

Bestiaire extérieur microlite20

Ce bestiaire regroupe les créatures vivant sur d'autres plans d'existence. Elles ont été regroupées dans un fichier à part du bestiaire fantastique à cause de la rareté de leurs rencontres et parce que pour la plupart ces créatures sont d'un niveau de rencontre assez élevé.

Sommaire

Bestiaire extérieur microlite20	1
Sommaire	1
barghest	2
Barghest noble.....	3
Connaissance des barghests	3
Grand basilic abyssal.....	4
Connaissance des basilics abyssaux	4
Démon babau.....	4
Connaissance des démons babau.....	5
Démon balor.....	5
Démon balor, général des armées démoniaques	6
Connaissance des démons balors	6
Démon Glabrezu	7
Connaissance des démons glabrezus	8
Démon hezrou	8
Connaissance des hezrous	9
Démon marilith	9
Connaissance des démons mariliths	10
Démon vrock	10
Connaissance des démons vrocks	11
Connaissance des démons	11
Destrier noir.....	11
Connaissance des destriers noirs	12
Diable à chaînes	13
Connaissance des diables à chaînes.....	13
Diables barbelés	14
Connaissance des diables barbelés.....	15
Diable barbu	15
Connaissance des diables barbus.....	16
Diable gelé.....	16
Connaissance des diables gelés	17
Diable osseux	18
Connaissance des diables osseux	18
Diablotin.....	19
Connaissance des diabolotins.....	19
Diable diantrefosse	20
Connaissance des diables diantrefosses	21

Djinn, artisan des miracles	21
Djinn, mamelouk	22
Djinn, sultan des 4 vents	23
Djinn, princesse uriah.....	23
Connaissance des djinns	24
Éfrit garde de citadelle	24
Éfrit sabre de feu	25
Éfrit coureur des flammes	26
Éfrit seigneur des cendres	26
Éfrit chantre des bûchers	27
Caradjin Éfrit.....	28
Connaissance des éffrits	28
Molosse satanique	30
Connaissance des molosses sataniques	30
Salamandre Flamion.....	31
Salamandre commune	31
Salamandre noble	32
titan.....	32
Connaissance des titans	33

barghest

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) maléfique de taille M

DV : 6d8+6 (33 pv)

Initiative +6, vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA= 18 (+2 Dex, +6 naturelle)

morsure (+9 , 1d6+3), 2 griffes (+4 , 1d4+1)

for +2, dex +2, esp +2

Réf +7, Vig +6, Vol +7

Particularités : change-forme, odorat, passage sans trace, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement mauvais, organisation sociale : solitaire ou meute (3–6)

Evolution possible : L'évolution du barghest se fait en ingérant des cadavres. Toutes les trois créatures qu'il engloutit de la sorte, il gagne 1 DV et ses valeurs de Force et de Constitution, ainsi que son bonus d'armure naturelle augmentent de +1. Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes augmentent comme pour un Extérieur de son nombre de dés de vie et il obtient les points de compétence, les dons et les augmentations de caractéristiques normalement dus à chaque nouveau DV. Le barghest n'évolue que lorsqu'il ingère les cadavres de créatures ayant des dés de vie ou des niveaux au moins égaux au sien. Lorsqu'un barghest atteint ainsi 9 DV, il devient immédiatement un barghest noble.

Capacité spéciale :

.change-forme : le barghest peut se transformer en gobelin ou en loup.

Pouvoirs magiques. *Clignotement*, *détection faussée* (DD 14), *lévitation et rage* (DD 15) à volonté ; *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16) et *porte dimensionnelle* 1 fois par jour.

Langues : goblin, worg et infernal

Hybride entre le loup et le goblin, le barghest a la peau bleuâtre et mesure 1m80. sous le coup de l'excitation, ses yeux luisent d'un éclat orangé.

Barghest noble

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) maléfique de taille G

DV : 9d8+27 (67 pv)

Initiative +6, vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA= 21 (+2 Dex, +9 naturelle)

morsure (+13 , 1d8+5), 2 griffes (+8 , 1d6+2) ; *cimeterre à deux mains +1* (+14 , 2d6+8)

for +4, dex +2, esp +4

Réf +8, Vig +9, Vol +10

Particularités : change-forme, odorat, passage sans trace, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement mauvais, organisation sociale : solitaire ou meute (3–6)

Evolution possible : Un barghest noble peut atteindre un maximum de 18 DV en ingérant des cadavres.

Capacité spéciale :

.change-forme : le barghest peut se transformer en goblin ou en loup.

.réduction des dégâts de 10 sauf pour les attaques magiques.

Pouvoirs magiques. *Clignotement*, *détection faussée* (DD 14), *lévitation et rage* (DD 15) à volonté ; *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16) et *porte dimensionnelle* 1 fois par jour.

Langues : goblin, worg et infernal

Un barghest atteignant 9 DV en se nourrissant de corps et d'âmes devient alors un barghest noble.

Il peut se transformer en une créature goblinoïde de taille G (près de 2,40 mètres de haut, pour un poids avoisinant les 200 kg) ou en loup sanguinaire. Sous forme de goblin, il n'a pas accès à ses armes naturelles, mais peut porter des armes ou une armure. Sous forme de loup sanguinaire, il perd ses attaques de griffes mais conserve son attaque de morsure.

Connaissance des barghests

DD 16 : le barghest est un démon lupin, un hybride métamorphe de loup et de goblin.

DD 21 : Un barghest peut se métamorphoser soit en loup soit en goblin. Il possède une réduction de dégâts qui peut être passée par une arme magique.

DD 26 : Un barghest possède les pouvoirs magiques suivants : *clignotement*, *charme-monstre*, *desespoir*, *porte dimensionnelle*, *levitation*, *détection faussée* et *rage*

DD 31 : Quand un barghest tue un adversaire humanoïde, Il dévore son corps et son âme, rendant extrêmement difficile une éventuelle résurrection, même avec des sorts puissants comme *résurrection suprême*, *miracle*, ou *souhait*. Ceux qui consomment assez de cadavres évoluent en versions plus puissantes, appelées barghest nobles.

Grand basilic abyssal

Extérieur (extraplanaire, chaos, Mal), maléfique de taille G

DV : 12d10+24 (84 pv)

Initiative +1, vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA= 19 (+9 naturelle)

morsure (+14, 1d10+6) + regard pétrifiant + châtiment du bien

for +6, dex +0, esp +0

Réf +8, Vig +6, Vol +4

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 7–10 DV (taille M), 11–18 DV (taille G)

Capacité spéciale :

.regard pétrifiant : DD 22, VIG, victime transformée en statue de pierre

.châtiment du bien : 1 fois par jour, le basilic abyssal ajoute son bonus d'esp à l'attaque et son niveau aux dégâts infligés contre une créature bénéfique.

langue : abyssal

Ce basilic dispose d'une attaque de morsure puissante, et son regard peut affecter plusieurs cibles à bonne distance. Une brume verdâtre se dégage des yeux des créatures affectées par le regard du basilic abyssal.

Connaissance des basilics abyssaux

(voir basilic du bestiaire fantastique)

Démon babau

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) maléfique de taille M

Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 19 (+1 Dex, +8 naturelle)

2 griffes (+12, 1d6+5), ou morsure (+7, 1d6+2) ou attaque sournoise

for +5, dex +1, esp +2

Réf +6, Vig +10, Vol +6

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, mucus protecteur, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (14), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou groupe (3–6)

Évolution possible : 8–14 DV (taille G), 15–21 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.attaque sournoise : +2D6 dégâts.

.mucus protecteur : DD 18, VIG, 1D8 dégâts ou 2D8 contre les objets.

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres*.

Langue : abyssal, céleste, draconien.

Connaissance des démons babau

DD 16 : Cette créature sombre et décharnée est un babau, un démon furtif spécialisé dans l'assassinat. Il s'agit d'un extérieur et d'un tana'ri.

DD 21 : En plus de ses attaques naturelles, un babau peut également prendre l'avantage sur les adversaires qu'il prend par surprise en frappant avec précision un point sensible, comme peuvent le faire les assassins. Un babau parle l'abyssal, le céleste et le draconien

DD 26 : Bien qu'ils soient résistants à de nombreuses formes d'attaques, les babau sont vulnérables aux armes d'alignement bon, et à celles en fer froid. Cependant, leur peau sécrète un acide protecteur qui peut endommager, voire détruire, la plupart des choses qui entrent en contact avec lui.

