :

## LE GOLEM DANS LA MYSTIQUE JUIVE

« C'est dans les cercles cabalistiques [...] allemand du XIIe et du XIIIe siècle que le mot Golem semble être utilisé pour la première fois pour désigner l'homme artificiel que le sage [...] est capable de créer [...] grâce au savoir contenu dans le *Sefer Yetsirah* »<sup>362</sup>, un traité hébraïque de philosophie cabalistique. Il s'agit, dans cette tradition juive, d'un être artificiel à forme humaine que l'on dote momentanément de vie en fixant sur son front le texte d'un verset biblique.

### LE SEFER YETSIRAH<sup>363</sup>

« Au Moyen Âge, le *Sefer Yezira* fut interprété dans certains milieux en France et en Allemagne comme un guide des pratiques magiques<sup>364</sup> ». Littéralement, le « *Sefer Yetsirah*<sup>365</sup> » signifie « Livre de La Création » ou « Livre de la Formation ». Rédigé par un auteur anonyme probablement en Palestine entre le IIIe et le VIe siècle de notre ère, le *Sefer Yetsirah* nous est parvenu sous la forme de quatre versions :

- la version courte, dite *penim*, comportant 1 300 mots et diffusée dès le Xe siècle
- la version longue, dite *tosséfet*, comportant 2 500 mots et aussi diffusée dès le Xe siècle
- la version en arabe de Saadia Gaon datant du Xe siècle (8 chapitres)
- la version Gaon de Vilna datant du XVIIIe siècle (6 chapitres, 1 800 mots)

Le *Sefer Yetsirah* est un livre particulièrement obscure et énigmatique ayant fourni matière à de nombreux commentaires et interprétations, et ce dès le Xe siècle. Le texte n'évoque pas de façon explicite la création de golems ni même ne cite le terme lui-même. Cependant, le texte de cosmologie qui concerne la création du monde par le Dieu hébraïque fut associé à la création golem.

Au cours des siècles, les tentatives d'interprétations ont été nombreuses, à la recherche du processus et des opérations qui pourraient permettre la création d'un golem.

Il est convenu que par la puissance des lettres prononcées à haute voix et leur combinaison entre elles capables d'engendrer un pouvoir créateur et animateur, l'opérateur pourrait être à même de créer et d'animer une telle créature.

De nombreux kabbalistes médiévaux comme Eléazar de Worms (c. 1176-1238) fournirent des éléments d'un processus de création du golem. D'autres textes comme le « *Sefer Ha-Chayyim* » (le livre de la vie) composé durant le XIIIe siècle ou le « *Sefer Ha-Bitachon* » ont aussi évoqué la construction du golem.



**Figure 1 :** Feuille du *Sefer Raziel*, un recueil médiéval de textes magiques et kabbalistiques s'appuyant notamment sur le *Sefer Yetsirah* et probablement compilé par le kabbaliste Eléazar de Worms (c. 1176-1238).

### LE GOLEM MODERNE

A partir du XIXe siècle, la légende du golem sera remise au goût du jour dans la littérature juive et allemande, et notamment au travers du personnage de Jehudah Loew ben Bezalel (c. 1520-1609) connu sous le nom de Maharal de Prague, acronyme en hébreu de « Morenou HaRav Loew » (« Notre Maître, Rabbi Loew »).

Il est probable que cela soit la réputation posthume d'alchimiste du grand rabbin associé à l'atmosphère emplies de magie du Prague du XVIe siècle qui participa à le lier à la légende du golem, et ce, sans aucun fondement historique. Et c'est durant la première moitié du XIXe siècle que les premiers textes furent publiés sur la base des légendes populaires construites au XVIIIe siècle et jusqu'à présent demeurent orales.

<sup>362</sup> Cf. Moshe Idel, « Le Golem », 1992, p. 11

<sup>363</sup> De nombreuses orthographes existent. Hormis dans les citations, l'orthographe « *Sefer Yetsirah* » sera utilisée dans le manuel.

<sup>364</sup> Cf. Gershom Scholem, « La Kabbale », 1974

<sup>365</sup> Le texte d'une version du *Sefer Yetsirah* est fourni dans l'annexe suivante.

« En tant qu'histoire spécifiquement pragoise, [la légende populaire du golem] est liée à la synagogue Altneuschul<sup>366</sup> et à l'explication de pratiques particulières dans les prières de la congrégation de Prague. R. Loew aurait donc créé un golem de façon qu'il puisse le servir, mais il fut contraint de la renvoyer à la poussière lorsque le golem, devenu fou furieux, mettait en danger la vie des gens.<sup>367</sup> »

Sur ces bases sont venus se greffer des éléments plus modernes de la fin XIXe et début XXe siècle, comme une réponse à la persécution des juifs, aux attaques menées contre le ghetto de Prague et aux accusations antisémites de meurtres rituels.

## LA CREATION DU GOLEM

Les différents récits des légendes populaires et les textes relatifs à l'étude du Sefer Yetsirah décrivent le rituel à observer pour la création et l'animation d'un golem.

### Le rituel de préparation

L'opérateur doit se préparer lui-même à la création et l'animation d'un golem : « [...] *The people making the Golem must purify themselves totally before engaging in this activity, both physically and spiritually.* [...] <sup>368</sup> ». « [...] *In the preceding weeks they [must rehear] the obscure mystical texts that contained the recipe for creating life. They [must] fast, repent, and pray. They [must] purify themselves in the mikvah, the ritual bath, to purge their bodies and souls of sins and impurities. [...] After making their last ritual ablutions, they [must] study for a final time the texts in which the mysteries of creation had been locked up for so many centuries [...]* <sup>369</sup> ».

La purification préalable est un impératif au rituel. Les différentes sources mettent en garde contre une purification incomplète : « [Rabbi Loew] also pointed out to [his son-in-law and his apprentice] the danger in which the three of them might be placed if by reason of incomplete inner sanctification, the attempt would fail, for they would have used the Holy name in vain, or desecrate it. [...] <sup>370</sup> ». Car de plus, les conséquences peuvent même être funestes : « [Rabbi Loew] explained to [his son-in-law and his apprentice] how they had to purify themselves, because unless they were completely ready, the Shem Hameforash<sup>371</sup> would destroy them<sup>372</sup> ».

« [...] *Then they [must] don white linen garments – as the high priest had done in Solomon's Temple [...]* <sup>373</sup>

## La construction et le rituel d'animation

Une source indique que « *In the golem traditions, the creature must be partly constructed from earth within the confines of a synagogue* <sup>374</sup> ».

Ensuite, les instructions sont précises : « *Qu'il prenne de la terre vierge dans un endroit montagneux que nul n'a jamais labouré. Qu'il malaxe la poussière avec de l'eau vive et qu'il fasse un corps [Golem].* »

C'est seulement lorsque la structure du golem est complète que l'opérateur peut commencer le processus d'animation magique qui nécessite la récitation des combinaisons des lettres de l'alphabet : « *Qu'il commence à combiner les lettres des 231 portails, membre après membre avec la lettre adéquate mentionnée dans le Sefer Yetsirah. Et les lettres de l'alphabet devront être combinées au début ; puis il combinera avec le alef le patah, le tséré, le iriq, le qomats, le chourouq. Et à chaque fois la lettre du Nom [divin sera] avec elles et avec toutes les lettres de l'alphabet ; ensuite aï, puis [a]i, puis [a et i] i, puis ai. Puis la combinaison de alef et de vav, puis de la même façon alef et he dans son intégralité. Qu'il utilise ensuite bet, puis guimel et chaque membre avec la lettre qui lui est assignée. Qu'il fasse tout cela s'il est pur. Ce sont les 231 portails.* <sup>375</sup> »



**Figure II :** Instructions en hébreu relatives à la construction et à l'animation d'un golem par le kabbaliste Éléazar de Worms (c. 1176-1238).

Certains textes précisent que « *To animate a golem, an adept must circle the form 462 times while reciting the necessary incantations of animation (Pseudo-Sa'adiah)* <sup>376</sup> ». De plus, la circulation autour de la forme peut s'effectuer sous

<sup>366</sup> Synagogue Vieille-Nouvelle du quartier juif de Josefov à Prague

<sup>367</sup> In Gershom Scholem (1974), « La kabbale »

<sup>368</sup> In Kaplan Aryeh, (1991) « Sefer Yetzirah: The Book of Creation »

<sup>369</sup> In Sherwin Byron (2004), « Golems Among Us », p. 28-29

<sup>370</sup> In Bloch Chayim (1925), « The Golem – Legends of the Ghetto of Prague »

<sup>371</sup> Le nom secret, imprononçable de Dieu

<sup>372</sup> In De Lafayette Maximilien, « How to Summon and Command Spirits, etc. »

<sup>373</sup> In Sherwin Byron (2004), « Golems Among Us », p. 28-29

<sup>374</sup> In Dennis Geoffrey (2007), « The Encyclopedia of Jewish Myth, Magic and Mysticism »

<sup>375</sup> Ecrits du XIIIe siècle de Rabbi Éléazar de Worms cité dans « Le Golem » de Moshe Idel (1992).

<sup>376</sup> In Dennis Geoffrey (2007), « The Encyclopedia of Jewish Myth, Magic and Mysticism »

forme de danse : « According to Pseudo-Sa'adiah's commentary on Sefer Yetzirah, dancing in circles is a necessary element in the animating ritual for a golem<sup>377</sup> »



**Figure III :** Le Maharal de Prague animant le golem. Dessin de Mikoláš Aleš (1899).

D'autres textes indiquent : « Cette creature que tu veux créer : en correspondance avec chacun des membres, considère quelle lettre tu dois lui assigner, combine-la comme je te l'indiquerai. Et tu dois prendre de la terre vierge au-dessous d'un sol vierge et la répandre ici et là dans ton saint Temple en étant dans un état de pureté rituelle. Purifie-toi et fais de cette terre le Golem que tu veux créer et animer du souffle de vie. Vois quelle lettre tu dois lui assigner et ce qui en résultera. Fais de même avec les lettres du Tétragramme au moyen desquelles l'univers entier a été créé. Formule un notariqon et récite chacune de ses lettres avec les voyelles O, A, I, E, EI, OU. Aussitôt ce corps sera vivifié.<sup>378</sup> »

Quelque soit la methode, certains kabbalistes mettent en garde: « One must not make any mistake or error in the pronunciation... no interruption whatsoever may occur... »<sup>379</sup> »

## Le rituel de destruction

Plusieurs rituels de retour au néant d'un golem sont cités dans la littérature médiévale :

- Effacer le alef du mot emet (vérité) qui doit être inscrit sur le front du golem afin qu'il ne reste plus que le mot met (mort). Le golem est alors réduit en cendres.

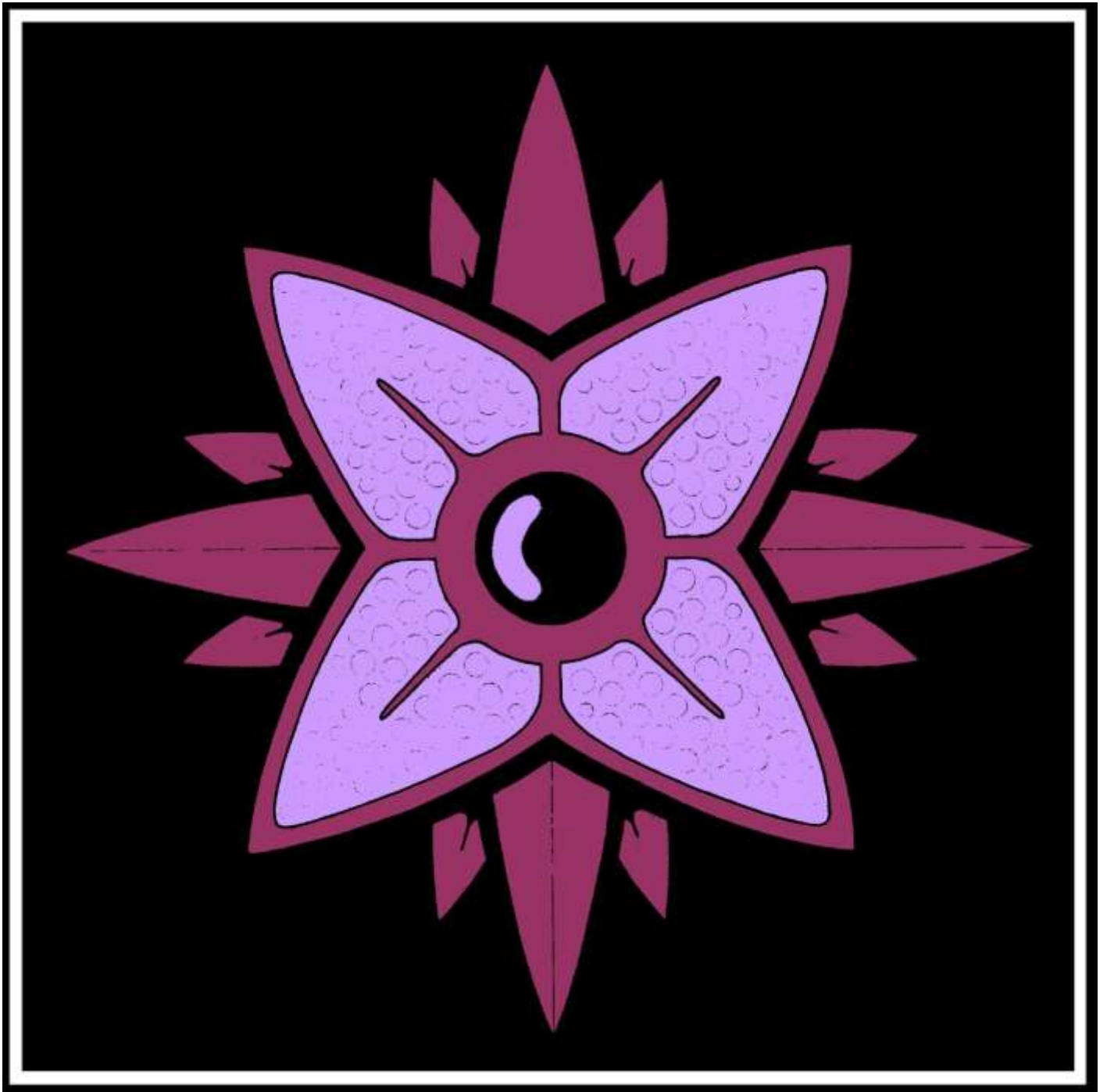
- Inverser les combinaisons des lettres de l'alphabet et effectuer l'ensemble de la procédure à rebours. Un kabbaliste anonyme indique la procédure à suivre pour réduire un golem à l'état de « poussière et de cendres » dans un traité manuscrit intitulé « Les Secrets du Nom de quarante-deux lettres » : « Ecris les lettres à l'envers sur la poussière qui a été jetée avec l'intention de ton cœur [...]. Fais tout en sens inverse »<sup>380</sup>.