DD 31 : Le babau possède quelques pouvoirs magiques. Ils peuvent, à volonté, recourir aux pouvoirs suivants : *ténèbres*, *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, et *téléportation sans erreur*

Démon balor

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) maléfique de taille G

Dés de vie : 20d8+200 (290 pv)

Initiative : +11, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

CA = 36 (+7 Dex, +19 naturelle)

épée longue +1 vorpale (+31, 2d6+8), ou fouet +1 de feu (+30, 1d4+4 et 1d6 de feu et enchevêtrement) ; ou 2 coups (+31, 1d10+7)

for +11, dex +7, esp +7

Réf +19, Vig +22, Vol +19

Particularités : corps enflammé, immunité contre l'électricité, le feu et le poison, réduction des dégâts (15/fer froid et Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 balor, 1 marilith et 2-5 hezrous)

Évolution possible : 21-30 DV (taille G), 31-60 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.enchevêtrement du fouet : si l'attaque réussit, jet de FOR opposé, ou la cible est attirée au contact du corps enflammé.

.spasme d'agonie : DD 30, réf, lorsqu'il meurt, explosion infligeant 100 dégâts.

.Corps enflammé : 4D6 dégâts au contact du corps.

Pouvoirs magiques. *Aliénation mentale* (DD 25), *aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *dissipation suprême*, *domination universelle* (DD 27), *mot de pouvoir étourdissant*, *télékinésie* (DD 23) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *implosion* (DD 27) et *tempête de feu* (DD 27) 1 fois par jour.

Langue : abyssal.

Haut de plus de 3,50 mètres, un balor a la peau rouge sombre et pèse environ 2,25 tonnes.

Démon balor, général des armées démoniaques

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) maléfique de taille TG

Dés de vie : 35d8+350 (490 pv)

Initiative : +11, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

CA = 43 (+11 Dex, +22 naturelle)

épée longue +1 vorpale (+46, 2d8+12), ou fouet +1 de feu (+41, 1d6+7 et 1d8 de feu et enchevêtrement) ; ou 2 coups (+42, 2d6+12)

for +15, dex +9, esp +8

Réf +24, Vig +28, Vol +24

Particularités : corps enflammé, immunité contre l'électricité, le feu et le poison, réduction des dégâts (15/fer froid et Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 balor, 1 marilith et 2-5 hezrous)

Évolution possible : 21-30 DV (taille G), 31-60 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.enchevêtrement du fouet : si l'attaque réussit, jet de FOR opposé, ou la cible est attirée au contact du corps enflammé.

.spasme d'agonie : DD 30, réf, lorsqu'il meurt, explosion infligeant 100 dégâts.

.Corps enflammé : 6D6 dégâts au contact du corps.

.téléportation : à volonté, le balor peut se téléporter sur de courtes distances.

Pouvoirs magiques. *Aliénation mentale* (DD 25), *aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *dissipation suprême*, *domination universelle* (DD 27), *mot de pouvoir étourdissant*, *télékinésie* (DD 23) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *implosion* (DD 27) et *tempête de feu* (DD 27) 1 fois par jour.

Langue : abyssal.

Le balor général des armées concentre ses attaques sur une cible et ne se laisse pas distraire. il a recours à fouet enflammé pour attirer ses ennemis à portée de son épée. Dès qu'il est en mesure de frapper à l'aide de ses deux armes à son tour de jeu, il répète sans arrêt la même manœuvre. Quand il est en péril (moitié de ses pv), il se téléporte pour infliger des attaques surprise et répète ce manège jusqu'à la mort. Le balor bat rarement en retraite et combat donc jusqu'à la mort.

Connaissance des démons balors

DD 15 : Cette imposante créature ailée est un balor, un démon qui sert en tant que général des armées abyssales. Il s'agit d'un extérieur et d'un tanar'ri.

DD 20 : Les balors sont des créatures d'une intelligence retorse, qui complotent régulièrement pour renverser et dominer les autres, y compris au sein des leurs. Ils se délectent également dans la destruction de l'innocence sous toutes ses formes

DD 25 : les balors ne rendent de comptes qu'aux seigneurs démons et autres créatures aux pouvoirs étourdissants. Toutefois, certains sont assez puissants pour tenir leur propre principauté au sein des Abysses et ne répondent donc à personne.

Le corps d'un balor est baigné dans d'intenses flammes infligeant de terribles dégâts à ceux arrivant au contact de la créature. En combat, il utilise souvent son fouet pour capturer ses ennemis et les jeter contre son corps.

DD 30 : certains balors vivent dans les régions les plus reculées du monde physique, liés contre leur volonté ou se préparant à fondre sur la création.

Lorsqu'un balor est détruit, son corps explose dans un flash de lumière aveuglant qui détruit tout dans un rayon de 30 m, y compris les propres armes du balor : son épée longue +1 vorpale et son fouet +1 de feu

Démon Glabrezu

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) maléfique de taille TG

Dés de vie : 12d8+120 (174 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA= 29 (+19 naturelle)

2 pinces (+20, 2d8+10), ou 2 griffes (+18, 1d6+5), ou morsure (+18, 1d8+5) ou étreinte
for +10, dex +0, esp +3

Réf +8, Vig +18, Vol +11

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 glabrezu, 1 succube et 2-5 vrockes)

Évolution possible : 13-18 DV (taille TG), 19-36 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.etreinte : sur une attaque de pinces réussit, jet de for opposé sinon dégats de pinces tous les rounds.

.Une fois par mois, un glabrezu peut accorder un *souhait* à un humanoïde mortel. Le démon utilise ce pouvoir pour offrir de satisfaire les désirs de sa proie, mais à moins que le *souhait* ne consiste à amener la misère et la souffrance sur le monde, le glabrezu exigera en paiement un acte profondément malveillant ou un sacrifice d'importance.

Pouvoirs magiques. *Confusion* (DD 19), *dissipation de la magie*, *image miroir*, *inversion de la gravité* (DD 22), *marteau du Chaos* (DD 19), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 19) à volonté ; *mot de pouvoir étourdissant* 1 fois par jour.

Langue : abyssal

Le glabrezu a des yeux violets qui percent l'âme et la couleur sa peau varie du rouge sombre au noir de jais. Un glabrezu mesure 4,50 mètres de haut et pèse environ 2,75 tonnes.

Connaissance des démons glabrezus

DD 17 : Cette imposante créature est un glabrezu, un démon d'une grande puissance. Il s'agit d'un extérieur et d'un tanar'ri.

DD 22 : Les glabrezus sont de terribles démons qui tentent de corrompre les mortels par des promesses de richesses immenses et de pouvoir incommensurable.

DD 25 : les glabrezus usent de leur matière grise pour semer la discorde. Ils aiment également pousser leurs alliés à commettre des actes de perversion et de violence toujours plus grands.

DD 27 : Les glabrezus préfèrent le subterfuge et la tromperie au combat, tout particulièrement s'ils n'ont rien à gagner dans une confrontation ouverte.

DD 30 : quand un démon aussi malfaisant qu'un glabrezu s'attarde un peu trop dans le monde, il propage sa corruption. Le développement des cultures cesse, les animaux meurent, les gens tombent malades et le ciel lui-même semble s'assombrir. L'ordre naturel des choses n'est restauré qu'une fois le démon tué ou chassé.

DD 32 : Les glabrezus sont capables d'exhausser un souhait pour un mortel. Si ce souhait n'est pas utilisé pour causer souffrance et peine à quelqu'un ou quelque chose, alors le glabrezu demandera en retour un effroyable sacrifice ou l'accomplissement d'une tâche ignominieuse en retour.

Démon hezrou

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) maléfique de taille G

Dés de vie : 10d8+93 (138 pv)

Initiative : +0, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 24 (+14 naturelle)

morsure (+14, 4d4+5), ou 2 griffes (+9, 1d8+2) et étreinte ; puanteur

for +7, dex +0, esp +2

Réf +7, Vig +16, Vol +9

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (19), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.etreur : lorsqu'il réussit ses deux attaques de griffes sur la même cible, l'hezrou peut entamer une lutte avec elle.

.puanteur : DD 24, VIG, les cibles sont prises de nausées.

Pouvoirs magiques. *Marteau du Chaos* (DD 18), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 18) à volonté ; *blasphème* (DD 21) et *état gazeux* 3 fois par jour.

Langue : abyssal.

Le démon hezrou est un immonde humanoïde batracien exalant une puanteur épouvantable. Le hezrou saute dans la mêlée, frappant à coups de griffes et mordant ses ennemis tout en les intoxiquant à l'aide de sa puanteur.

Connaissance des hezrous

DD 15 : Cette grande créature voutée à face de crapaud est un hezrou. Il s'agit d'un extérieur et d'un tanar'ri.

DD 25 : les hezrous sont nombreux, corvéables, puissants et capables de se concentrer sur les tâches simples qui leur sont confiées. Comme tous les démons, il est facile de les satisfaire pourvu qu'ils disposent d'une source abondante de nourriture qu'ils puissent massacrer.

DD 26 : Les hezrous sont les sergents des armées démoniaques. Bien qu'ils n'aient pas l'esprit retors qui caractérise les démons plus puissants, les hezrous jouissent de l'ivresse du combat, probablement bien plus que tout autre démon.

DD 31 : La tactique préférée d'un hezrou est de foncer tête baissée dans un groupe d'ennemis, confiant dans la virulence de ses émanations nauséabondes pour affaiblir ses adversaires, qui lacérera alors de puissants coups de griffe.

DD 36 : Tout comme bien d'autres démons, les hezrous peuvent se téléporter si la bataille tourne à leur désavantage. Ils peuvent également assaillir leurs adversaires grâce à des sorts comme Marteau du chaos ou blasphème.

Démon marilith

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) maléfique de taille G

Dés de vie : 16d8+144 (216 pv)

Initiative : +4, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 30 (+4 Dex, +16 naturelle)

6 cimeterres à 2 mains (+24, 2d4+9), ou queue (+22, 4d6+4 + constriction)

for +9, dex +4, esp +5

Réf +14, Vig +19, Vol +14

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et fer froid), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire ou paire

Évolution possible : 17–20 DV (taille G), 21–48 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.constriction : 4D6+13 dégâts quand elle remporte un jet de lutte opposé. Vig DD 27 pour ne pas s'évanouir étouffé.

Pouvoirs magiques. *Arme alignée, arme magique, aura maudite (DD 25), barrière de lames (DD 23), détection de l'invisibilité, métamorphose, projection d'image (DD 23), télékinésie (DD 22) et téléportation suprême (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) à volonté.*

langue : abyssal

une marilith est une femme de 2,70m de haut dont la partie inférieure est celle d'un serpent. Elle a 6 bras garnis de bracelets qui tiennent chacun un cimenterre à deux mains.

Connaissance des démons mariliths

DD 15 : Cette créature serpentine est un démon connu sous le nom de marilith. Il s'agit d'un extérieur et d'un tanar'ri.

DD 22 : En plus de leur amour de la bataille, les mariliths ont une intelligence naturelle qui les rend parfaitement disposées aux grades de général et de tacticien des armées démoniaques. Généralement, chacun de leurs six bras brandit une arme, mais les mariliths peuvent également étouffer leurs adversaires comme un serpent.

DD 25 : les mariliths sont obsédées par les compétences martiales et conservent les armes des ennemis particulièrement féroces comme autant de trophées, avant de les cacher en des lieux tenus secrets ; parfois dans les profondeurs des Abysses, parfois dans le monde physique.

DD 27 : Les mariliths ne laisseront pas passer une opportunité d'engager un combat (particulièrement au), mais leur extraordinaire ruse les assure de ne jamais se lancer dans une situation particulière sans s'y être au préalable préparée. Elles peuvent utiliser des pouvoirs comme barrière de lames et polymorphie pour parcourir le champ de bataille à leur guise et faire tourner un combat à leur avantage. Mais si les choses tournent mal, elles utiliseront sans hésiter téléportation suprême pour s'enfuir en attendant le moment propice pour revenir.

Démon vrock

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) maléfique de taille G

Dés de vie : 10d8+70 (115 pv)

Initiative : +2, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

CA = 23 (+2 Dex, +11 naturelle)

2 griffes (+15, 2d6+6), morsure (+13, 1d8+3), 2 ergots (+13, 1d6+3) ; cri étourdissant ; spores ; danse des ténèbres

for +7, dex +2, esp +2

Réf +9, Vig +14, Vol +10

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais, Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

Évolution possible : 11-14 DV (taille G), 15-30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.cri étourdissant : 1 fois par heure, DD 22, vig, les cibles sont étourdies.

.danse des ténèbres : 3 vocks qui dansent en cercle pendant 3 rounds dégagent une décharge d'énergie qui cause 20D6 dégâts. Réf DD 18.

.spores : 1D8 dégâts, +1D4 tous les rounds pendant 10 rounds.

Pouvoirs magiques. *Image miroir, télékinésie* (DD 18) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *héroïsme* 1 fois par jour.

Langue : abyssal

Avec une joie toute démoniaque, les vrockts à tête de vautour piquent sur leurs victimes et les taillent en pièces, ricanant comme des fous en se délectant des hurlements de leurs proies.

Connaissance des démons vrockts

DD 15 : Cette créature à tête de vautour est un vrockt, à la fois le garde du corps des démons les plus puissants et les troupes d'assaut aérien des armées démoniaques. Il s'agit d'un extérieur et d'un tanar'ri.

DD 20 : les vrockts ont la réputation d'être infidèles et d'abandonner leur poste lorsque se présente un maître qui leur semble plus puissant. Ils aiment aussi intriguer contre leurs supérieurs, même si leurs machinations les mènent rarement très loin.

A cause de leur insatiable appétit de combat, les vrockts peuvent parfois se retrouver dans une situation de sous nombre et de sous puissance. Ils peuvent cependant pousser un horrible cri qui étourdit les adversaires

DD 25 : Les vrockts produisent des spores mortelles qui peuvent s'infiltrer dans une armure. Ces spores s'infiltrent dans la peau des victimes et donnent naissance en une minute à une pousse, et ce dans de grandes souffrances.

DD 30 : Trois vrockts ou plus peuvent joindre leur forces et tourbillonner en une terrible dance qui envoie des ondes de chocs dévastatrices.

Connaissance des démons

DD 15 : Les démons sont des extérieurs provenant des Strates Infinies des Abysses, un plan extérieur d'alignement chaotique mauvais, et la plupart d'entre eux appartiennent à la race des tanar'ris. Les tanar'ris sont immunisés à l'électricité et au poison, résistent à l'acide, au feu et au froid, peuvent invoquer d'autres démons et sont télépathes. Ils adorent terrifier et combattre leurs adversaires, qu'ils soient mortels ou démoniaques.

DD 20 : Les diables et les démons sont des ennemis éternels. Les deux races sont engagées dans un conflit sans fin appelé la Guerre de Sang. Dans la plupart des cas, les démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien.

DD 25 : Les démons n'ont d'autre organisation qu'une armée au sein de laquelle les plus puissants commandent aux plus faibles.

Destrier noir

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille G

DV : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

CA= 25 (+2 Dex, +13 naturelle)

2 sabots (+9 , 1d8+4 plus 1d4 feu) et morsure (+4 , 1d8+2) et nuage de fumée

for +3, dex +2, esp +1

Réf +7, Vig +8, Vol +6

Particularités : passage dans l'éther, projection astrale, vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement mauvais, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 7–10 DV (taille G), 11–18 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.passage dans l'éther ou dans le plan astral : à volonté.

.nuage de fumée : 4,5m, aveugle et éprouvent des difficultés à respirer. Le destrier noir bénéficie d'un camouflage.

.Sabots enflammés : Les flammes qui entourent les sabots du destrier noir mettent le feu aux matières inflammables et infligent 1d4 feu supplémentaire.

Il s'agit d'un cheval de guerre léger au pelage noir, à la crinière ocre et aux yeux de braise. Ses naseaux crachent constamment de la fumée, et ses sabots sont enflammés.

Connaissance des destriers noirs

DD 15 : Ce destrier à la peau noire, couvert de flammes, est un destrier noir.

DD 20 : créatures de la nuit, les destriers noirs tirent leur nom des effroyables rêves qui hantent les mortels ayant survécu à l'attaque d'un ou plusieurs de ces prédateurs avides.

Les puissants sabots d'un destrier noir sont enflammés et les flammes qui les entourent mettent le feu aux matières combustibles.

Un destrier noir est une terrifiante créature venue de Gisombre. Bien qu'il ressemble de loin à un cheval noir, il prend plaisir à inspirer la terreur à la proie sur laquelle il se jette. Ce monstre apprécie particulièrement de laisser ses victimes penser qu'elles ont réussi à lui échapper avant de les surprendre dans une dernière attaque fatale.

Les destriers noirs se rassemblent parfois en petits troupeaux qui se conduisent comme des meutes de loups ayant un féroce appétit de chair humaine. Ils sévissent à la fois en Gisombre et sur les routes isolées du monde physique, la nuit, dévorant tous les voyageurs de passage.

DD 25 : un destrier noir peut accepter de devenir la monture d'une puissante créature mauvaise, mais cette dernière doit le vaincre au combat et, par sa seule force, lui montrer que cet asservissement est la seule alternative à la mort.