<sup>377</sup> In Dennis Geoffrey (2007), «The Encyclopedia of Jewish Myth, Magic and Mysticism »

<sup>378</sup> Cf. Moshe Idel, « Le Golem », 1992, p. 115

<sup>379</sup> In Kaplan Aryeh (1991) « Sefer Yetzirah: Book of Creation »

<sup>380</sup> Cf. Moshe Idel, « Le Golem », 1992, p. 126-127



# ANNEXE IV :

## TEXTE DU SEFER YETSIRAH

### CHAPITRE PREMIER<sup>381</sup>

1. Par trente-deux voies mystérieuses de sagesse, Yah, l'Éternel tzevaot, le Dieu d'Israël, Dieu vivant, Dieu tout puissant, élevé et sublime, habitant l'Éternité et dont le nom est saint, a tracé et créé son monde, sous trois formes : dans l'écriture, le nombre et la parole. [Ce sont] dix nombres primordiaux, vingt-deux lettres fondamentales, dont trois principales, sept doubles et douze simples.
2. Dix nombres primordiaux selon le nombre des dix doigts, dont cinq sont en face de cinq. Et la personne de l'Unique est juste au milieu, par la parole, la langue et la bouche. Ils correspondent aux dix infinis : profondeur du commencement et profondeur de la fin, profondeur du bien et profondeur du mal, profondeur du haut et profondeur du bas, profondeur de l'orient et profondeur de l'occident, profondeur du nord et profondeur du sud. Et un maître unique, Dieu, roi fidèle, les domine toutes du séjour de sa sainteté et jusque dans l'éternité des éternités.
3. Vingt-deux lettres fondamentales. Trois principales : alef, mem, chin ; elles correspondent au plateau du mérite, au plateau du démérite et à la balance de la loi qui met l'équilibre entre eux. Sept doubles, bet, guimel, dalet, kaf, pé, rech, taw, qui correspondent à la vie, la paix, la sagesse, la richesse, la postérité, la faveur, la domination. Douze simples hé, waw, zayin, het, tet, yod, lamed, nun, samekh, 'ayin, tzadi, qof qui correspondent à la vue, l'ouïe, l'odorat, la parole, la nutrition, la cohabitation, l'action, la marche, la colère, le rire, la pensée et le sommeil.
4. Par lesquelles Yah, Éternel tzevaot, Dieu d'Israël, Dieu vivant, Dieu tout-puissant, élevé, sublime, habitant l'éternité et dont le nom est saint, a tracé trois pères et leurs postérités, sept conquérants et leurs légions, douze arêtes du cube. La preuve de la chose est [donnée par] des témoins dignes de foi, le monde, l'année et la personne, qui ont la règle des dix, trois, sept et douze ; leurs préposés sont le dragon, la sphère et le cœur.

### DEUXIEME CHAPITRE

1. Dix nombres primordiaux, dix et non neuf, dix et non onze. Comprends avec sagesse, et sois sage avec intelligence ; examine-les et sonde-les. Sache, pense, imagine ; établis la chose dans son évidence et établis le créateur à sa place. [Les nombres] correspondent à dix infinis ; quand on les aperçoit, ils ressemblent à l'éclair, et, à la fin, ils vont à l'infini ; on a dit d'eux qu'ils s'élancent et reviennent, sur l'ordre de [Dieu], qu'ils se précipitent comme un ouragan, et qu'ils se prosternent devant son trône.
2. Vingt-deux lettres fondamentales. Trois principales, sept doubles et douze simples. Les trois principales sont alef mem, chin. Mystère important, caché, merveilleux et éclatant, d'où sortent le feu, l'air et l'eau, d'où tout a été créé.
3. Sept doubles : bet, guimel, dalet, kaf, pé, rech, taw. Sept et non six, sept et non huit, six côtés dans les six directions, et le temple placé juste au milieu – l'Éternel soit béni de son endroit ! Il est l'endroit du monde et le monde n'est pas son endroit.
4. Douze simples, douze et non onze, douze et non treize. Douze arêtes des angles, se divisant dans les directions, séparant les différents côtés : arête est-nord, arête est-haut, arête est-bas, arête nord-ouest, arête nord-haut, arête nord, bas, arête ouest-sud, arête ouest-haut, arête ouest-bas, arête sud-est, arête sud-haut, arête sud-bas.

5. Par lesquelles Yah, l'Éternel tzevaot, Dieu d'Israël, Dieu vivant, Dieu tout-puissant, noble et sublime, habitant l'éternité et dont le nom est saint, a tracé vingt-deux lettres, fixées à la sphère ; la sphère tourne devant derrière, derrière devant. Signe de la chose : rien ne dépasse en bien les délices, et rien ne dépasse en mal la plaie.
6. La preuve de la chose est [donnée] par des témoins dignes de foi : le monde, l'année et la personne. Le monde se compte par dix : les trois sont le feu, l'air et l'eau ; les sept sont les sept planètes ; les douze sont les douze signes du zodiaque. L'année se compte par dix : les trois sont l'hiver, l'été et la demi-saison ; les sept sont les sept jours de la création ; les douze sont les douze mois. La personne se compte par dix : trois sont la tête, le tronc et le ventre ; les sept sont les sept ouvertures ; les douze sont les douze organes directeurs.

### TROISIEME CHAPITRE

1. Dix nombres fermés. Ferme ta bouche pour ne pas parler, ferme ton cœur pour ne pas penser, et si ton cœur s'élance, retourne vers l'Endroit, car il est dit ainsi : Ils courent et reviennent. Fixe leur fin dans leur commencement et leur commencement dans leur fin, comme une flamme fixée à un charbon. Sache, pense et imagine que le Créateur est Un et qu'il n'y en a pas en dehors de Lui, et, devant l'unité, que comptes-tu ?
2. Vingt-deux lettres fondamentales. Trois principales, sept doubles, douze simples. Trois principales, alef, mem, chin. Le feu, l'air et l'eau. L'origine du ciel est le feu, l'origine de l'atmosphère est l'air, l'origine de la terre est l'eau : le feu monte, l'eau descend et l'air est la règle qui met l'équilibre entre eux ; le mem est grave, le chin est aigu, l'alef est intermédiaire entre eux. Alef mem-chin est scellé de six sceaux et enveloppé dans le mâle et la femelle. Sache, pense et imagine que le feu supporte l'eau.
3. Sept doubles : b, g, d, k, p, r, t, qui sont usitées avec deux prononciations : bet, vet ; guimel, ghimel ; dalet, dhalet ; kaf, khaf ; pé, fé ; rech, rhech ; taw, thaw : l'une douce, l'autre dure, à l'instar du fort et du faible. Les doubles représentent des contraires. Le contraire de la vie, c'est la mort ; le contraire de la paix, c'est le malheur ; le contraire de la sagesse, c'est la sottise ; le contraire de la richesse, c'est la pauvreté ; le contraire de la culture, c'est le désert ; le contraire de la grâce, c'est la laideur ; le contraire du pouvoir, c'est la servitude.
4. Douze lettres simples : hé, waw, zayin, ket, tet, yod, lamed, nun, samekh, ayin, tzadi, qof ; Il les a tracées, taillées, multipliées, pesées et permutées. Comment les a-t-il multipliées ? Deux pierres bâtissent deux maisons, trois bâtissent six maisons, quatre bâtissent vingt-quatre maisons, cinq bâtissent cent vingt maisons, six bâtissent sept cent vingt maisons, sept bâtissent cinq mille quarante maisons. À partir de là, va et compte ce que ta bouche ne peut exprimer, ce que ton oreille ne peut entendre.
5. Par lesquelles Yah, l'Éternel tzevaot, le Dieu d'Israël, Dieu vivant, Seigneur tout-puissant, élevé et sublime, habitant l'éternité et dont le nom est saint a tracé [le monde]. YaH se compose de deux lettres, YHVH de quatre lettres ; Tzevaot : Il est comme un signe dans son armée ; Dieu d'Israël : [Israël] est un prince devant Dieu ; Dieu vivant : trois choses ont appelées vivantes : Dieu vivant, eau vive, et arbre de la vie ; El : fort ; Chadday : jusque-là, Il suffit ; Élevé : car Il réside dans la hauteur du monde, et est au-dessus de tous les êtres élevés ; Sublime : car Il porte et soutient le haut et le bas ; tandis que les porteurs sont en bas et leur charge en haut, Lui est en haut et Il porte en bas ; Il porte et soutient le monde entier ; Habitant l'éternité : car son règne est éternel et

<sup>381</sup> Version de Saadia Gaon

ininterrompu ; Son nom est saint : car Lui et ses serviteurs sont saints et ils Lui disent chaque jour : Saint, Saint, Saint.

6. La preuve de la chose [est fournie par] des témoins dignes de foi : le monde, l'année, l'âme. Les douze sont en bas, les sept au-dessus d'eux et les trois au-dessus des sept. Des trois, Il a formé son sanctuaire et tous sont attachés à l'Un. Signe de l'Un qui n'a pas de second, roi unique dans son monde, qui est un et dont le nom est un.

## QUATRIEME CHAPITRE

1. Dix nombres primordiaux. Premièrement : l'esprit du Dieu vivant, vie du monde, dont le trône est affermi de toute éternité. Son nom est loué et béni toujours et éternellement. C'est là l'esprit saint.
2. Deuxièmement : Il a tracé un air d'un autre air, Il a taillé les quatre côtés du ciel : l'orient, l'occident, le nord et le sud, et il y a un vent de chaque [côté].
3. Vingt-deux lettres fondamentales. Trois principales, sept doubles et douze simples ; lettres taillées dans l'air, tracées par la voix, fixées dans la bouche en cinq endroits : alef, hé, het, 'ayin ; bet, waw, mem, pé ; guimel, yod, kaf, qof ; dalet, tet, lamed, nun, taw ; zayin ; samekh, tzadi, rech, chin. Les gutturales se prononcent avec la fin de la langue, les linguales vers le milieu de la langue en se prononçant avec la voyelle, les sifflantes entre les dents et avec la langue inerte.
4. Les vingt-deux lettres, Il les a tracées, taillées, multipliées, pesées et interverties, et Il en a formé toutes les créatures et tout ce qui sera créé. Et de quelle façon les a-t-Il multipliées ? L'alef avec toutes et toutes avec l'alef, le bet avec toutes et toutes avec le bet, le guimel avec toutes et toutes avec le guimel ; toutes tournent en cercle. Il se trouve qu'elles sortent par deux cent trente et une portes. Il se trouve que toutes les paroles sortent sous un même nom.
5. Il a formé du néant le réel. Il a fait exister ce qui n'était pas. Il a taillé de grandes colonnes d'un souffle insaisissable.
6. Troisièmement : Il a créé l'eau de l'air ; Il a tracé et taillé avec elle le tohu et le bohu, le limon et l'argile, Il en a fait comme une sorte de parterre, Il les a taillés en une sorte de mur, Il les a couverts comme une sorte de toiture ; Il a fait couler l'eau dessus, et cela est devenu la terre, comme il est écrit : Car à la neige Il dit : Sois de la terre (Job 37:6). Tohu, c'est la ligne verte qui entoure le monde entier, bohu ce sont les pierres trouées et enfoncées dans l'océan, d'où sort l'eau, comme il est dit : Il étendra sur elle la ligne de tohu et les pierres de bohu (Is. 34:n).
7. Quatrièmement : le feu de l'eau. Il a tracé et taillé avec lui le trône de gloire et toute la légion céleste, comme il est écrit : Il fait des vents ses messagers et ses serviteurs de feu flamboyant (Ps. 104:4).
8. Cinquièmement : Il a choisi trois lettres simples et les a fixées avec son grand nom et a scellé avec elles les six côtés. Il a scellé le haut, il s'est tourné en haut et l'a scellé avec yod, hé, waw. Sixièmement : Il a scellé le bas. Il s'est tourné en bas et l'a scellé yod, waw, hé. Septièmement : Il a scellé l'orient. Il s'est tourné devant lui et Il l'a scellé avec hé, waw, yod. Huitièmement : Il a scellé l'occident. Il s'est tourné derrière lui, et l'a scellé avec hé, yod, waw. Neuvièmement : Il a scellé le midi. Il s'est tourné à droite et l'a scellé avec waw, yod, hé. Dixièmement : Il a scellé le nord. Il s'est tourné à gauche et l'a scellé avec waw, hé, yod. Voilà les dix nombres primordiaux : 1. l'esprit du Dieu vivant ; 2. l'air [créé] de l'esprit ; 3. L'eau créée de l'air ; 4. Le feu [créé] de l'eau ; 5-10 le haut, le bas, l'orient, l'occident, le nord, le sud.

## CINQUIEME CHAPITRE

1. Il a fait régner l'alef dans l'air, Il lui a attaché une couronne et a combiné une [lettre] avec l'autre, et Il a créé avec lui l'atmosphère dans le monde, la demi-saison dans l'année et le tronc dans la personne : mâle et femelle, mâle avec émech et la femelle avec acham.
2. Il a fait régner le mem sur l'eau, Il lui a attaché une couronne et Il les a mélangés l'un avec l'autre ; Il a formé avec lui la terre dans le monde, l'hiver dans l'année et le ventre dans la personne.

3. Il a fait régner le chin dans le feu, et Il lui a attaché une couronne et Il les a mêlés l'un avec l'autre ; Il a créé avec lui le ciel dans le monde, l'été dans l'année, la tête dans la personne, mâle et femelle. De quelle façon les a-t-Il mêlés ? Alef, mem, chin ; alef, chin, mem ; mem, chin, alef ; mem, alef, chin ; chin, alef mem ; chin, mem, alef. Le ciel est du feu, l'atmosphère est de l'air, la terre est de l'eau. La tête de l'homme est du feu, son cœur est de l'air, son ventre est de l'eau.
4. Sept lettres doubles, b, g, d, k, p, r, t ; Il les a tracées, taillées, mélangées, équilibrées et permutées ; Il a créé avec elles les planètes, les jours et les ouvertures.
5. Il a fait régner le bet et Il lui a attaché une couronne, et les a combinés l'un avec l'autre ; Il a créé avec lui Saturne dans le monde, le sabbat dans l'année, et la bouche dans la personne.
6. Il a fait régner le guimel, Il lui a attaché une couronne et les a mélangés l'un avec l'autre, Il a créé avec lui Jupiter dans le monde, dimanche dans l'année, l'œil droit dans la personne.
7. Il a fait régner le dalet, Il lui a attaché une couronne, Il les a mélangés l'un avec l'autre, et Il a créé avec lui Mars dans le monde, le lundi dans l'année et l'œil gauche dans la personne.
8. Il a fait régner le kaf, Il lui a attaché une couronne, et les a mêlés l'un avec l'autre ; Il a créé avec lui le soleil dans le monde, le mardi dans l'année, la narine droite dans la personne.
9. Il a fait régner le pé, Il lui a attaché une couronne, Il les a mêlés l'un avec l'autre, et a créé avec lui Vénus dans le monde, le mercredi dans l'année, la narine gauche dans la personne.
10. Il a fait régner le rech, Il lui a attaché une couronne et les a multipliés l'un avec l'autre ; Il a créé avec lui Mercure dans le monde, le jeudi dans l'année, l'oreille droite dans la personne.
11. Il a fait régner le taw, Il lui a attaché une couronne, Il les a multipliés l'un avec l'autre, et a créé avec lui la Lune dans le monde, le vendredi dans l'année, l'oreille gauche dans la personne.
12. Il a séparé les témoins et les a placés chacun à part, le monde à part ; l'année à part et la personne à part.

## SIXIEME CHAPITRE

1. Douze simples : hé, waw, zayin, het, tet, yod, lamed, nun, samekh, 'ayin, tzadi, qof ; Il les a tracées, taillées, multipliées, équilibrées et permutées et Il a créé avec elles les signes du zodiaque, les mois et les organes directeurs : deux agités, deux tranquilles, deux déliés, deux gais (qui sont les deux intestins), les deux mains, les deux pieds. Il les a mis comme en lutte et les a rangés comme en bataille. Dieu a fait l'un en face de l'autre.
2. Trois, chacun à part ; sept divisés, trois au-dessus de trois, et l'un, la règle qui met l'équilibre entre eux. Douze placés en bataille : trois amis, trois ennemis, trois meurtriers et trois résurrecteurs et tous attachés l'un à l'autre. Signe de la chose : vingt-deux objets et un corps.
3. De quelle façon les a-t-Il multipliés : hé waw, waw hé, zayin, het, bet zayin, tet yod, yod tet, lamed nun, nun lamed, samekh 'ayin, 'ayin samekh, tzadi qof qof tzadi.
4. Il a fait régner le hé, lui a attaché une couronne, Il les a multipliés l'un avec l'autre, et Il a créé avec lui le Bélier dans le monde, nisan dans l'année et le foie dans la personne.
5. Il a fait régner le waw, lui a attaché une couronne, les a multipliés l'un avec l'autre ; Ha créé avec lui le Taureau dans le monde, iyar dans l'année ; la bile dans la personne.
6. Il a fait régner le zayin, lui a attaché une couronne, les a multipliés l'un avec l'autre, et a créé avec lui les Gémeaux dans le monde, siwan dans l'année et la rate dans la personne.
7. Il a fait régner le het, lui a attaché une couronne, les a multipliés l'un avec l'autre et a créé le Cancer dans le monde, tammuz dans l'année et l'estomac dans la personne.
8. Il a fait régner le tet, lui a attaché une couronne et les a multipliés l'un avec l'autre ; Il a créé avec lui le Lion dans le monde, av dans l'année, le rein droit dans la personne.
9. Il a fait régner le yod, Il lui a attaché une couronne, Il les a multipliés l'un avec l'autre et a créé avec lui la Vierge dans le monde, elul dans l'année et le rein gauche dans la personne.
10. Il a fait régner le lamed, Il lui a attaché une couronne, Il les a multipliés l'un avec l'autre et a créé avec lui la Balance dans le monde, tichri dans l'année, l'intestin abstinent dans la personne.

11. Il a fait régner le nun, lui a attaché une couronne, les a multipliés l'un avec l'autre, et Il a créé le Scorpion dans le monde, marbèchwān dans l'année, l'intestin aveugle dans la personne.
12. Il a fait régner le samekh, lui a attaché une couronne, les a multipliés l'un avec l'autre et a créé le Sagittaire dans le monde, kislew dans l'année, la main droite dans la personne.
13. Il a fait régner le 'ayin, lui a attaché une couronne, Il les a multipliés l'un avec l'autre et a créé avec lui le Capricorne dans le monde, tévet dans l'année, la main gauche dans la personne.
14. Il a fait régner le tzadi, lui a attaché une couronne, Il les a multipliés l'un avec l'autre et Il a créé avec lui le Verseau dans le monde, chevat dans l'année, le pied droit dans la personne.
15. Il a fait régner le qof lui a attaché une couronne et a créé avec lui les Poissons dans le monde, adar dans l'année et le pied gauche dans la personne.
16. Il a divisé les témoins, les a placés chacun a part, le monde à part, l'année à part et la personne à part.

## SEPTIEME CHAPITRE

1. Air, demi-saison, tronc. Terre, hiver, ventre. Ciel, été, tête. Ce sont alef mem, chin.
2. Saturne, samedi, bouche. Jupiter, dimanche, œil droit. Mars, lundi, œil gauche. Soleil, mardi, narine droite. Vénus, mercredi, narine gauche. Mercure, jeudi, oreille droite. Lune, vendredi, oreille gauche.
3. Bélier, nissan, foie. Taureau, iyar, bile. Gémeaux, siwan, rate. Cancer, tammuz, estomac. Lion, av, rein droit. Vierge, elul, rein gauche. Balance, tichri, intestin abstinent. Scorpion, marhèchwān, intestin aveugle. Sagittaire, kislew, main droite. Capricorne, tévet, main gauche. Verseau, chevat, pied droit. Poissons, adar, pied gauche. Ce sont hé, waw, zayin, het, tet, yod, lamed, nun, samekh, ayin, tzadi, qof.

## HUITIEME CHAPITRE

- Avec l'alef ont été formés : l'air, l'atmosphère, la demi-saison, la poitrine et la règle de l'équilibre (fléau).
- Avec le mem ont été formés l'eau, la terre, l'hiver, le ventre et le plateau du démerite.
- Avec le chin ont été formés le feu, le ciel, l'été, la tête et le plateau du mérite.
- Avec le bet ont été formés Saturne, le Sabbat, la bouche, la vie et la mort.
- Avec le guimel ont été formés Jupiter, le dimanche, l'œil droit, la paix et le malheur.
- Avec le dalet ont été formés Mars, le lundi, l'œil gauche, la sagesse et la sottise.
- Avec le kaf ont été formés le soleil, le mardi, la narine droite, la richesse et la pauvreté.
- Avec le pé ont été formés Vénus, le mercredi, la narine gauche, la culture et le désert.
- Avec le rech ont été formés Mercure, jeudi, l'oreille droite, la grâce et la laideur.
- Avec le taw ont été formés la Lune, le vendredi, l'oreille gauche, la domination et la servitude.
- Avec le bet ont été formés le Bélier, nissan, le foie, la vue et la cécité.
- Avec le waw ont été formés le Taureau, iyar, la bile, l'ouïe et la surdité.
- Avec le zayin ont été formés les Gémeaux, siwan, la rate, l'odorat et l'absence d'odorat.
- Avec le het ont été formés le Cancer, tammuz, l'estomac, la parole et le mutisme.
- Avec le tet ont été formés le Lion, av, le rein droit, la déglutition et la faim.
- Avec le yod ont été formés la Vierge, elul, le rein gauche, le commerce sexuel et la castration.
- Avec le lamed ont été formés la Balance, tichri, l'intestin abstinent, l'activité et l'importance.
- Avec nun ont été formés le Scorpion, marfèchwān, l'intestin aveugle, la marche et la claudication.
- Avec samekh ont été formés le Sagittaire, kislew, la main droite, la colère et l'enlèvement du foie.

Avec 'ayin ont été formés le Capricorne, tévet, la main gauche, le rire et l'enlèvement de la rate.

Avec tzadi ont été formés le Verseau, chevat, le pied droit, la pensée et l'enlèvement du cœur.

Avec le qof ont été formés les Poissons, adar, le pied gauche, le sommeil et la langue.

Et tous sont attachés au Dragon, à la sphère et au cœur.

Le Dragon dans le monde est comme un roi sur le trône, la sphère dans l'année est comme un roi dans la ville, le cœur dans le corps est comme un roi dans la guerre.

Le résumé de la chose est : Quelques-uns se réunissent avec d'autres, et ceux-ci se réunissent avec ceux-là. Ceux-ci sont opposés à ceux-là, et ceux-là opposés à ceux-ci. Ceux-ci sont le contraire de ceux-là, et ceux-là sont le contraire de ceux-ci. Si ceux-ci ne sont pas, ceux-là ne sont pas ; et si ceux-là ne sont pas, ceux-ci ne sont pas ; et tous sont attachés au Dragon, à la sphère et au cœur. Trois choses sont au pouvoir de l'homme (les mains, les pieds, les lèvres), trois choses ne sont pas au pouvoir de l'homme (les yeux, les oreilles, les narines).

Il y a trois choses pénibles à entendre : la malédiction, le blasphème et la mauvaise nouvelle.

Il y a trois choses agréables à entendre : la bénédiction, la louange et la bonne nouvelle.

Trois regards sont mauvais : le regard de l'adultère, le regard du voleur et le regard de l'avare.

Trois choses sont agréables à voir : le regard de la pudeur, le regard de la franchise et le regard de la générosité.

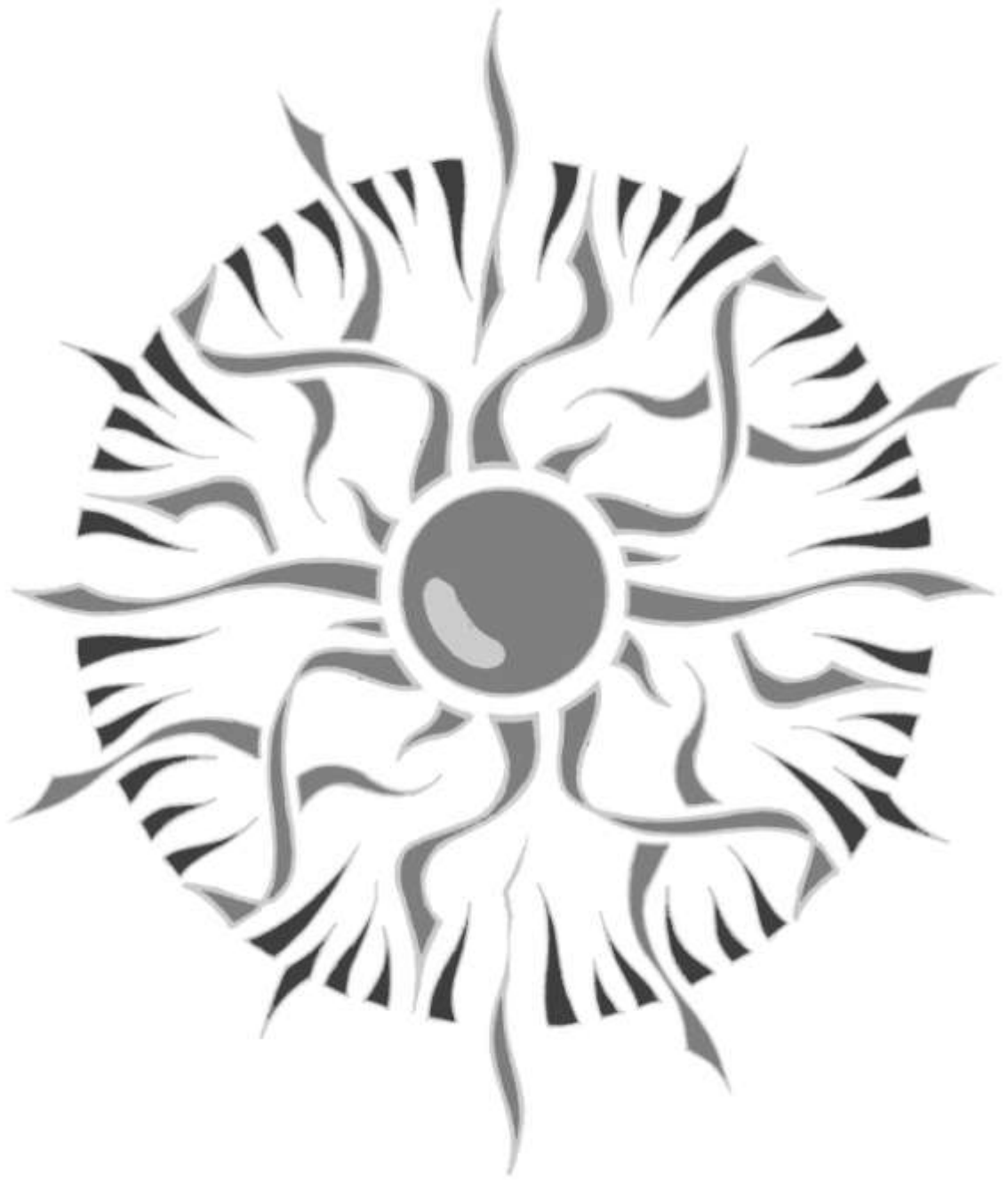
Trois odeurs sont mauvaises : l'odeur de l'air corrompu, l'odeur d'un vent lourd et l'odeur des poisons.