Les destriers noirs peuvent voler et servent souvent de compagnions et de montures pour de puissants et maléfiques individus. Les destriers noirs produisent une épaisse fumée noire quand ils sont enragés, qui leur fournit un camouflage, ainsi que l'aveuglement et des difficultés à respirer pour les ennemis.

Un destrier noir fait bénéficier son cavalier de sa résistance au feu. Selon la légende, des destriers particulièrement puissants peuvent même faire voyager leur cavalier entre le monde physique et la Gisombre.

S'il est tué, le feu intérieur du destrier noir vacille et s'éteint, laissant derrière lui une crinière et une queue de cendres qui se dispersent bien vite.

DD 30 : Les destriers noirs peuvent, à volonté, utiliser la projection astrale et le passage dans l'éther (comme les sorts du même nom)

Diable à chaînes

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 8d8+16 (52 pv)

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 20 (+2 Dex, +8 naturelle)

4 chaînes (+10, 2d4+2)

for +2, dex +2, esp -1

Réf +8, Vig +8, Vol +6

Particularités : immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), régénération (2), résistance à la magie (18), vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4), bande (6-10) ou nuée (11-20)

Évolution possible : 9-16 DV (taille M)

Capacités spéciales :

.danse des chaînes : le diable peut manipuler à volonté 4 chaînes. DD 15, VOL, si la chaîne est déjà manipulée par quelqu'un d'autre.

.visage déstabilisant : DD 15, VOL. -2 en attaque pendant 1D3 rounds.

le diable à chaînes peut adopter le visage du pire ennemi de son adversaire ou bien d'un être cher disparu depuis peu.

Langues : infernal, commun

TOURMENTEURS SADIQUES, LES DIABLES À CHAÎNES sont les geôliers et les bourreaux des Neuf Enfers. Ils cherchent à capturer leurs victimes vivantes afin de pouvoir leur faire subir les pires souffrances pendant des journées entières.

Connaissance des diables à chaînes

DD 18 : Cette créature recouverte de chaînes est un diable à chaînes, ou kyton, que l'on prend souvent à tort pour un mort-vivant. Il s'agit d'un extérieur.

DD 20 : les diables à chaînes (également connus sous le nom de kytons) se servent des chaînes cloutées qui les recouvrent pour frapper et maîtriser leurs adversaires.

DD 23 : Immunisés au froid, les kytons peuvent se régénérer et ne craignent que les armes bénies ou en argent. Ils ne font pas partie des baatezus et ne possèdent donc pas toutes leurs capacités spéciales. Toutes les armes qu'ils utilisent sont considérées comme des armes maudites et loyales.

DD 25 : certains diables à chaînes apprennent des rituels qui leur permettent d'animer les chaînes qui ne sont pas fixées à leur corps, qui se mettent alors à se tortiller comme des serpents.

DD 28 : Les chaînes qui forment les habits du kyton peuvent être animées pour créer une sphère de mort de destruction tourbillonnante. Ils peuvent également escalader les murs avec une vitesse incroyable.

DD 33 : Un kyton peut altérer son visage jusqu'à ce qu'il ressemble à celui d'une personne chère (ou haïe) par son opposant, le destabilisant de la sorte.

Diabes barbelés

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

CA = 29 (+6 Dex, +13 naturelle)

2 griffes (+18, 2d8+6 et terreur) ; empalement (lutte)

for +6, dex +6, esp +2

Réf +14, Vig +14, Vol +12

Particularités : défense de pointes, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (23), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou bande (6-10)

Évolution possible : 13-24 DV (taille M), 25-36 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.empalement : quand il remporte une lutte, le diable barbelé inflige 3D8+9 dégâts supplémentaires.

.terreur : DD 20, VOL, au toucher.

.défense de pointes : tout adversaire frappant le diable barbelé avec une arme en main ou à mains nues subit 1D8 dégâts. Sauf pour les armes à allonge ou à distance.

Pouvoirs magiques. *Image accomplie* (DD 17), *immobilisation de personne* (DD 16), *rayon ardent* (2 rayons seulement) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *courroux de l'ordre* (DD 18) et *ténèbres maudites* (DD 18) 1 fois par jour.

Langue : infernal

Les diables barbelés pourvus de griffes et de piquants sont les éclaireurs et les sentinelles des Neuf Enfers. Ils se réunissent sous forme de groupes de maraudeurs aux cris rauques, parcourant

les cieux ardents et harcelant les proies qui leur tombent sous la main.

Connaissance des diables barbelés

DD 15 : les diables barbelés sont généralement des diables convoqués car ils sont relativement faibles et faciles à contrôler au moyen de promesses de destruction et de pillage.

DD 17 : Les diables barbelés, aussi appelés hamatulas, servent en tant que gardiens ou gardes du corps pour les seigneurs des Neufs Enfers. Il s'agit d'un extérieur et d'un baatezu.

DD 22 : à l'instar de la plupart des diables, les barbelés aiment tourmenter les créatures dont ils croisent la route.

Les diables barbelés tirent leur nom des innombrables barbelures et pointes qui couvrent leur corps. Ils utilisent leurs armes naturelles pour agripper leur adversaires. Ils résistent aux armes qui ne sont pas bénies et leurs propres armes naturelles sont des armes à la fois maudites et loyales.

DD 27 : Les coups portés par un hamatula provoquent la peur à sa victime. Ils sont également incroyablement endurant et résistent aux sorts. Ils peuvent invoquer un autre diable barbelé ou quelques diables barbus.

Diable barbu

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +6, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 19 (+2 Dex, +7 naturelle)

coutille (+9, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+8, 1d6+2) et barbe ; frénésie guerrière

for +3, dex +2, esp -1

Réf +7, Vig +8, Vol +5

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-4) ou bande (6-10)

Évolution possible : 7-9 DV (taille M), 10-18 DV (taille G)

Capacités spéciales :

.barbe : si les 2 attaques de griffes réussissent, la barbe inflige 1d8+2 dégâts + jet de vig DD 16 pour ne pas contracter la maladie diantre-spasme.

diantre-spasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force).

.blessure infernale : +1d6 dégâts qui ne peut être guérit que par un sort de soins avec attaque magique DD 16.

.frénésie guerrière : rage +4 en force, +2 en vol, -2 en CA pendant 6 rounds.

Pouvoirs magiques. *Téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté.
Langue : infernal

Farouches guerriers des Neuf Enfers, les diables barbus sont les gardes et troupes d'assaut de puissants diables ou mortels maléfiques. Ce sont des créatures violentes et courroucées qui savourent chacun de leurs combats.

Connaissance des diables barbus

DD 16 : Les diables barbus, aussi appelés barbazus, sont les troupes de choc des armes infernales. Il s'agit d'extérieurs et de baatezus

DD 20 : les diables barbus (également connus sous le nom de barbazus) comptent parmi les diables les plus faibles, mais ce sont des combattants violents et dangereux. La coutille de ce monstre est une arme corrompue qui provoque de terribles hémorragies.

DD 21 : Les barbazus utilisent d'horribles coutilles qui provoquent des blessures qui ne guérissent pas normalement. Toutes les armes qu'ils utilisent sont considérées comme étant des armes maudites et loyales. Ils sont résistants aux armes qui ne sont pas bénies ou en argent..

DD 25 : les diables barbus sont des suiveurs, pas des meneurs, si bien qu'ils se cantonnent généralement à des rôles de gardes et de troupes de choc. Ils cherchent rarement à tenter ou séduire les mortels, préférant instiller la terreur au moyen d'un bon carnage.

DD 26 : Les diables barbus peuvent entrer dans une rage guerrière proche de celle du barbare. Ils peuvent également convoquer un autre diable barbu ou quelques lémures.

DD 31 : Les barbazus peuvent utiliser téléportation suprême à volonté. Une victime mise en contact avec la barbe de ces créature peut contracter une horrible maladie appelée la diantrespasme, qui vide la victime de sa force physique.

Diabale gelé

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 14d8+84 (147 pv)

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 33 (+5 Dex, +18 naturelle)

lance (+20, 2d6+9/x3 et lenteur) ; morsure (+14, 2d6+3) ; queue (+14, 3d6+3 et lenteur) ; 2 griffes (+19, 1d10+6 et lenteur) ; aura de terreur

for +6, dex +5, esp +5

Réf +14, Vig +15, Vol +15

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4), bande (6-10) ou groupe mixte (1-2 diables gelés, 7-12 diables barbus et 1-4 diables osseux)

Évolution possible : 15-28 DV (taille G), 29-42 DV (taille TG)

Capacités spéciales

.aura de terreur : DD 22, vol, terreur

.lenteur : DD 23, vig, les victimes peuvent soit attaquer, soit se déplacer.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 23), *cône de froid* (DD 19), *image prédéterminée* (DD 20), *mur de glace* (DD 19), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), *tempête de grêle* (DD 19) et *vol à volonté*.

Langue : infernal

Les diables gelés sont originaires des étendues glacées de Cania, le huitième royaume des Neuf Enfers. Généraux infernaux et mortels maléfiques s'en servent de gardes du corps et de champions, sans compter que ces monstres prennent bien souvent la tête de diables inférieurs au champ de bataille. Toutefois, ce sont de mauvais officiers car ils méprisent les diables plus faibles qu'eux-mêmes qu'ils relèguent au rang de simple chair à canon.

Connaissance des diables gelés

DD 19 : Cette grande créature est un démon gelé, ou gélugon. Ce sont les commandants des armées des Neufs Enfers, et ils revèlent leur sauvagerie lorsqu'ils se retrouvent seuls, sans leurs soldats.

DD 20 : s'ils se sentent particulièrement à l'aise dans les étendues gelées de Cania, les diables gelés (également connus sous le nom de gelugons) ne sont pas affectés par les climats plus chauds. Où qu'ils aillent, ils emportent un peu de Cania avec eux sous la forme de l'aura de froid qui les entoure.

DD 24 : Résistants à toute forme de magie, capables de se régénérer, les gelugons ne craignent que les arme bénies. Les armes que ces créatures utilisent son considérées comme étant maudites et loyales.

DD 25 : les diables gelés respectent grandement le pouvoir et ne souffrent ni la faiblesse ni la fragilité, qu'il s'agisse de leurs alliés ou de leurs ennemis. Quand ils ont affaire à plusieurs adversaires à la fois, ils commencent généralement par s'en prendre au plus faible d'entre eux.

DD 29 : La queue et la lance d'un gelugon engourdit ses adversaires au point qu'ils se retrouvent considérablement ralentis dans leurs mouvements. Il peut également convoquer plusieurs lémures, osyluths, barbazus, ou un seul gelugon.

DD 34 : Les gelugons disposent des pouvoirs suivants : cône de froid, vol, tempête de glace, aura maudite, téléportation suprême et mur de glace

Diabie osseux

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA = 26 (+5 Dex, +11 naturelle)

morsure (+14, 1d8+5), 2 griffes (+12, 1d4+2), dard (+12, 3d4+2 et venin) ; aura de terreur

for +5, dex +5, esp +2

Réf +12, Vig +12, Vol +11

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

Évolution possible : 11-20 DV (taille G), 21-30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.aura de terreur : DD 17, vol, terreur

.venin : DD 20, vig, -1D6 for

Pouvoirs magiques. *Ancre dimensionnelle*, *image accomplie* (DD 15), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *mur de glace*, *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *vol* à volonté.

langue : infernal

Les diables osseux sont d'impitoyables surveillants chargés d'encadrer des êtres inférieurs afin de s'assurer de leur obéissance. Dans les Neuf Enfers, ils constituent une sorte de classe moyenne de contremaîtres et de chefs de corvée qui rendent des comptes à des diables mineurs, mais on les trouve aussi au service de puissants mortels tyranniques surveillant les troupes en quête du plus petit signe de perfidie et d'incompétence.

Connaissance des diables osseux

DD 20 : les diables osseux (également connus sous le nom d'osyluths) sont des créatures intelligentes et patientes, qui se laissent rarement prendre au dépourvu. Ils s'assurent que les diables mineurs obéissent à leurs supérieurs et affrontent leurs adversaires avec le zèle et la soif de sang qui les caractérisent. Faisant montre d'une loyauté sans faille à l'égard de leurs seigneurs, les diables osseux sont de bien sévères contremaîtres.

Les diables osseux, aussi appelés osyluths, sont les policiers et les informateurs des Neuf Enfers. Ils haïssent toutes les autres créatures. Il s'agit d'extérieurs et de baatezus.

DD 25 : tous les diables mineurs détestent au plus haut point les diables osseux en raison de leur sévérité. Ils s'entourent d'une aura de terreur qui fait trembler leurs ennemis, sans compter que leur dard venimeux peut décourager les plus endurcis de leurs adversaires.

Le dard d'un osyluth contient un poison affaiblissant. Toutes les armes qu'il utilise sont considérés comme étant des armes maudites et loyales. Il est de plus résistant aux armes qui ne sont pas bénies.

DD 30 : Les démons osseux peuvent créer une aura de frayeur autour d'eux à volonté. Ils peuvent également invoquer un autre diable osseux ou plusieurs lémures.

DD 35 : Les diables osseux peuvent utiliser les pouvoirs suivants : ancre dimensionnelle, vol, téléportation suprême, invisibilité, image accomplie et mur de glace.

Diablotin

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +3, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)

CA = 20 (+2 taille, +3 Dex, +5 naturelle)

dard (+8, 1d4 et venin)

for +0, dex +3, esp +1

Réf +6, Vig +3, Vol +4

Particularités : immunité contre le poison, guérison accélérée (2), résistance au feu (20), réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au feu (5), vision dans le noir (18 m), transformation

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire

Évolution possible : 4-6 DV (taille TP)

Capacités spéciales :

.communion : Une fois par semaine, le diablotin peut faire appel au sort *communion* pour poser un total de 6 questions.

.venin : DD 13, vig, -1D4 dex

.transformation : taille M ou moins, araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *suggestion* (DD 15) 1 fois par jour.

Langue : infernal, céleste, draconien

Les diablotins sont les émissaires et les espions de diables plus puissants. Les mortels passent souvent des marchés avec ces créatures en pensant qu'il est facile de les contrôler.

Toutefois, la plupart des diablotins sont fidèles aux seigneurs des Neuf Enfers et non à leur soi-disant maître mortel.

Connaissance des diablotins

DD 10 : Les mages ayant embrassé la cause du mal recrutent parfois des diablotins pour les servir en tant que familiers

DD 12 : Ce petit diable aux ailes membraneuses est un diablotin, l'un des plus faibles représentants de son espèce. Il s'agit d'un extérieur parlant l'infernal, le céleste et le draconien.

DD 15 : les diablotins s'associent avec les mortels en quête de puissance magique. En aidant leur « maître » à gagner de nouveaux sorts ou à mettre la main sur des objets magiques, ils

entretiennent sa soif de pouvoir qui le mènera à commettre des méfaits.

DD 17 : Le dard empoisonné qui termine leur queue provoque chez la victime une contraction des muscles pouvant mener à la paralysie. La peau d'un diabolotín résiste au déchirement et il peut refermer ses blessures à une vitesse alarmante. Néanmoins, ils craignent les armes bénies ou en argent. Leur principale tactique repose sur la surprise et les attaques "frapper et courir".

DD 20 : les diabolotíns ont des connaissances impressionnantes en matière de magie. Ils tirent la majeure partie de leurs informations d'autres diables, de leur expérience ou de leur travail d'espionnage.

Capables de se régénérer, les diabolotíns ne craignent que les armes bénies. Les armes que ces créatures utilisent sont considérées comme étant maudites et loyales.

DD 22 : Un diabolotín peut imiter la forme de quelques créatures (corbeau, araignée, rat...) ou se rendre invisible à volonté. Il possède aussi des pouvoirs magiques de détection du bien, détection de la magie, suggestion ou communion.

DD 27 : Il existe une foule de diabolotíns différents, chacun reflétant un péché ou un mal différent. Par exemple, un diabolotín assassin est capable d'éliminer leurs adversaires par le biais d'"accidents" méticuleusement préparés, un diabolotín sanguin peut maudire ses adversaires pour les faire saigner abondamment, bien que son propre sang ait des vertues curatives, un diabolotín euphorique secrète une drogue hallucinogène dans son dard et un diabolotín crasseux sème la maladie et émet une odeur nauséabonde.

DD 30 : Les diabolotíns disposent des pouvoirs suivants : détection du bien, détection de la magie, invisibilité et suggestion.

Diable diantrefosse

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 18d8+144 (225 pv)

Initiative : +12, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)

CA = 41 (+8 Dex, +23 naturelle)

2 griffes (+30, 2d8+13), 2 ailes (+28, 2d6+6), morsure (+28, 4d6+6 et venin et maladie), queue (+28, 2d8+6) ; aura de terreur ; constriction (lutte)

for +11, dex +8, esp +8

Réf +19, Vig +19, Vol +21

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (15/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (32), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-4) ou groupe mixte (1-2 diantrefosses, 2-5 diables cornus et 2-5 diables barbelés)

Évolution possible : 19-36 DV (taille G), 37-54 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.aura de terreur : DD 27, vol, terreur

.constriction : sur une lutte réussie, 2D8+26 dégâts

.Maladie : Un adversaire mordu par le diantrefosse doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force).