Trois odeurs sont bonnes : l'odeur des épices, l'odeur des festins et l'odeur des aromates.

Trois choses sont mauvaises pour la langue : le bavardage, la calomnie et l'hypocrisie.

Trois choses sont bonnes pour la langue : le silence, la réserve et la sincérité.

Et lorsque Abraham notre père l'eut compris, qu'il imagina, combina, scruta et pensa, et que cela lui réussit, Dieu se révéla à lui et lui appliqua le verset : Avant que Je t'aie formé dans le sein [maternel], Je t'ai connu, et avant que tu sois sorti de la matrice, Je t'ai sanctifié, Je t'ai placé comme prophète parmi les nations (Jér. 1:5) : [Dieu] fit [d'Abraham] son ami et contracta une alliance avec lui et avec sa postérité.



# ANNEXE V :

## CORRESPONDANCE DES SORTILEGES

TABLE XIII : CORRESPONDANCE DES SORTILEGES ENTRE VERSIONS DE D&D®

| SORT                              | OD&D                    | AD&D1      | AD&D2                  | D&D3                                  | D&D4†    |
|-----------------------------------|-------------------------|------------|------------------------|---------------------------------------|----------|
| <i>Abjure</i>                     | --                      | UA (C4)    | PH (P4)                | --                                    | --       |
| <i>Acid Fog</i>                   | --                      | --         | --                     | PH (S6/W6/Wat7)                       | --       |
| <i>Acid Splash</i>                | --                      | --         | --                     | PH (S0/W0)                            | --       |
| <i>Alter Reality</i>              | --                      | PH (I7)    | --                     | --                                    | --       |
| <i>Animate Dead</i>               | M&M (M5)                | PH (C3/M5) | PH (P3/W5)             | PH (C3/De3/S4/W4)                     | --       |
| <i>Animate Fire</i>               | --                      | OA (WJ3)   | --                     | --                                    | --       |
| <i>Animate Object</i>             | --                      | PH (C6)    | PH (P6)                | PH (B6/Ch6/C6) <sup>382</sup>         | --       |
| <i>Animate Plants</i>             | --                      | --         | --                     | PH (D7/PI7)                           | --       |
| <i>Animate Rock</i>               | --                      | PH (D7)    | PH (P7)                | --                                    | --       |
| <i>Animate Water</i>              | --                      | OA (WJ2)   | --                     | --                                    | --       |
| <i>Animate Wood</i>               | --                      | OA (WJ1)   | --                     | --                                    | --       |
| <i>Anti-Magic Shell</i>           | M&M (M6)                | PH (M6)    | PH (W6)                | PH (C8/Ma8/Pro6/S6/W6) <sup>383</sup> | --       |
| <i>Anti-Plant Shell</i>           | --                      | PH (D5)    | PH (P5)                | PH (D4)                               | --       |
| <i>Aquatic</i>                    | --                      | --         | -- <sup>384</sup>      | --                                    | --       |
| <i>Avoidance</i>                  | --                      | UA (M5)    | PH (W5)                | --                                    | --       |
| <i>Banishment</i>                 | --                      | UA (M7)    | PH (W7)                | PH (C6/S7/W7)                         | --       |
| <i>Bigby's Clenched Fist</i>      | --                      | PH (M8)    | PH (W8)                | PH (S8/W8/Str8)                       | --       |
| <i>Bind</i>                       | --                      | UA (M2)    | PH (W2)                | PH (B1/S1/W1) <sup>385</sup>          | --       |
| <i>Binding</i>                    | --                      | UA (M8)    | PH (W8)                | --                                    | --       |
| <i>Blade of Acidic Secretion</i>  | --                      | --         | SAN #3 (W5)            | --                                    | --       |
| <i>Bless</i>                      | M&M (C2)                | PH (C1)    | PH (P1)                | PH (C1/Pa1)                           | PH (C2)  |
| <i>Ceremony – Consecrate Item</i> | --                      | UA (C1)    | --                     | --                                    | --       |
| <i>Changestaff</i>                | --                      | UA (D7)    | PH (P7)                | PH (D7)                               | --       |
| <i>Chaos</i>                      | --                      | PH (I5)    | PH (W5)                | --                                    | --       |
| <i>Charm Person</i>               | M&M (M1)                | PH (M1)    | PH (P2) <sup>386</sup> | PH (B1/S1/W1)                         | --       |
| <i>Charm Plants</i>               | SG (M7)                 | --         | PH (W7)                | --                                    | --       |
| <i>Chill Touch</i>                | --                      | --         | PH (W1)                | PH (S1/W1)                            | --       |
| <i>Cloudburst</i>                 | --                      | UA (D3/M3) | --                     | --                                    | --       |
| <i>Cloudkill</i>                  | M&M (M5)                | PH (M5)    | PH (W5)                | PH (S5/W5)                            | PH (W19) |
| <i>Comprehend Languages</i>       | --                      | PH (M1)    | PH (W1)                | PH (B1/C1/S1/W1)                      | --       |
| <i>Cone of Cold</i>               | --                      | PH (M5)    | PH (W5)                | PH (S5/W5/Wat6)                       | --       |
| <i>Confusion</i>                  | M&M (M4)                | PH (M4)    | PH (P7/W4)             | PH (B3/S4/W4/T4)                      | PH (W27) |
| <i>Conjure Elemental</i>          | M&M (M5)                | PH (M5)    | PH (W5)                | --                                    | --       |
| <i>Conjure Ether Cyclone</i>      | --                      | --         | SAN #2 (W9)            | --                                    | --       |
| <i>Contact Other Planes</i>       | M&M (M5) <sup>387</sup> | PH (M5)    | PH (W5)                | PH (S5/W5)                            | --       |
| <i>Continual Darkness</i>         | --                      | PH (I3)    | PH (P3/W2)             | --                                    | --       |
| <i>Continual Light</i>            | M&M (M2/C3)             | PH (C3/I3) | PH (P3/W2)             | --                                    | --       |
| <i>Control Animations</i>         | --                      | --         | SAN #5 (W5)            | --                                    | --       |
| <i>Create Crypt Thing</i>         | --                      | --         | MM (W7)                | --                                    | --       |
| <i>Create Greater Undead</i>      | --                      | --         | --                     | PH (C8/De8/S8/W8)                     | --       |
| <i>Create Undead</i>              | --                      | --         | --                     | PH (C6/De6/Ev6/S6/W6)                 | --       |
| <i>Creeping Doom</i>              | --                      | PH (D7)    | PH (P7)                | PH (D7)                               | --       |

<sup>382</sup> Sous la dénomination *Animate Objects*

<sup>383</sup> Sous la dénomination *Antimagical Field*

<sup>384</sup> Cf. « Les Ultimes Arcanes, Première partie » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>385</sup> Sous la dénomination *Animate Rope*

<sup>386</sup> Sous la dénomination *Charm Person or Mammal*

<sup>387</sup> Sous la dénomination *Contact Higher Planes*

|                                     |                            |            |                   |                                  |         |
|-------------------------------------|----------------------------|------------|-------------------|----------------------------------|---------|
| <i>Crystalbrittle</i>               | --                         | UA (M9)    | PH (W9)           | --                               | --      |
| <i>Cure Light Wounds</i>            | M&M (C1)                   | PH (C1)    | PH (P1)           | PH (B1/C1/D1/He1/Pa1/R2)         |         |
| <i>Dancing Blade</i>                | --                         | --         | SAN #3 (W4)       | --                               |         |
| <i>Darkness, 15' radius</i>         | SG (M2) <sup>388</sup>     | PH (M2)    | --                | PH (B2/C2/S2/W2)                 |         |
| <i>Death Spell</i>                  | M&M (M6)                   | PH (M6)    | PH (W6)           | --                               |         |
| <i>Deathwatch</i>                   | --                         | --         | --                | PH (C1)                          |         |
| <i>Detect Animations</i>            | MCG (M1)                   | MCG (M1)   | MCG (W1)          | MCG (S1/W1)                      | --      |
| <i>Detect Evil</i>                  | M&M (M2/C1)                | PH (C1/M2) | PH (P1/W2)        | PH (C1)                          |         |
| <i>Detect Life</i>                  | --                         | UA (C2)    | --                | --                               |         |
| <i>Detect Magic</i>                 | M&M (M1/C1)                | PH (C1/M1) | PH (P1/W1)        | PH (B0/C0/D0/S0/W0)              |         |
| <i>Dig</i>                          | --                         | PH (M4)    | PH (W4)           | --                               |         |
| <i>Dimension Door</i>               | M&M (M1)                   | PH (M4)    | PH (W4)           | PH (B4/S4/W4/Tr4)                |         |
| <i>Disable Animations</i>           | --                         | --         | SAN #5 (W8)       | --                               | --      |
| <i>Disintegrate</i>                 | M&M (M6)                   | PH (M6)    | PH (W6)           | PH (C4/S5/W5)                    |         |
| <i>Dismissal</i>                    | --                         | UA (M5)    | PH (W5)           | PH (Des7/S6/W6)                  |         |
| <i>Dispel Evil</i>                  | M&M (C5) <sup>389</sup>    | PH (C5)    | PH (P5)           | PH (C5/G5/Pa5)                   |         |
| <i>Dispel Good*</i>                 | --                         | PH (C5)    | PH (P5)           | PH (C5/Ev5)                      |         |
| <i>Dispel Magic</i>                 | M&M (M3/C1) <sup>390</sup> | PH (C3/M1) | PH (P3/W3)        | PH (B3/C3/D4/<br>Ma3/Pa3 /S3/W3) | PH (W6) |
| <i>Disregard Instruction</i>        | MCG (M4)                   | MCG (M4)   | MCG (W4)          | MCG (S4/W4)                      | --      |
| <i>Disrupt Animations</i>           | --                         | --         | SAN #5 (W6)       | --                               | --      |
| <i>Dolor</i>                        | --                         | UA (M5)    | --                | --                               | --      |
| <i>Dust Curtain</i>                 | --                         | --         | AA (W2)           | --                               |         |
| <i>Earthquake</i>                   | SG (C7)                    | PH (C7)    | PH (P7)           | PH (C8/Des8/D8/Ea7)              |         |
| <i>Emotion</i>                      | --                         | PH (I4)    | PH (W4)           | --                               |         |
| <i>Energy Bestow</i>                | --                         | SAN #2     | --                | --                               | --      |
| <i>Energy Drain</i>                 | --                         | UA (M9)    | PH (W9)           | PH (C9/S9/W9)                    |         |
| <i>Enlarge</i>                      | --                         | PH (M1)    | PH (W1)           | PH (S1/W1/Str1) <sup>391</sup>   |         |
| <i>Entangle</i>                     | --                         | PH (D1)    | PH (P1)           |                                  |         |
| <i>ESP</i>                          | M&M (M2)                   | PH (M2)    | PH (W2)           | --                               |         |
| <i>Ethereality</i>                  | --                         | --         | SAN #3 (W5)       | --                               | --      |
| <i>Fear</i>                         | SG (M4)                    | PH (M4)    | PH (W4)           | PH (B3/S4/W4)                    |         |
| <i>Feign Death</i>                  | --                         | PH (M3)    | PH (P3/W3)        | --                               |         |
| <i>Fire Breath</i>                  | --                         | OA (WJ5)   | --                | --                               |         |
| <i>Fire Shield</i>                  | --                         | PH (M4)    | PH (W4)           | PH (F5/S4/W4/Su4)                |         |
| <i>Fireball</i>                     | M&M (M3) <sup>392</sup>    | PH (M3)    | PH (W3)           | PH (S3/W3)                       |         |
| <i>Flame Arrow</i>                  | --                         | PH (M3)    | PH (W3)           | (S3/W3)                          |         |
| <i>Flameproof</i>                   | --                         | --         | -- <sup>393</sup> | --                               | --      |
| <i>Flesh to Stone*</i>              | --                         | PH (M6)    | PH (W6)           |                                  |         |
| <i>Flesh to Wood</i>                | --                         | --         | --                | --                               | --      |
| <i>Float</i>                        | --                         | --         | -- <sup>394</sup> | --                               | --      |
| <i>Fly</i>                          | M&M (M3)                   | PH (M3)    | PH (W3)           |                                  |         |
| <i>Forcecage</i>                    | --                         | UA (M7)    | PH (W7)           |                                  |         |
| <i>Forget</i>                       | --                         | PH (M2)    | PH (W2)           | --                               | --      |
| <i>Geas</i>                         | M&M (M6)                   | PH (M6)    | PH (W6)           | PH (B6/C6/S6/W6)                 |         |
| <i>Glassee</i>                      | --                         | PH (M6)    | PH (W6)           | --                               |         |
| <i>Glassteel</i>                    | --                         | PH (M8)    | PH (W8)           | --                               |         |
| <i>Golem</i>                        | --                         | UA (C5)    | --                | --                               |         |
| <i>Grease</i>                       | --                         | UA (M1)    | PH (W1)           | PH (B1/S1/W1)                    |         |
| <i>Guards and Wards</i>             | --                         | PH (M6)    | PH (W6)           | PH (S6/W6)                       |         |
| <i>Gust of Wind</i>                 | --                         | PH (M3)    | PH (W3)           |                                  |         |
| <i>Harm*</i>                        | --                         | PH (C6)    | PH (P6)           | PH (C6/Des6)                     |         |
| <i>Haste</i>                        | M&M (M3) <sup>395</sup>    | PH (M3)    | PH (W3)           | PH (B3/S3/W3)                    |         |
| <i>Heal</i>                         | --                         | PH (C6)    | PH (P6)           | PH (C6/D7/He6)                   |         |
| <i>Heat Metal</i>                   | --                         | PH (D2)    | PH (P2)           | PH (D2/Su2)                      |         |
| <i>Henley's Digit of Disruption</i> | --                         | S4 (C7)    | --                | --                               |         |
| <i>Hissing Sand</i>                 | --                         | --         | AA (W3)           | --                               |         |