.souhait : Une fois par an, le diantrefosse peut lancer le sort *souhait*

.venin : DD 27, vig, -1D6 for

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *boule de feu* (DD 21), *cercle magique contre le Bien*, *création de mort-vivant*, *dissipation suprême*, *image prédéterminée* (DD 23), *immobilisation de monstre de groupe* (DD 27), *invisibilité*, *mot de pouvoir étourdissant* et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *nuée de météores* (DD 27) 1 fois par jour.

langue : infernal

Le diantrefosse a de grandes ailes de chauve-souris qu'il ramène souvent autour de lui telle une cape grotesque. Il mesure 3,60 mètres de haut et pèse environ 400 kg.

Connaissance des diables diantrefosses

DD 20 : Cette immense et terrible créature est un diantrefosse, seigneur incontesté des baatezus et le plus à même d'instiller la peur dans l'esprit des mortels et des diables. Il s'agit d'un extérieur et d'un baatezu

DD 25 : les diantrefosses sont les nobles des Neuf Enfers. Chacun est le vassal de l'un des neuf archidiabes et se trouve à la tête d'une forteresse, d'une ville ou de l'armée de son maître. Quasiment insensibles aux sorts et capables de se régénérer, les diantrefosses ne craignent que les armes bénies en argent. Ils possèdent également une télépathie étendue et toutes leurs armes sont considérées comme maudites et loyales.

DD 30 : Irradiant une aura de peur, les diantrefosses peuvent également propager une terrible maladie affaiblissante appelée la diantrespasme par leur morsure. Ils ont aussi la capacité d'utiliser un puissant poison et peuvent invoquer des lémures, osyluths, barbazus ou une erinye, cornugon ou gelugon.

DD 35 : Un diantrefosse peut utiliser les pouvoirs suivants : blasphème, création de morts-vivants, dissipation suprême, téléportation suprême, invisibilité, cercle magique contre le bien, immobilisation de monstres de masse, nuée de météores, image persistante, mot de pouvoir : étourdissant et aura maudite

Djinn, artisan des miracles

génie, **Extérieur (Air, extraplanaire) bénéfique de taille G**

DV : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +8, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

CA= 17 (+4 Dex, +3 naturelle)

2 coups (+10, 1d8+4)

for +3, dex +4, esp +2

Réf +9, Vig +7, Vol +7

Particularités : *changement de plan*, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan élémentaire de l'Air, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.cyclone : peut se transformer en cyclone de 15m de hauttoutes les 10 minutes. Les créatures de taille moyenne ou inférieures peuvent s'envoler (DD 20, réf, 3D6 points de dégats)

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais fait apparaître du vin en même quantité), *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *image prédéterminée* (DD 17) et *vent divin* 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en *état gazeux* (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure. Niveau 20 de lanceur de sorts.

langues : aérien, céleste, commun, l'igné

l'artisan des miracles djinn a des airs de bonhomie et est vêtu comme un riche artisan. Il méprise l'affrontement physique et préfère utiliser ses pouvoirs magiques et son cyclone. Il est relativement compatissant et n'hésite pas à user de ses pouvoirs pour satisfaire ses « clients ».

Djinn, mamelouk

génie, **Extérieur (Air, extraplanaire) bénéfique de taille G**

DV : 9d8+18 (57 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

CA= 24 (+5 Dex, +3 naturelle, +6 climagnon)

Cimeterre +12, 1D10 +4 ou 2 coups (+12 , 1d8+4) ; averse d'acide ; rafale de lames

for +3, dex +5, esp +2

Réf +10, Vig +9, Vol +8

Particularités : *changement de plan*, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan élémentaire de l'Air, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.cyclone : peut se transformer en cyclone de 15m de hauttoutes les 10 minutes. Les créatures de taille moyenne ou inférieures peuvent s'envoler (DD 24, réf, 3D6 points de dégats)

.averse d'acide : à volonté, 1D8 dégats d'acide tant que le djinn combat.

.rafale de lames : DD 22, réf, affecte une ligne droite en arc de cercle, qui cause 1D8+4 dégats.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais fait apparaître du vin en même quantité), *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *image prédéterminée* (DD 19) et *vent divin* 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en *état gazeux* (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure.

langues : aérien, céleste, commun, l'igné

le djinn mamelouk charge ses adversaires en utilisant son averse d'acide et ses rafales de lames. Lorsqu'il est en péril, il se transforme en cyclone et continue à lancer ses rafales de lame et son averse d'acide jusqu'à ce que le terrain soit dégagé.

Djinn, sultan des 4 vents

génie, **Extérieur (Air, extraplanaire) bénéfique de taille TG**

DV : 14d8+84 (140 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

CA= 27 (+5 Dex, +6 naturelle, +6 climagnon)

2 Cimeterres +16, 2D6 +6 ou 2 coups (+16 , 1d10+6) ; rafale d'acide ; doubles transitoires et miroirs

for +6, dex +5, esp +3

Réf +14, Vig +12, Vol +12

Particularités : *changement de plan*, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan élémentaire de l'Air, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.cyclone : peut se transformer en cyclone de 15m de hauttoutes les 10 minutes. Les créatures de taille G ou inférieures peuvent s'envoler (DD 29, réf, 4D6 points de dégats)

.rafales d'acide : à volonté, 1D10 dégats d'acide tant que le djinn combat.

.doubles transitoires : le djinn peut utiliser des images prédéterminées pour prendre des adversaires en tenaille pour lui et ses alliés. Les doubles transitoires peuvent effectuer 1 attaque par round qui infligent des dégats.

.double miroir : le djinn peut utiliser son image prédéterminée pour qu'elle prenne sa place lorsqu'il reçoit un coup.

.souhais : un djinn noble peut réaliser 3 souhaits, puis il disparaîtra pour ne jamais revenir

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais fait apparaître du vin en même quantité), *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *image prédéterminée* (DD 24) et *vent divin* 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en *état gazeux* (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure.

langues : aérien, céleste, commun, l'igné

le djinn sultan des 4 vents utilise ses rafales d'acide, ses deux cimeterres et ses doubles transitoires pour combattre à ses côtés et aux côtés de ses alliés. Il fait appel à son double miroir pour prendre un coup trop violent à sa place. Lorsqu'il est en péril, il se transforme en cyclone puis devient invisible si le combat tourne à son désavantage.

Djinn, princesse uriah

génie, **Extérieur (Air, extraplanaire) bénéfique de taille TG**

DV : 18d8+108 (180 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

CA= 26 (+6 Dex, +6 naturelle, +4 robe des vents)

2 coups (+18 , 1d10+6) ou valse des plaintes et éclairs d'acide ;

for +5, dex +6, esp +4

Réf +15, Vig +13, Vol +14

Particularités : *changement de plan*, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Environnement : plan élémentaire de l'Air, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Capacité spéciale :

.cyclone : peut se transformer en cyclone de 15m de hauttoutes les 10 minutes. Les créatures de taille G ou inférieures peuvent s'envoler (DD 29, réf, 4D6 points de dégats)

.valse des plaintes : DD 29, vig, tous les adversaires à portée sont transformés en brume sans leur équipement et sont emportés dans les airs.

.éclairs d'acide : à volonté, 6 éclairs infligeant chacun 1D8+6 dégats.

.souhais : un djinn noble peut réaliser 3 souhaits, puis il disparaîtra pour ne jamais revenir

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais fait apparaître du vin en même quantité), *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *image prédéterminée* (DD 24) et *vent divin* 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en *état gazeux* (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure.

langues : aérien, céleste, commun, l'igné

la princesse uriah débute un combat en utilisant valse des plaintes. Puis elle se transforme en cyclone pour emporter ceux qui auraient résisté à son pouvoir et bombarde tous ses adversaires d'éclairs d'acide.

Connaissance des djinns

DD 15 : Cette grande créature à l'aspect humanoïde est un djinn, un génie du Plan Élémentaire de l'Air.

DD 20 : Les djinns dédaignent l'affrontement physique et préfèrent employer leurs pouvoirs magiques et leur maîtrise des airs pour vaincre leurs ennemis. Ce sont les maîtres du ciel et les créatures aériennes éprouvent de grandes difficultés à les combattre. Leur affinité avec l'Air leur permet de se transformer en un véritable cyclone, semblable à celui provoqué par le sort du même nom. Les djinns parlent l'Aérien, le Céleste, le Commun et l'Igneux

DD 25 : Les djinns ont accès à un certain nombre de pouvoirs magiques, dont ils n'hésitent pas à faire usage. *Création de nourriture et d'eau*, *Invisibilité*, *Création majeure*, *Image permanente*, *Vent divin* à volonté. *Forme gazeuse* jusqu'à une heure/jour. Comme tous les génies, ils peuvent utiliser *Changement de plan* à volonté pour se rendre dans le plan Matériel, le plan Astral ou n'importe quel plan élémentaire.

DD 30 : Un petit nombre de djinns, connus sous le nom de djinns nobles, sont plus puissant que leur congénère et ont le pouvoir d'accorder trois *Souhais* à la personne qui les capture.

Éfrit garde de citadelle

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +7, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

CA = 19 (+3 Dex, +6 naturelle)

2 coups (+15, 1d8+6 et 1d6 de feu) ; chaleur

for +4, dex +3, esp +2

Réf +10, Vig +9, Vol +9

Particularités : *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Environnement : plan élémentaire du Feu, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.chaleur : 1D6 dégats de feu sup au ou en lutte.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, flammes, pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux, image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour.

Langues : igné, commun, aérien et infernal.

L'éfrit est originaire du plan élémentaire du Feu. Il mesure un peu plus de 3,50 mètres pour un poids d'une tonne.

Éfrit sabre de feu

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille TG

Dés de vie : 20d8+40 (120 pv)

Initiative : +7, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

CA = 28 (+4 dex, cotte de maille +5, +9 naturelle)

cimeterre (+19, 1d10+9 et 2d6 de feu) ou 2 coups (+19, 1d8+9 et 2d6 de feu) ; chaleur ; lancer de cimeterre ; tourbillon d'acier ardent

for +7, dex +4, esp +3

Réf +12, Vig +14, Vol +11

Particularités : *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Environnement : plan élémentaire du Feu, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.chaleur : 2D6 dégats de feu sup au ou en lutte.

.lancer de cimeterre : attaque à distance touchant 2 cibles, le cimeterre revient dans les mains de l'éfrit.

.tourbillon d'acier ardent : DD 25, réf, toutes les cibles autour de l'éfrit subissent 2D6+7 dégats de feu et sont obligées de reculer.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, flammes, pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux, image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour.

Langues : igné, commun, aérien et infernal.

Le sabre de feu éfrit recourt au lancer de cimeterre chaque fois qu'il en a l'occasion, réservant son tourbillon d'acier ardent

pour les moments où il a au moins trois ennemis à portée d'allonge.

Éfrit coureur des flammes

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille TG

Dés de vie : 20d8+40 (120 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

CA = 23 (+4 dex, +9 naturelle)

4 cimenterres (+19, 1d10+9 et 2d6 de feu) ou 2 coups (+19, 1d8+9 et 2d6 de feu) ; chaleur ; âme ardente ; poigne ardente ; téléportation embrasée

for +7, dex +4, esp +3

Réf +12, Vig +14, Vol +11

Particularités : *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Environnement : plan élémentaire du Feu, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.chaleur : 2D6 dégâts de feu sup au ou en lutte.

.âme ardente : aura, tous les dégâts de feu infligent 5 dégâts sup.

.poigne ardente : une main embrasée apparaît et étroit la cible (jet de lutte), 1D10+8 dégâts de feu, +10 dégâts continue tant que la cible est immobilisée.

.téléportation embrasée : DD 24, réf, l'éfrit peut se téléporter en laissant une traînée de flammes derrière lui : dégâts 2D6+8 dégâts de feu.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, flammes, pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux, image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour.

Langues : igné, commun, aérien et infernal.

Le coureur des flammes recourt à téléportation embrasée pour se déplacer sur le champ de bataille et à poigne ardente pour immobiliser et brûler ses adversaires. Il attaque les cibles immobilisées avec son cimenterre en profitant de son allonge.

Éfrit seigneur des cendres

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille TG

Dés de vie : 23d8+46 (138 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

CA = 30 (+4 dex, armure de plates +7, +9 naturelle)

cimenterre (+23, 1d10+12 et 2d6 de feu) ou 2 coups (+23, 1d8+12 et 2d6 de feu) ; chaleur ; trait de feu ; âme ardente ; bouclier ardent ; malédiction de l'effrit

for +7, dex +4, esp +3

Réf +14, Vig +15, Vol +14

Particularités : *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Environnement : plan élémentaire du Feu, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.chaleur : 2D6 dégats de feu sup au ou en lutte.

.trait de feu : attaque à distance, 2D6+12 dégats de feu.

.âme ardente : aura, tous les dégats de feu infligent 5 dégats sup.

.bouclier ardent : réduit de moitié les dégats des attaques à distance.

.malédiction de l'éfrit : DD 28, réf, lorsqu'il est en péril (moitié de ses pv), 1D6+8 dégats de feu, +10 dégats de feu continue.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, flammes, pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux, image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour.

Langues : igné, commun, aérien et infernal.

Le seigneur des cendres vole pour se placer hors de portée de ses ennemis, tout en les bombardant de traits de feu. Il tente une malédiction de l'éfrit et, s'il réussit et que la cible continue à subir des dégâts de feu continus, il recourt à attisement des flammes contre le même adversaire au cours du round suivant. Le seigneur des cendres utilise de nouveau malédiction de l'éfrit s'il est en péril, mais sans cela, il lance des traits de feu.

Éfrit chantre des bûchers

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille TG

Dés de vie : 25d8+50 (150 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

CA = 32 (+4 dex, armure de plates en adamantium +9, +9 naturelle) cimenterre (+25, 1d10+15 et 2d6 de feu) ou sceptre (trait de feu, chaîne incandescente ou linceul enflammé) ou 2 coups (+25, 1d8+15 et 2d6 de feu) ; chaleur ; âme enflammée

for +8, dex +4, esp +3

Réf +16, Vig +18, Vol +15

Particularités : *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Environnement : plan élémentaire du Feu, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.chaleur : 2D6 dégats de feu sup au ou en lutte.

.âme enflammée : aura, toutes les créatures subissent 10 dégats de feu continue, +5 sup avec âme ardente.

.âme ardente : aura, tous les dégats de feu infligent 5 dégats sup.

.trait de feu : attaque à distance, 2D6+12 dégats de feu.

.chaînes incandescentes : jet de lutte, la cible est immobilisée et subit 20 dégats de feu continue, +5 avec âme ardente.

.linceul enflammé : flammes rugissantes de 6m de haut entourant l'éfrit, 10 dégats de feu continue.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, flammes, pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux, image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour.

Langues : igné, commun, aérien et infernal.

Le chantre des bûchers reste hors de portée des attaques de et se sert autant que possible de chaîne incandescente pour maîtriser ses ennemis et permettre à ses alliés de les rosser impunément. Dans un round où il ne peut invoquer sa chaîne, il lance des traits de feu. Il recourt au linceul enflammé pour scinder le champ de bataille et contrôler le flot de ses ennemis.

Caradjin Éfrit

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille TG

Dés de vie : 28d8+56 (168 pv)

Initiative : +9, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

CA = 28 (+4 dex, cotte de maille +5, +9 naturelle)

cimeterre (+28, 1d10+15 et 2d6 de feu) ou 2 coups (+28, 1d8+15 et 2d6 de feu) ; chaleur ;

cimeterre des flammes implacables ; représailles ardentes ;

for +8, dex +4, esp +3

Réf +16, Vig +18, Vol +16

Particularités : *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Environnement : plan élémentaire du Feu, Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Capacités spéciales :

.chaleur : 2D6 dégâts de feu sup au ou en lutte.

.cimeterre des flammes implacables : attaque à +35, 2D10+9 dégâts de feu puis 15 dégâts de feu continue et est immobilisée.

.représailles ardentes : quand un ennemi à portée d'allonge attaque un allié du caradjin celui-ci peut riposter immédiatement.

.autorité élémentaire : un élémentaire de feu allié se décale pour laisser passer le caradjin.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, flammes, pyrotechnie* (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux, image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour.

Langues : igné, commun, aérien et infernal.

Le puissant karadjin éfrit s'avance dans la mêlée et fait parler son autorité élémentaire deux fois par round tout en frappant de son cimeterre avec une joie digne d'un fou furieux. Quand un ennemi situé à portée d'allonge tente d'attaquer l'un de ses alliés, il use de représailles ardentes.

Connaissance des éffrits

DD 20 : les éffrits se présentent comme les princes de feu du Chaos Élémentaire, comme les plus puissantes entités de l'ordre

dans ce plan de tumulte. Bien qu'ils soient peu nombreux, ils sont à la tête d'armées importantes et de domaines entretenus par leurs esclaves élémentaires. La Cité d'Airain reste leur plus grande œuvre ; une ville fortifiée qui se dresse au milieu du chaos bouillonnant, éternelle et immuable.