<sup>388</sup> Sous la dénomination *Darkness, 5' radius*

<sup>389</sup> Sous la dénomination *Dispell Evil*

<sup>390</sup> Sous la dénomination *Dispell Magic*

<sup>391</sup> Sous la dénomination *Enlarge Person*

<sup>392</sup> Sous la dénomination *Fire Ball*

<sup>393</sup> Cf. « Les Ultimes Arcanes, Première partie » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>394</sup> Cf. « Les Ultimes Arcanes, Première partie » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>395</sup> Sous la dénomination *Haste Spell*

|                                          |                         |             |                        |                              |         |
|------------------------------------------|-------------------------|-------------|------------------------|------------------------------|---------|
| <i>Hold Person</i>                       | M&M (M3/C2)             | PH (C2/M3)  | PH (P2/W3)             | PH (B2/C2/S3/W3)             |         |
| <i>Hold Plant</i>                        | --                      | PH (D4)     | PH (P4)                | --                           |         |
| <i>Holy Word</i>                         | --                      | PH (C7)     | PH (P7)                | PH (C7/G7)                   |         |
| <i>Ice Storm</i>                         | --                      | PH (M4)     | PH (W4)                | PH (D4/S4/W4/Wat4)           |         |
| <i>Identify</i>                          | --                      | PH (M1)     | PH (W1)                | PH (B6/S6/W6) <sup>396</sup> |         |
| <i>Illumination</i>                      | --                      | --          | -- <sup>397</sup>      | --                           | --      |
| <i>Immovability</i>                      | --                      | --          | SAN #5 (M4)            | --                           | --      |
| <i>Improved Insubstantiality</i>         | --                      | SAN #7 (I7) | --                     | --                           | --      |
| <i>Inanimate Servant</i>                 | --                      | OA (Sh6)    | --                     | --                           |         |
| <i>Incendiary Cloud</i>                  | --                      | PH (M8)     | PH (W8)                | PH (F8/S8/W8)                |         |
| <i>Insect Plague</i>                     | M&M (C5)                | PH (D5)     | PH (P5)                |                              |         |
| <i>Insubstantiality</i>                  | --                      | SAN #2 (I5) | --                     | --                           | --      |
| <i>Invisibility</i>                      | M&M (M2)                | PH (M2)     | PH (W2)                | PH (B2/S2/W2/T2)             |         |
| <i>Invisibility to Animations</i>        | MCG (M4)                | MCG (M4)    | MCG (W4)               | MCG (S4/W4)                  | --      |
| <i>Invulnerability</i>                   | --                      | --          | SAN #5 (M4)            | --                           | --      |
| <i>Ironwood</i>                          | --                      | OA (WJ5)    | --                     | PH (D6)                      |         |
| <i>Know Alignment</i>                    | --                      | PH (C2)     | PH (P2/W2)             | --                           | --      |
| <i>Levitate</i>                          | M&M (M2)                | PH (M2)     | PH (W2)                | PH (S2/W2)                   | PH (W6) |
| <i>Light</i>                             | M&M (M1/C1)             | PH (C1/M1)  | PH (P1/W1)             | PH (B0/C0/D0/S0/W0)          |         |
| <i>Lightning Bolt</i>                    | M&M (M3)                | PH (M3)     | PH (W3)                | PH (S3/W3)                   |         |
| <i>Limited Wish</i>                      | SG (M7)                 | PH (M7)     | PH (W7)                | PH (S7/W7)                   |         |
| <i>Liveoak</i>                           | --                      | UA (D6)     | PH (P6)                | PH (D6)                      |         |
| <i>Locate Animals</i>                    | --                      | PH (D1)     | PH (P1) <sup>398</sup> | PH (B4/S4/W4) <sup>399</sup> |         |
| <i>Locate Plants</i>                     | --                      | PH (D2)     | PH (P1) <sup>400</sup> | PH (B4/S4/W4) <sup>401</sup> |         |
| <i>Log to Lizard</i>                     | --                      | WG6         | --                     | --                           | --      |
| <i>Magic Mouth</i>                       | SG (M2)                 | PH (M2)     | PH (W2)                | PH (B1/S2/W2)                |         |
| <i>Magical Aura Concealment</i>          | --                      | --          | SAN #1 (W4)            | --                           | --      |
| <i>Melf's Acid Arrow</i>                 | --                      | UA (M2)     | PH (W2)                | PH (S2/W2)                   |         |
| <i>Melt Metal</i>                        | --                      | OA (WJ4)    | --                     | --                           |         |
| <i>Mending</i>                           | --                      | PH (M1)     | PH (W1)                | PH (B0/C0/D0/S0/W0)          |         |
| <i>Metal to Rust</i>                     | --                      | OA (WJ6)    | --                     | --                           |         |
| <i>Moonbeam</i>                          | --                      | UA (D5)     | PH (P5)                | --                           |         |
| <i>Mordenkainen's Disjunction</i>        | --                      | UA (M9)     | PH (W9)                | PH (Ma9/S9/W9)               |         |
| <i>Mordenkainen's Sword</i>              | --                      | PH (M7)     | PH (W7)                | PH (S7/W7)                   | PH (W9) |
| <i>Move Earth</i>                        | M&M (M6)                | PH (M6)     | PH (W6)                | PH (D6/S6/W6)                |         |
| <i>Move Sand</i>                         | --                      | --          | AA (W1)                | --                           |         |
| <i>Non-Detection</i>                     | --                      | --          | PH (W3)                | --                           |         |
| <i>Nystul's Magical Aura</i>             | --                      | PH (M1)     | PH (W1)                | PH (B1/Ma1/S1/W1)            |         |
| <i>Oil to Ooze</i>                       | --                      | --          | SAN #5 (P4)            | --                           | --      |
| <i>Open Pit</i>                          | --                      | --          | --                     | --                           | --      |
| <i>Otiluke's Freezing Sphere</i>         | --                      | --          | PH (W6)                | PH (S6/W6)                   |         |
| <i>Pain</i>                              | --                      | OA (WJ6)    | --                     | --                           |         |
| <i>Pass Plant</i>                        | --                      | PH (D5)     | PH (WP5)               | --                           |         |
| <i>Permanency</i>                        | SG (M7) <sup>402</sup>  | PH (M8)     | PH (W8)                | --                           |         |
| <i>Phantasmal Force</i>                  | M&M (M2)                | PH (M3)     | PH (W1)                | --                           |         |
| <i>Pillar of Sand</i>                    | --                      | --          | AA (W2)                | --                           |         |
| <i>Plant Door</i>                        | --                      | PH (D4)     | PH (P4)                | --                           |         |
| <i>Plant Growth</i>                      | M&M (M4) <sup>403</sup> | PH (M4)     | PH (P3/W4)             | PH (D3/P13/R3)               |         |
| <i>Polymorph any Object</i>              | SG (M8)                 | PH (M8)     | PH (W8)                | PH (S8/W8/T8)                |         |
| <i>Prayer</i>                            | SG (C3)                 | PH (C3)     | PH (P3)                | PH (C3/Pa3)                  |         |
| <i>Prismatic Spray</i>                   | --                      | PH (I7)     | PH (W7)                | PH (S7/W7)                   |         |
| <i>Project Image</i>                     | M&M (M6) <sup>404</sup> | PH (M6)     | PH (W6)                |                              |         |
| <i>Protection from Good*</i>             | M&M (M1/C1)             | PH (C1)     | PH (P1/W1)             | PH (C1/Ev1/S1/W1)            |         |
| <i>Protection from Good, 10' radius*</i> | M&M (M3/C4)             | PH (C3)     | PH (P4/W3)             | --                           |         |
| <i>Quell</i>                             | --                      | OA (WJ4)    | --                     | --                           |         |
| <i>Quest</i>                             | M&M (C5)                | PH (C5)     | PH (P5)                | PH (B6/C6/S6/W6)             |         |

<sup>396</sup> Sous la dénomination *Analyze Dweomer*

<sup>397</sup> Cf. « Les Ultimes Arcanes, Première partie » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

<sup>398</sup> Sous la dénomination *Locate Animals or Plants*

<sup>399</sup> Sous la dénomination *Locate Creatures*

<sup>400</sup> Sous la dénomination *Locate Animals or Plants*

<sup>401</sup> Sous la dénomination *Locate Creatures*

<sup>402</sup> Sous la dénomination *Permanent Spell*

<sup>403</sup> Sous la dénomination *Growth Plant*

<sup>404</sup> Sous la dénomination *Projected Image*

|                          |                         |            |             |                            |              |
|--------------------------|-------------------------|------------|-------------|----------------------------|--------------|
| Quickgrowth              | --                      | OA (Sh6)   | --          | --                         |              |
| Raise Dead               | M&M (C5)                | PH (C5)    | PH (P5)     | PH (P5)                    | PH (Ritual8) |
| Reduce (Enlarge)         | --                      | PH (M1)    | PH (W1)     | PH (S1/W1) <sup>405</sup>  |              |
| Reincarnate              | M&M (M6) <sup>406</sup> | PH (D7)    | PH (P7)     | PH (D4)                    |              |
| Repel Metal or Stone     | --                      | --         | --          | PH (D8)                    |              |
| Restore Earth            | --                      | --         | --          | --                         |              |
| Resurrection             | SG (C7) <sup>407</sup>  | PH (C7)    | PH (P7)     | PH (C7)                    |              |
| Reverse Gravity          | SG (M7)                 | PH (M7)    | PH (W7)     | PH (D8/S7/W7)              |              |
| Rusting Grasp            | --                      | --         | --          | PH (D4)                    |              |
| Semi-Materialisation     | --                      | --         | SAN #2 (W5) | --                         | --           |
| Shades                   | --                      | PH (I6)    | PH (W6)     | PH (S9/W9)                 |              |
| Shatter                  | --                      | PH (M2)    | PH (W2)     | PH (B2/Ch2/C2/Des2/S2/W2)  |              |
| Shocking Grasp           | --                      | PH (M1)    | PH (W1)     | PH (S1/W1)                 |              |
| Simulacrum               | --                      | PH (M7)    | PH (W7)     | PH (S7/W7)                 |              |
| Slay Living (Raise Dead) | --                      | PH (C5)    | PH (P5)     | PH (P5)                    |              |
| Sleet Storm              | --                      | --         | --          | PH (D3/S3/W3)              |              |
| Slow                     | M&M (M3) <sup>408</sup> | PH (M3)    | PH (W3)     | PH (B3/S3/W3)              |              |
| Soften Earth and Stone   | --                      | --         | --          | PH (D2/E2)                 |              |
| Solid Fog                | --                      | UA (I4)    | PH (W4)     | PH (S4/W4)                 |              |
| Speak with Animals       | M&M (C2)                | PH (D1)    | PH (P2)     | PH (B3/D1/R1)              |              |
| Speak with Dead          | SG (C3)                 | PH (C3)    | PH (P3)     | PH (C3)                    | PH (Ritual6) |
| Speak with Plant         | M&M (C4)                | PH (D4)    | PH (P4)     | PH (B4/D3/R2)              |              |
| Spectral Hand            | --                      | --         | PH (W2)     | PH (S2/W2)                 |              |
| Spike Growth             | --                      | UA (C5)    | PH (P3)     | PH (D4/Ea4)                |              |
| Spiritwrack              | --                      | PH (M6)    | --          | --                         |              |
| Spiritual Hammer         | --                      | PH (C2)    | PH (P2)     | PH (C2/Wa2) <sup>409</sup> |              |
| Statue                   | --                      | UA (M7)    | PH (W7)     | PH (S7/W7)                 |              |
| Sticks to Snakes         | --                      | PH (C4)    | PH (P4)     | --                         |              |
| Stinking Cloud           | --                      | PH (M2)    | PH (W2)     | PH (S3/W3)                 | PH (W5)      |
| Stone Shape              | --                      | PH (D3)    | PH (P3/W5)  | PH (C3/D3/E3/S5/W5)        |              |
| Stone Tell               | --                      | PH (C6)    | PH (P6)     | PH (D6)                    |              |
| Stone to Flesh           | M&M (M6) <sup>410</sup> | PH (M6)    | PH (W6)     | PH (S6/W6)                 |              |
| Stone to Spiders         | --                      | --         | SAN #1 (P4) | --                         | --           |
| Stoneskin                | --                      | --         | PH (W4)     | PH (D5/E6/S4/W4/St6)       |              |
| Summon Insects           | --                      | PH (D3)    | PH (P3)     | --                         |              |
| Sunray                   | --                      | UA (D7)    | PH (P7)     | --                         |              |
| Symbol of Pain           | SG (C7)                 | PH (M8)    | PH (P7/W8)  | PH (C5/S5/W5)              |              |
| Telekinesis              | M&M (M5)                | PH (M5)    | PH (W5)     |                            |              |
| Teleport                 | M&M (M5)                | PH (M5)    | PH (W5)     | PH (S5/W5/Tr5)             |              |
| Time Stop                | SG (M9)                 | PH (M9)    | PH (W9)     | PH (S9/W9/T9)              | PH (W22)     |
| Torment                  | --                      | UA (D7)    | --          | --                         |              |
| Transmute Metal to Wood  | --                      | PH (D7)    | PH (D7)     | PH (D7)                    |              |
| Transmute Rock to Mud    | M&M (M5) <sup>411</sup> | PH (D5)    | PH (P5/W5)  | PH (D5/S5/W5)              |              |
| Transmute Stone to Wood  | --                      | --         | --          | --                         | --           |
| Transport via Plants     | --                      | PH (D6)    | PH (P6)     | PH (D6)                    |              |
| Trap the Soul            | --                      | PH (M8)    | PH (W8)     | PH (S8/W8)                 |              |
| Tree                     | --                      | PH (D3)    | PH (P3)     | PH (D2/R3) <sup>412</sup>  |              |
| Turn Wood                | --                      | PH (D6)    | PH (P6)     | PH (D6/PI6) <sup>413</sup> |              |
| Unbreakability           | --                      | --         | SAN#6 (W5)  | --                         | --           |
| Unseen Servant           | --                      | PH (M1)    | PH (W1)     | PH (B1/S1/W1)              |              |
| Wall of Fire             | M&M (M4)                | PH (D5/M4) | PH (W4)     | PH (D5/F5/S4/W4)           |              |
| Wall of Force            | --                      | PH (M5)    | PH (W5)     | PH (S5/W5)                 |              |
| Wall of Ice              | M&M (M4)                | PH (M4)    | PH (W4)     | PH (S/W4)                  |              |
| Wall of Iron             | M&M (M5)                | PH (M5)    | PH (W5)     | PH (S6/W6)                 |              |
| Wall of Stone            | M&M (M5)                | PH (M5)    | PH (W5)     | PH (C5/D6/E5/S5/W5)        |              |
| Wall of Thorns           | --                      | PH (D6)    | PH (P6)     | PH (D5/PI5)                |              |

<sup>405</sup> Sous la dénomination Reduce Person

<sup>406</sup> Sous la dénomination Reincarnation

<sup>407</sup> Sous la dénomination Raise Dead Fully

<sup>408</sup> Sous la dénomination Sloww Spell

<sup>409</sup> Sous la dénomination Spiritual Weapon

<sup>410</sup> Sous la dénomination Stone-Flesh

<sup>411</sup> Sous la dénomination Transmute Rock-Mud

<sup>412</sup> Sous la dénomination Tree Shape

<sup>413</sup> Sous la dénomination Repel Wood

|                         |         |          |            |            |         |
|-------------------------|---------|----------|------------|------------|---------|
| <i>Warp Wood</i>        | --      | PH (D2)  | PH (P2)    | PH (D2)    |         |
| <i>Water Protection</i> | --      | OA (WJ1) | --         | --         | --      |
| <i>Web</i>              | SG (M2) | PH (M2)  | PH (W2)    | PH (S2/W2) | PH (W5) |
| <i>Weightlessness</i>   | --      | --       | SAN#5 (W5) | --         | --      |
| <i>Wish</i>             | SG (M9) | PH (M9)  | PH (W9)    | PH (S9/W9) |         |
| <i>Whirlwind</i>        | --      | OA (WJ8) | --         | PH (A8/D8) |         |
| <i>Wood Rot</i>         | --      | OA (WJ5) | --         | --         |         |
| <i>Wood Shape</i>       | --      | --       | --         | PH (D2)    |         |
| <i>Wounding Edge</i>    | --      | --       | SAN#3 (W6) | --         | --      |

## NOTES

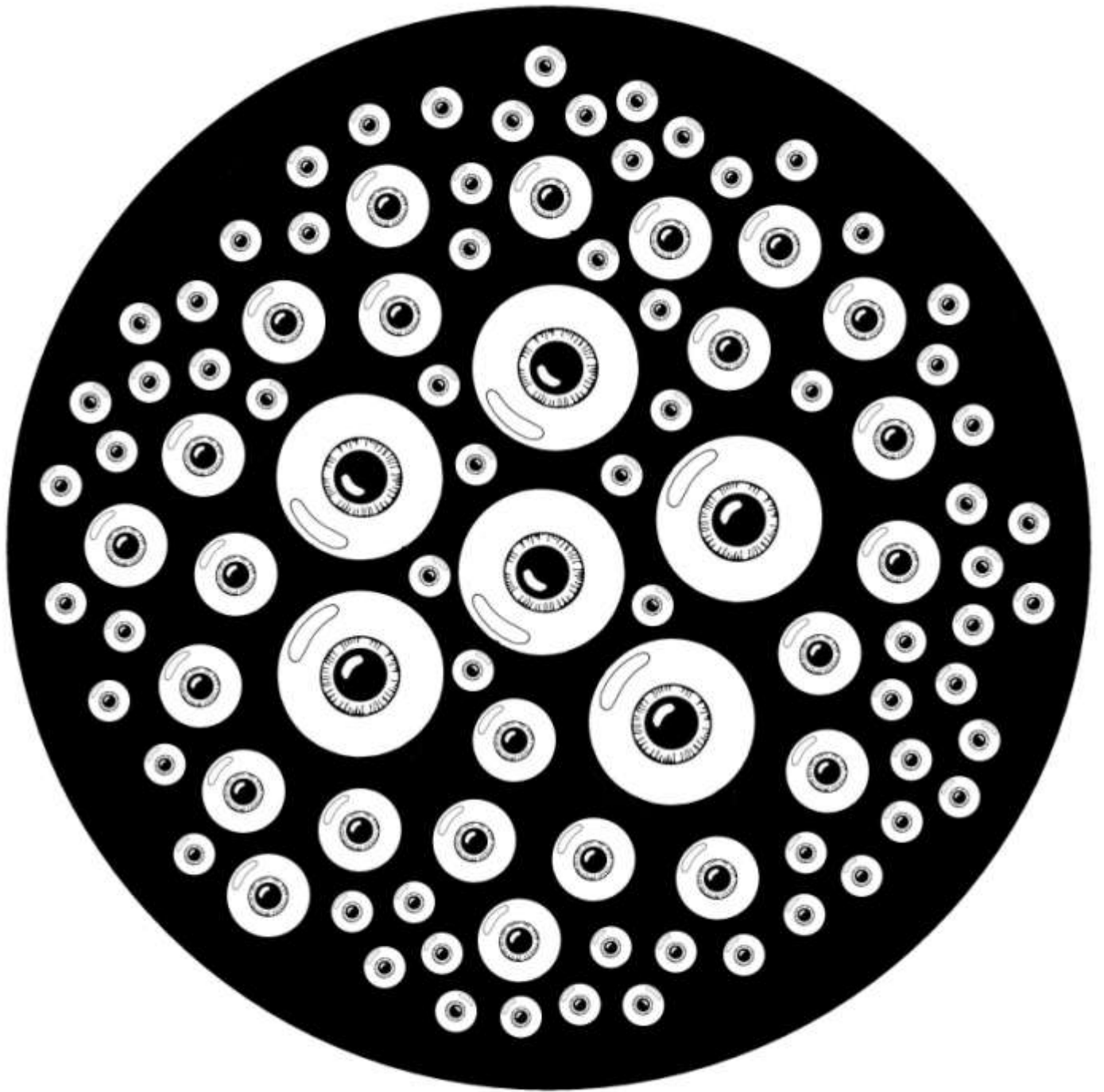
AA : *Arabian Adventures* (AD&D2); OA : *Oriental Adventures* (AD&D2); M&M : *Men & Magic* (OD&D); MCG : *Manuel Complet du Golem*; MM : *Monstrous Manual*; MT : *Monsters & Treasures* (OD&D); PH : *Player's Handbook*; S4 : *The Lost Caverns of Tsojcanth* (TSR Inc., 1982); SAN : *SANCTVAIRE*; SG : *Supplement I – Greyhawk* (OD&D); UA : *Unearthed Arcana* (AD&D1); WG6 : *Isle of the Ape*. (TSR Inc., 1985)

A : Air; B : Bard; C : Cleric ; Ch : Chaos; De : Death; Des : Destruction; E : Earth; Ev : Evil; F : Fire; G : Good; He : Healing; Ma : Magic; M : Magic-User ; P : Priest; Pa : Paladin; Pl : Plant; R : Ranger; S : Sorcerer; Sh : Shukenja; St : Strength; Su : Sun; T : Trickery; Tr : Travel; W : Wizard; Wa : War; Wat : Water; WJ : Wu Jen

-- : Ce sort n'est pas décrit pour cette version. S'appuyer sur la description donnée pour une autre version.

† Pour D&D4® (contrairement à l'ensemble des autres éditions), c'est le niveau du personnage et non celui du sort qui est indiqué entre parenthèses.

Il est à noter que seule la référence principale de chaque édition est fournie.



# ANNEXE VI :

## CORRESPONDANCE DES OBJETS MAGIQUES

TABLE XIV : CORRESPONDANCE DES OBJETS MAGIQUES ENTRE VERSIONS DE D&D®

| OBJET MAGIQUE                              | OD&D              | AD&D1 | AD&D2        | D&D3               | D&D4              |
|--------------------------------------------|-------------------|-------|--------------|--------------------|-------------------|
| <i>Amulet of Life Protection</i>           | --                | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Amulet of Protection from Withering</i> | --                | --    | --           | --                 | --                |
| <i>Arrow of Slaying, Golem</i>             | SG                | DMG   | DMG          | DMG <sup>414</sup> | --                |
| <i>Axe of Wounding</i>                     | --                | --    | --           | --                 | --                |
| <i>Beaker of Everfull Oil</i>              | --                | --    | --           | --                 | --                |
| <i>Beaker of Poisoning</i>                 | --                | --    | SAN #4 (OMA) | --                 | --                |
| <i>Boots of Speed</i>                      | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | PH <sup>415</sup> |
| <i>Brazier of Sleep Smoke</i>              | SG                | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Broom of Animated Attack</i>            | SG <sup>416</sup> | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Chime of Interruption</i>               | --                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Drums of Deafening</i>                  | SG <sup>417</sup> | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Figurine of Wondrous Power</i>          | SG                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Horn of Blasting</i>                    | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Horn of Collapsing</i>                  | SG                | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Manual of Golems</i>                    | SG                | DMG   | DMG          | DMG <sup>418</sup> | --                |
| <i>Medallion of ESP</i>                    | MT                | DMG   | DMG          | DMG <sup>419</sup> | --                |
| <i>Mirror of Life Trapping</i>             | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Necklace of Adaptation</i>              | --                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Necklace of Strangulation</i>           | SG                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Net of Entrapment</i>                   | --                | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Net of Snaring</i>                      | --                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Oil of Elemental Invulnerability</i>    | --                | UA    | DMG          | --                 | --                |
| <i>Oil of Protection from Fire</i>         | --                | --    | SAN #7 (VG4) | --                 | --                |
| <i>Oil of Slipperiness</i>                 | SG                | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Phylactery of Long Years</i>            | --                | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Portable Hole</i>                       | SG                | DMG   | DMG          | DMG                | PH                |
| <i>Ring of Elemental Command</i>           | --                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Ring of Feather Falling</i>             | --                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Ring of Fire Resistance</i>             | MT                | DMG   | DMG          | DMG <sup>420</sup> | --                |
| <i>Ring of Free Action</i>                 | --                | DMG   | DMG          | DMG <sup>421</sup> | PH <sup>422</sup> |
| <i>Ring of Mind Shielding</i>              | --                | UA    | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Ring of Protection</i>                  | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | PH                |
| <i>Ring of Regeneration</i>                | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | PH                |
| <i>Ring of Spell Storing</i>               | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Ring of Spell Turning</i>               | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Ring of Sustenance</i>                  | --                | UA    | DMG          | DMG                | --                |
| <i>Ring of Warmth</i>                      | --                | DMG   | DMG          | --                 | --                |
| <i>Ring of Water Walking</i>               | MT                | DMG   | DMG          | DMG                | --                |

<sup>414</sup> Sous la dénomination *Slaying Arrow*

<sup>415</sup> Sous la dénomination *Boots of Striding*

<sup>416</sup> Sous la dénomination *Animated Broom*

<sup>417</sup> Sous la dénomination *Drums of Deafness*

<sup>418</sup> Sous la dénomination *Golem Manual*

<sup>419</sup> Sous la dénomination *Medallion of Thoughts*

<sup>420</sup> Inclut dans le groupe des *Rings of Energy Resistance*

<sup>421</sup> Sous la dénomination *Ring of Freedom of Movement*

<sup>422</sup> Sous la dénomination *Ring of Freedom of Movement*

|                        |                   |     |     |                    |                   |
|------------------------|-------------------|-----|-----|--------------------|-------------------|
| Rod of Smiting         | --                | DMG | DMG | DMG <sup>423</sup> | --                |
| Rope of Climbing       | SG                | DMG | DMG | DMG                | PH                |
| Rope of Constriction   | SG                | DMG | DMG | --                 | --                |
| Rope of Entanglement   | SG                | DMG | DMG | DMG                | --                |
| Rug of Smothering      | SG                | DMG | DMG | --                 | --                |
| Scarab versus Golems   | --                | UA  | DMG | DMG <sup>424</sup> | --                |
| Sphere of Annihilation | SG                | DMG | DMG | DMG                | --                |
| Staff of the Magi      | MT <sup>425</sup> | DMG | DMG | DMG                | --                |
| Staff of the Serpent   | MT <sup>426</sup> | DMG | DMG | DMG <sup>427</sup> | --                |
| Sword of Dancing       | SG <sup>428</sup> | DMG | DMG | DMG <sup>429</sup> | PH <sup>430</sup> |
| Sword of Sharpness     | SG                | DMG | DMG | --                 | --                |
| Sword of Wounding      | --                | DMG | DMG | DMG <sup>431</sup> | --                |
| Sword, Vorpal          | SG <sup>432</sup> | DMG | DMG | DMG <sup>433</sup> | PH <sup>434</sup> |
| Talisman of Golems     | MCG               | MCG | MCG | MCG                | MCG               |
| Wand of Illumination   |                   | DMG | DMG | DMG <sup>435</sup> | --                |

## NOTES

DMG : *Dungeon Masters Guide (Dungeon Master Guide ou Dungeon Master's Guide selon l'édition)* ; MCG : *Manuel Complet du Golem* ; MT : *D&D Vol II - Monsters & Treasure (OD&D)* ; SAN : *SANCTUAIRE* ; SG : *Supplement I – Greyhawk (OD&D)* ; OMA : « *Objets Magiques de l'Alchimiste* » in *SANCTUAIRE* #4 (Juin 1998) ; UA : *Unearthed Arcana* ; VG4 : « *Vacuous Grimoire, Quatrième Tome* » in *SANCTUAIRE* #7 (Décembre 1999)

-- : Cet objet magique n'est pas décrit pour cette version. S'appuyer sur la description donnée pour une autre version.

Il est à noter que seule la référence principale de chaque édition est fournie.

<sup>423</sup> Sous la dénomination *Mace of Smiting*

<sup>424</sup> Sous la dénomination *Golembane Scarab*

<sup>425</sup> Sous la dénomination *Staff of Wizardry*

<sup>426</sup> Sous la dénomination *Snake Staff*

<sup>427</sup> Sous la dénomination *Python Rod*

<sup>428</sup> Sous la dénomination *Dancing Sword*

<sup>429</sup> Inclut dans la catégorie des *Dancing Weapons*

<sup>430</sup> Inclut dans la catégorie des *Dancing Weapons*

<sup>431</sup> Inclut dans la catégorie des *Wounding Weapons*

<sup>432</sup> Sous la dénomination *Vorpal Blade*

<sup>433</sup> Inclut dans la catégorie des *Vorpal Weapons*

<sup>434</sup> Inclut dans la catégorie des *Vorpal Weapons*

<sup>435</sup> Sous la dénomination *Staff of Illumination*

# ANNEXE VII :

## CORRESPONDANCE DES MONSTRES

TABLE XV : CORRESPONDANCE DES MONSTRES ENTRE VERSIONS DE D&D®

| MONSTRE                | OD&D | AD&D1 | AD&D2              | D&D3 | D&D4               |
|------------------------|------|-------|--------------------|------|--------------------|
| <i>Annihilator</i>     | --   | --    | --                 | FRU  | --                 |
| <i>Crawling Claws</i>  | --   | --    | MsM                | --   | --                 |
| <i>Crypt Thing</i>     | --   | FF    | MsM                | --   | --                 |
| <i>Death Knight</i>    | --   | FF    | MsM                | MM2  | MM                 |
| <i>Devourer</i>        | --   | --    | --                 | MM   | MM                 |
| <i>Disenchanter</i>    | --   | FF    | --                 | --   | --                 |
| <i>Dracolich</i>       | --   | --    | MsM                | --   | MM                 |
| <i>Dragon, Copper</i>  | --   | MM    | MsM                | MM   | --                 |
| <i>Dragon, Mercury</i> | --   | --    | MsM                | --   | --                 |
| <i>Dragon, Rust</i>    | --   | --    | --                 | DBoD | --                 |
| <i>Fiendwurm</i>       | --   | --    | --                 | MM2  | --                 |
| <i>Galeb Duhr</i>      | --   | MM2   | MsM                | MM2  | MM                 |
| <i>Gargoyle</i>        | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM                 |
| <i>Ghast</i>           | --   | MM    | MsM                | MM   | MM3                |
| <i>Ghoul</i>           | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM                 |
| <i>Homunculus</i>      | SG   | MM    | MsM <sup>436</sup> | MM   | MM                 |
| <i>Inevitable</i>      | --   | --    | --                 | MM   | --                 |
| <i>Iron Cobra</i>      | --   | FF    | MCCFFA             | FF   | MM                 |
| <i>Juggernaut</i>      | --   | ToEE  | MsM                | --   | --                 |
| <i>Leucrotta</i>       | --   | MM    | MsM                | --   | --                 |
| <i>Lich</i>            | SG   | MM    | MsM                | --   | MM                 |
| <i>Mercurion</i>       | --   | --    | --                 | MM5  | --                 |
| <i>Mohrg</i>           | --   | --    | --                 | MM   | --                 |
| <i>Mongrelman</i>      | --   | MM2   | MsM                | --   | --                 |
| <i>Mud-man</i>         | --   | MM2   | MsM <sup>437</sup> | --   | MM2 <sup>438</sup> |
| <i>Mummy</i>           | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM                 |
| <i>Necrophidius</i>    | --   | FF    | MsM                | --   | --                 |
| <i>Ooze, Crystal</i>   | --   | MM2   | MsM                | --   | --                 |
| <i>Ooze, Gray</i>      | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM2                |
| <i>Pudding, Black</i>  | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM2                |
| <i>Pudding, Brown</i>  | --   | MM2   | MsM                | --   | --                 |
| <i>Pudding, Dun</i>    | --   | MM2   | MsM                | --   | --                 |
| <i>Pudding, White</i>  | --   | MM2   | MsM                | --   | --                 |
| <i>Retriever</i>       | --   | FF    | MCCFFA             | MM   | MM2                |
| <i>Rust Monster</i>    | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM2                |
| <i>Sandling</i>        | --   | MM2   | MsM                | --   | --                 |
| <i>Scarecrow</i>       | --   | FF    | MsM                | --   | MM3                |
| <i>Shield Guardian</i> | --   | --    | --                 | MM   | --                 |
| <i>Skeleton</i>        | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM                 |
| <i>Slime, Green</i>    | SG   | MM    | MsM                | --   | MM2                |
| <i>Spectre</i>         | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM <sup>439</sup>  |
| <i>Vampire</i>         | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM                 |
| <i>Wight</i>           | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM                 |
| <i>Wight, Dust</i>     | --   | --    | --                 | MM3  | --                 |
| <i>Wraith</i>          | SG   | MM    | MsM                | MM   | MM                 |

<sup>436</sup> Sous la dénomination Homonculous

<sup>437</sup> Sous la dénomination Mudman

<sup>438</sup> Sous la dénomination Mud Lasher

<sup>439</sup> Sous la dénomination Specter

|               |    |     |     |    |     |
|---------------|----|-----|-----|----|-----|
| <i>Xaren</i>  | -- | MM2 | MsM | -- | --  |
| <i>Xorn</i>   | -- | MM  | MsM | MM | MM2 |
| <i>Zombie</i> | SG | MM  | MsM | MM | MM  |

**NOTES**

DBoD : *Draconomicon*™ – *Book of Dragons* (D&D3, 2003); FF : *Fiend Folio* ; FRU : *Forgotten Realms*® – *Underdark* (2003, D&D3); MM : *Monster Manual*; MM2 : *Monster Manual II*; MM3 : *Monster Manual III*; MsM : *Monstrous Manual*; MCFFA : *Monstrous Compendium Fiend Folio Appendix* (1992); SG : *Supplement I – Greyhawk* (OD&D); ToEE : *T1-4 Temple of Elemental Evil* (TSR Inc, 1985, AD&D1® )

-- : Cette créature n'est pas décrite pour cette version. S'appuyer sur la description donnée pour une autre version.

Il est à noter que seule la référence principale de chaque édition est fournie.

# BIBLIOGRAPHIE

Outre les articles de *SANCTUAIRE* cités dans ces pages, ainsi que l'ensemble des sources de la liste des golems de l'annexe I, le lecteur trouvera ci-dessous l'ensemble de la documentation qui a permis de concevoir ce présent ouvrage.

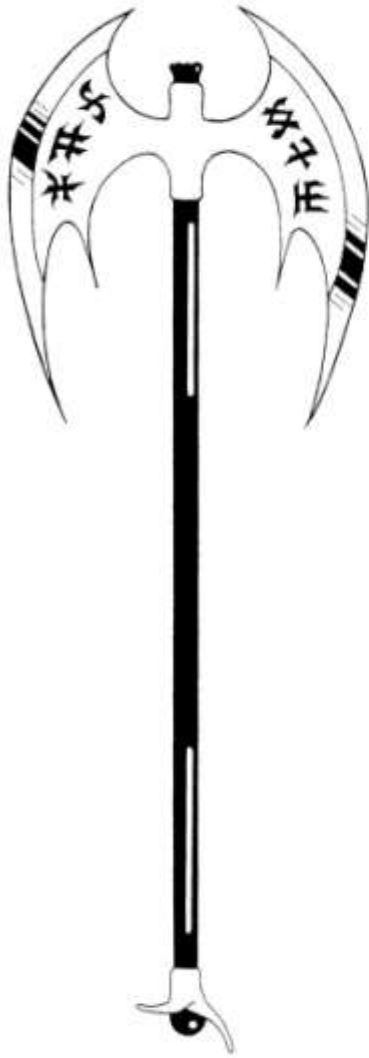
## REFERENCES D&D®

- ATKISON Peter et al.** (1999), « *Children of the Night – The Created* », AD&D2, TSR Inc
- BARTON Rod** (1988), « *Oh, look – a Harmless Statue* », *Dragon® Magazine* #139 (Novembre 1988)
- BAUR Wolfgang H. et al.** (2009), « *Kobold Ecologies, Vol. I* », D&D4/OGL, Open Design
- BROOKS Deirdre et al.** (2001), « *Mithril™, City of the Golem* », D&D3, *Sword & Sorcery™*
- BROWN Lloyd III** (1998), « *The Wizard's Companion* », *Dragon® Magazine* #246 (Avril 1998)
- BUNNELL C. John** (1988), « *The Golem's Craft* », *Dragon® Magazine* #136 (Août 1988)
- BYERS Ross** (2008), « *Legends of the Golem* », *Kobold™ Quarterly* #8 (Hiver 2008)
- CAMPBELL Chris et al.** (2001), « *The Divine and The Defeated™* », D&D3, *Sword & Sorcery™*
- COOK Monte** (2001), « *The Book of Eldritch Might* », Malhavoc Press
- DAVIES Mark** (1984), « *The Art of Animation* », *Imagine™ Adventure Games Magazine* #19 (Octobre 1984)
- GOLD Lee** (1995), « *Golems & Gematria* », *The Familiar* #4.
- GREENWOOD Edward** (1984), « *The Ecology of the Rust Monster* », *Dragon® Magazine* #88 (Août 1984)
- (1985), « *Pages from the Mages IV* », *Dragon® Magazine* #97 (Mai 1985)
- HUDSON Nicholas, LOGUE Nicolas** (2006), « *The Ecology of the Rust Monster* », *Dragon® Magazine* #346 (Août 2006)
- MARTIN A. Jeffrey** (1986), « *Beware the new Golems* », *Polyhedron® Newszine* #30.
- MELCHOR Alejandro** (2002), « *Constructs – It is Alive* », D&D3, *Encyclopaedia Arcane*
- PENTNEY Campbell** (2006), « *Lesser Golems – Automatons for Amateurs* », *Dragon® Magazine* #341 (Mars 2006)
- PICARD D. Laurent** (1999), « *La Déesse Enfouie* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)
- (1999), « *Les Créatures Magiquement Animées* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)
- (1999), « *Le Manuel Complet du Golem* » in *SANCTUAIRE* #5 (Avril 1999)
- (1999), « *Le Souhait dans l'Enchantement* » in *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)
- (Non paru), « *Manuel des Arcanes* »
- POWER John** (1993), « *Live Statues and Stone Men* » in *Dragon® Magazine* #193 (Mai 1993)
- SCHNEIDER Wesley** (2005), « *Frankenstein* », *Dragon® Magazine* #327 (Janvier 2005)
- SNYDER Gary** (1981), « *Best Wishes!* », *Dragon® Magazine* #49 (Mai 1981)
- STEVENS Joshua** (2008), « *Ecology of the Homunculus* », *Kobold™ Quarterly* #5 (Été 2008)

- TURLEY Kieran** (2006), « *Forging Friends – Construct Familiars* », *Dragon® Magazine* #341 (Mars 2006)
- WARD Kyla** (2005), « *The Petit Tarrasque and Other Monsters* », *Dragon® Magazine* #329 (Mars 2005)
- WEBB Don** (1994), « *The Golem Workshop* », *Dragon® Magazine* #209 (Septembre 1994)
- WIECK Stephan** (1988), « *Gads of Golem* », *White Wolf Magazine* #9 (1988)
- WILLIAMS Skip** (1981), « *Sage Advice* », *Dragon® Magazine* #54 (Octobre 1981)
- (1995), « *Sage Advice* », *Dragon® Magazine* #213 (Janvier 1995)
- (1998), « *Sage Advice* », *Dragon® Magazine* #246 (Avril 1998)
- WOODRUFF Teeuwynn** (1994), « *Van Richten's Guide to the Created* », AD&D2, TSR Inc.

## REFERENCES EXTERNES

- BERESNIAK Daniel** (1990), « *L'histoire étrange du golem* »
- BLOCH Chayim** (1925), « *The Golem - Legends of the Ghetto of Prague* »
- DE LAFAYETTE Maximilien** (), « *How to Summon and Command Spirits, Angels, Demons, Afrit, Djinns* »
- DENNIS Geoffrey W.** (2007), « *The Encyclopedia of Jewish Myth, Magic and Mysticism* »
- GAON Saadia** (Xe siècle), « *Commentaire sur le Séfer Yetzira* »
- IDEL Moshe** (1992), « *Le Golem* »
- KAPLAN Aryeh** (1991), « *Sefer Yetzirah: The Book of Creation* »
- MEYRINK Gustav** (1915), « *Le Golem* »
- NEUGROSHEL Joachim, ROSENBERG Yudi** (1976), « *The golem - From Great Tales of Jewish Fantasy and the Occult* »
- RIPELLINO Angelo** (1973), « *Praga Magica* »
- ROSENBERG Yudi** (1909), « *The Golem and the Wondrous Deeds of the Maharal of Prague* »
- SCHOLEM Gershon** (1969), « *La Kabbale et sa symbolique* »
- (1946), « *Les grands courants de la mystique juive* »
- (1962), « *Origins of the Kabbalah* »
- (1974), « *La Kabbale* »
- SCHOLEM Gershon, DAN Joseph** (1988), « *La Kabbale* »
- SHELLEY Mary** (1818), « *Frankenstein ou Le Prométhée moderne* »
- SHERWIN Byron L.** (2004), « *Golems Among Us: How a Jewish Legend Can Help Us Navigate the Biotech Century* »
- THOMAS Alfred** (2010), « *Prague Palimpsest: Writing, Memory, and the City* »
- UNTERMAN Alan** (), « *The Kabbalistic Tradition: An Anthology of Jewish Mysticism* »
- WIESE Elie** (1998), « *Le Golem: Légende d'une Légende* »



Official **Advanced  
Sanctuaires & Golems** <sup>®</sup>

# MANUEL DES ARCANES

Laurent D. Picard



Un manuscrit consacré à la création  
des objets magiques dans AD&D® et  
destiné à tous les Maîtres de Jeu,  
débutants et experts.



Toutes les informations nécessaires  
pour gérer la construction des objets  
magiques des lanceurs de sorts dans  
AD&D®.

# Official **Advanced Sanctuaires & Golems**®

## MANUEL DES ARCANES

Laurent D. Picard

---

*« ... [...] Source de toutes les convoitises, l'objet magique est la récompense suprême d'aventuriers téméraires en quête de puissance. Cette infime parcelle de magie emprisonnée dans son carcan de métal, de bois ou de pierre par de puissants sortilèges, métamorphose celui qui le possède, lui conférant une nouvelle dimension et un nouveau statut. »*

---

Destiné aux Maîtres de Jeu, débutants et experts, ce manuel est entièrement consacré à la création des objets magiques par les différentes classes de lanceurs de sorts. Il décrit en détail l'ensemble des processus de construction et d'enchantement des trois grandes classes d'objets magiques. Sont ainsi passés en revue, les substances alchimiques, les objets issus des travaux alchimiques et les objets enchantés.

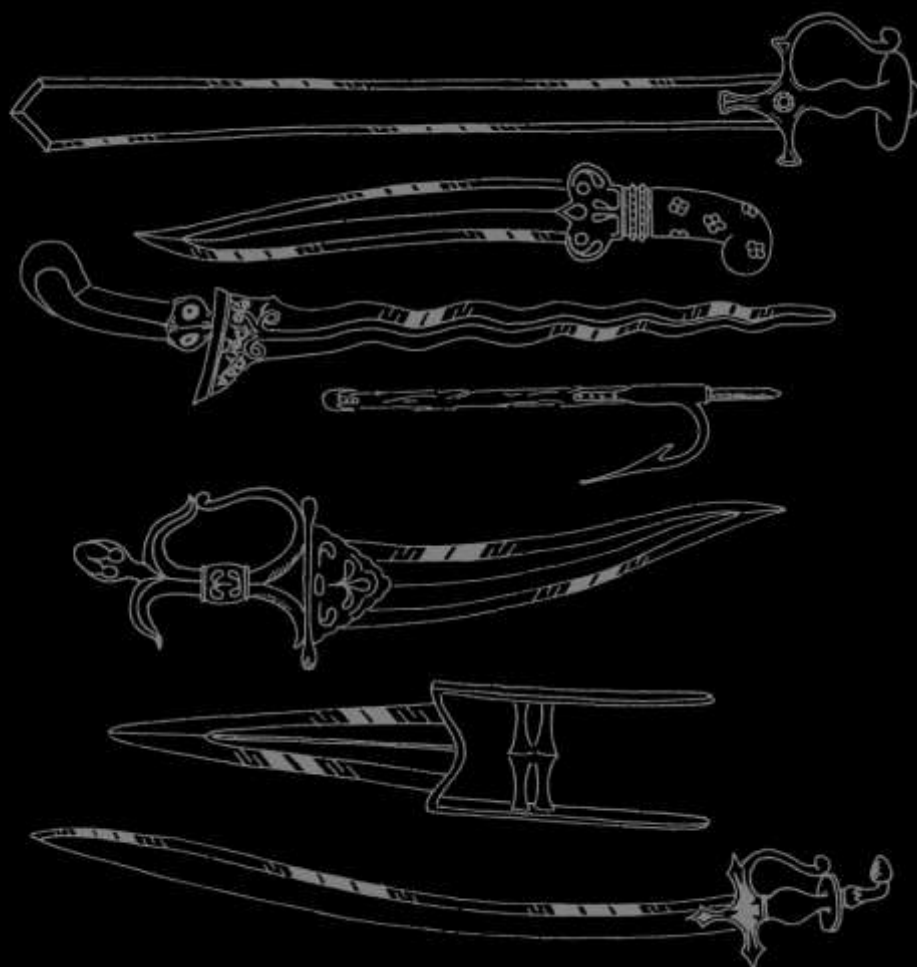
© 2000, BAE, Inc. Tout droits réservés

BLACK ARTS EDITION  
*blackartsedition@yahoo.fr*  
FRANCE

# Official **Advanced Sanctuaires & Golems**®

## AVENTURES INDIENNES

Laurent D. Picard



Ce livre de règles contient des informations destinées à la fois aux joueurs et aux Maîtres de Jeu.



L'ensemble des informations nécessaires pour l'ajout d'Aventures Indiennes à votre campagne AD&D®.

# Official **Advanced** **Sanctuaires & Golems** <sup>®</sup>

## AVENTURES INDIENNES

Laurent D. Picard

---

*« ... L'Inde ancienne [...] est le berceau d'une civilisation mystérieuse et richement colorée emplie de nombreuses légendes de temples sacrés dissimulés dans les profondeurs de la jungle, de bêtes fabuleuses et de cultes noirs à une déesse maléfique, le faisant le lieu idéal pour l'aventure. »*

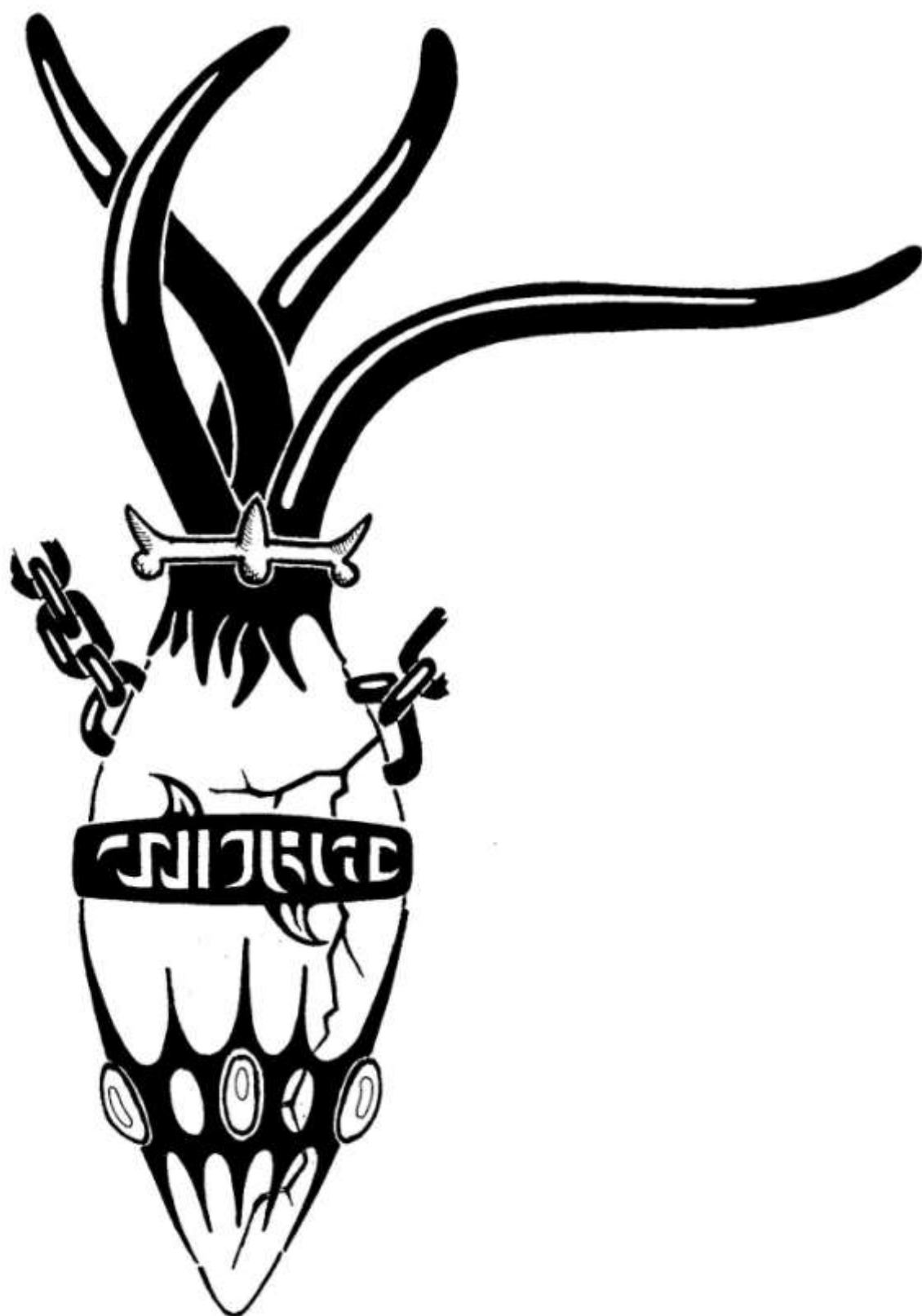
---

Pour débutants ou experts, joueurs ou Maître de Jeu, cet opusculé contient toutes les informations sur les classes de personnages (Kshatriya, Thug, Brahmane, Singh, Kallar, etc.), les races (Vânara, etc.), les sortilèges, les objets magiques, les armes (Katar, Patah, etc.), les techniques de combat (Kalaripayat) et les monstres (Rakshasa, Nâga, Jagana, etc.) indiens de MahâLankâ.

Le monde des Thugs et des Maharadjas vous attend !

© 2000, BAE, Inc. Tout droits réservés

BLACK ARTS EDITION  
*blackartsedition@yahoo.fr*  
FRANCE



# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aide de jeu pour AD&D®

## *SANCTUAIRE* #1 (Décembre 1995)

- I:1 Nomenclature des Armes de Guerre Indienne
- I:2 Par le Nom Sacré de Lolth
- I:3 Parchemins de Protection
- I:4 La Confrérie de l'Étoile Pourpre (Aventure)
- I:5 Vacuous Grimoire
- I:6 Dragon des Coraux

## *SANCTUAIRE* #2 (Octobre 1996)

- II:1 Les Chevaliers Noirs d'Hextor
- II:2 Alchimie Diverse
- II:3 Fabuleux Trésors des Maharadjahs
- II:4 Enchantement des Armures de Dragon
- II:5 Vacuous Grimoire (Deuxième Tome)
- II:6 Le Manoir des Ténèbres (Aventure)
- II:7 Caractéristiques des Sortilèges

## *SANCTUAIRE* #3 (Août 1997)

- III:1 Création d'Objets Magiques Cléricaux
- III:2 Magie Divine
- III:3 Vânarâ : les Hommes-Singes
- III:4 Les Arcanes de la Guerre (Première Partie)

## *SANCTUAIRE* #4 (Juin 1998)

- IV:1 Les Substances Alchimiques
- IV:2 Objets Magiques de l'Alchimiste
- IV:3 Classification des Objets Magiques
- IV:4 Objets Magiques de la Jungle
- IV:5 Armes Magiques Intelligentes
- IV:6 A Propos de la Mort des Créatures Extraplanaires
- IV:7 Armement du Pixie
- IV:8 Les Malédictions Divines
- IV:9 La Destruction des Objets Magiques
- IV:10 Caractéristiques des Sortilèges II

## *SANCTUAIRE* #5 (Avril 1999)

- V:1 Le Manuel Complet du Golem
- V:2 Les Nâgas de Mahâlankâ
- V:3 Divines Arcanes
- V:4 Matières Premières de l'Alchimie
- V:5 Vacuous Grimoire (Troisième Tome)
- V:6 Les Baguettes Magiques
- V:7 Sortilèges Prohibés

## *SANCTUAIRE* #6 (Août 1999)

- VI:1 La Jungle d'Amédio, (Première Partie)
- VI:2 Les Tribus Sauvages de la Jungle d'Amédio
- VI:3 La Déesse Enfouie (Mini-aventure)
- VI:4 Le Souhait dans l'Enchantement
- VI:5 La Torture
- VI:6 Âmes en Peine
- VI:7 Les Larmes de Celestian
- VI:8 Les Arcanes de la Guerre (Deuxième Partie)
- VI:9 Les Hommes-Bêtes de Llerg
- VI:10 Les Créatures Magiquement Animées
- VI:11 Les Ultimes Arcanes (Première Partie)
- VI:12 Les Pouvoirs des Objets Magiques (1ère Partie)
- VI:13 Fabuleux Trésors des Pharaons

## *SANCTUAIRE* #7 (Décembre 1999)

- VII:1 Aventures Démoniaques (Première Partie)
- VII:2 Les Sanctuaires Sacrés
- VII:3 Les Arcanes de la Guerre (Troisième Partie)
- VII:4 Jours de Culte
- VII:5 Travaux et Procédures Alchimiques
- VII:6 Le Côté Obscur des Objets Magiques
- VII:7 Vacuous Grimoire (Quatrième Tome)
- VII:8 Le Sanctuaire des Araignées (Aventure)

## *SANCTUAIRE* #8 (Avril 2000)

- VIII:1 Liste des Articles
- VIII:2 Index
- VIII:3 Liste des Sortilèges
- VIII:4 Liste des Objets Magiques

## *SANCTUAIRE* #9 (Août 2000)

- IX:1 Synopsis d'articles I : Magie et Enchantement
- IX:2 Synopsis d'articles II : Culte des Divinités
- IX:3 Synopsis d'articles III : Thèmes Divers
- IX:4 Cartographie
- IX:5 Illustrations

Une version PDF des numéros de *SANCTUAIRE* peut être obtenue à l'adresse suivante :

[blackartsedition@yahoo.fr](mailto:blackartsedition@yahoo.fr)

<http://sanctuaire.mag.free.fr/>

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO I**  
(DÉCEMBRE 1995)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO II**  
(OCTOBRE 1996)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO III**  
(AoÛT 1997)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO IV**  
(JUIN 1998)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO V**  
(AVRIL 1999)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO VI**  
(AoÛT 1999)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO VII**  
(DÉCEMBRE 1999)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO VIII**  
(AVRIL 2000)

# SANCTUAIRE

Compilation d'idées et d'aides de jeu pour ADGD®



**NUMÉRO IX**  
(AoÛT 2000)

# Advanced Sanctuaires & Golems<sup>®</sup>

## MANUEL COMPLET DU GOLEM

Laurent D. Picard

---

*« ... Le Golem est l'une des créatures les plus classiques d'AD&D®. Il apparaît pour la première fois dans le supplément I : Greyhawk au travers d'une description plus que succincte des golems de chair, de pierre et de fer. [...] Depuis, plus de 300 variantes de cette créature ont, à un moment donné du jeu, [...] été créés. »*

---

Destiné aux Maîtres de Jeu, ce manuel contient une étude exhaustive du Golem. Il décrit le processus complet de sa création et de son animation, définit ses capacités, immunités et vulnérabilités, détaille les instructions qui doivent lui être inculquées et propose une révision et une extension de la liste des Golems en fournissant leurs caractéristiques pour toutes les versions de D&D (OD&D, AD&D, AD&D2, D&D3 et D&D4)



2011, BAE, Inc. Tout droits réservés

BLACK ARTS EDITION  
blackartsedition@yahoo.fr  
FRANCE