Ce géant, à l'aspect démoniaque, est un éfrit, un type de génie. Les éfrits parlent l'Aérien, le Commun, l'Infernal et l'Igneux. Ils sont notamment connus pour les capacités à accorder des *Souhais*

DD 25 : les « roturiers éfrits » n'existent pas. Chaque éfrit fait partie d'une maison de la noblesse. Ces familles complotent et intriguent les unes contre les autres (à la manière des maisons drows d'Outreterre) et il arrive qu'elles réunissent de gigantesques armées pour s'affronter. Une maison éfrit ne compte souvent qu'une poignée d'individus, mais grâce à son influence et à ses manoeuvres d'intimidation, elle règne sur d'immenses osts composés d'autres élémentaires. Son contrôle ne se limite aucunement aux créatures du feu, si bien que les éfrits les plus malins ont pour serviteurs des monstres constitués de divers éléments. Plus rarement, ils réduisent des démons en servitude, mais ils leur font alors peu confiance et les gardent à l'œil en permanence.

Les éfrits sont des êtres ingénieux, qui n'aiment rien tant que de vaincre leurs adversaires en se montrant plus malins qu'eux. S'ils se retrouvent piégés, ils tenteront de marchander leur liberté, offrant leurs pouvoirs comme monnaie d'échange. Comme tous les génies, ils peuvent utiliser *Changement de plan* à volonté pour se rendre dans le plan Matériel, le plan Astral ou n'importe quel plan élémentaire.

DD 30 : en tant que princes du Chaos Élémentaire, ils jouissent d'un grand pouvoir, d'une influence considérable et de contacts étendus, et il leur arrive de conclure des accords avec des mortels inférieurs. Ainsi, un éfrit libéré pourrait exaucer un « souhait » à son bienfaiteur, en restant dans le domaine du raisonnable.

Créatures de la noblesse extrêmement orgueilleuses, les éfrits craignent la servitude autant qu'ils l'abhorrent. Il arrive que deux maisons entrent en conflit et que celle qui en ressort vaincue doive céder l'un de ses jeunes membres, qui se retrouve assujéti au vainqueur pour une période donnée. La punition et l'humiliation qui en découlent sont bien pires que n'importe quel tribut en biens ou en esclaves. Quand un éfrit est magiquement lié au service d'un mortel, c'est pour lui le pire des déshonneurs et la rancune qu'il nourrit à l'égard de son maître est à la hauteur des flammes de son corps.

Les éfrits sont profondément maléfique et aiment tout particulièrement brouiller l'esprit de leurs adversaires. Deux fois par jour, l'éfrit peut magiquement agrandir ou rétrécir lui-même ou un autre humanoïde. Par ailleurs le corps d'un éfrit est tellement chaud qu'il brûle au toucher.

DD 35 : il arrive qu'une maison éfrit organise une sorte de chasse à courre qui voit quelques nobles quitter le Chaos Élémentaire pour s'aventurer dans le monde, en Féerie, en Gisombre, voire dans la Mer Astrale, pour y traquer des créatures particulièrement dangereuses, telles que des dragons. C'est alors un pur divertissement, qui permet aussi de ramener un trophée fabuleux au manoir familial.

Les éfrits possèdent un grand nombre de pouvoirs magiques. A volonté, ils peuvent détecter la magie (comme avec le sort du même nom), ou produire des flammes de bon nombre de façon différentes. Trois fois par jour, ils peuvent utiliser *métamorphose*, *forme gazeuse*, *invisibilité*, *image permanente* ou encore *mur de feu*.

Molosse satanique

Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) maléfique de taille M

DV : 4d8+4 (22),

Initiative : +5, Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA=16 (+1 Dex, +5 naturelle)

Morsure +5 (1d8+1+1d6 feu) ou souffle de feu (DD 13, réf, 2D6 dégats)

For +1, dex +1, esp -2

Réf +5, Vig +5, Vol +4

Particularités : immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais, Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (5–12)

Évolution possible : 5–8 DV (taille M), 9–12 (taille G)

Langue : comprend l'inferral

Ce gros chien monstrueux issu d'un plan inferral est souvent convoqué pour servir des maîtres maléfiques.

Connaissance des molosses sataniques

DD 14 : Ce chien aux allures infernales est un molosse satanique. Il s'agit d'un extérieur.

DD 15 : les originels créèrent les molosses sataniques à l'aube des temps. Bien que ces bêtes ne soient pas originaires des Neuf Enfers, elles sont ainsi nommées en raison de leur aspect embrasé.

DD 19 : Les molosses sataniques sont des pisteurs d'exception et emploient souvent des tactiques de chasse en meute. La morsure d'une de ces créatures provoque des dégâts de feu supplémentaires, feu qu'il peuvent également cracher régulièrement.

DD 20 : il y a de cela plusieurs millénaires, les géants élevaient des molosses sataniques, qu'ils sélectionnèrent avec soin en se basant sur leur taille et leur prouesse, jusqu'à donner naissance à une nouvelle espèce : les molosses pyrophores. Ceux-ci sont instinctivement fidèles à leurs anciens maîtres.

DD 24 : Des races plus grandes et plus puissantes existent, notamment les molosses de guerre de Nessus. Ils servent de pisteurs et de montures aux Princes des Neufs Enfers.

Salamandre Flamion

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille P

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA = 19 (+1 taille, +1 Dex, +7 naturelle)

lance (+6 , 1d6+1/x3 plus 1d6 feu), et queue (+4 , 1d4 plus 1d6 feu et étreinte et constriction)

for +1, dex +1, esp +2

Réf +5, Vig +6, Vol +6

particularités : immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

environnement : plan élémentaire du Feu, organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–5)

évolution possible : 4–6 DV (taille P)

capacités spéciales :

.constriction : sur un test de lutte réussit, inflige 1D6 dégats de feu.

.etreinte : sur un jet d'attaque de queue réussit, la salamandre utilise constriction.

langues : l'igné

Les salamandres utilisent des lances métalliques chauffées au rouge par l'intense chaleur que leur corps dégage en permanence. Sadiques et sanguinaires, elles attaquent les autres créatures sans sommation. Elles préfèrent éliminer d'emblée les adversaires qui ont l'air le plus dangereux afin de pouvoir prendre leur temps pour tuer les autres.

Salamandre commune

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille M

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA = 18 (+1 Dex, +7 naturelle)

lance (+11 , 1d8+3/x3 plus 1d6 feu), et queue (+9 , 2d6+1 plus 1d6 feu et étreinte et constriction)

for +2, dex +1, esp +2

Réf +7, Vig +8, Vol +8

particularités : immunité contre le feu, réduction des dégâts(10/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

environnement : plan élémentaire du Feu, organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–5)

évolution possible : 8–14 DV (taille M)

capacités spéciales :

.constriction : sur un test de lutte réussit, inflige 1D6 dégats de feu.

.etreinte : sur un jet d'attaque de queue réussit, la salamandre utilise constriction.

.Quand une salamandre dispose d'une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre celle de son adversaire.

langues : l'igné, parfois le commun.

Salamandre noble

Extérieur (extraplanaire, Feu) maléfique de taille G

Dés de vie : 15d8+45 (112 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

CA = 19 (+1 Dex, +8 naturelle)

lance +3 (+23/+18/+13 , 1d8+9/x3 plus 1d8 feu) et queue (+9 , 2d6+1 plus 1d6 feu et étreinte et constriction)

for +4, dex +1, esp +2

Réf +10, Vig +12, Vol +11

particularités : immunité contre le feu, réduction des dégâts(15/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

environnement : plan élémentaire du Feu, organisation sociale : solitaire, couple ou groupe de nobles (9–14)

évolution possible : 16–21 DV (taille G), 22–45 DV (taille TG)

capacités spéciales :

.constriction : sur un test de lutte réussit, inflige 1D6 dégâts de feu.

.etreinte : sur un jet d'attaque de queue réussit, la salamandre utilise constriction.

.Quand une salamandre dispose d'une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre celle de son adversaire.

Pouvoirs magiques (salamandres nobles uniquement). *Boule de feu* (DD 15), *mains brûlantes* (DD 13), *mur de feu* (DD 16) et *sphère de feu* (DD 14), 3 fois/jour ; *convocation de monstres VII* (élémentaire du Feu de taille TG) et *dissipation de la magie*, 1 fois/jour.

langues : l'igné, commun.

Connaissance des salamandres

DD 20 : les salamandres combattent pour leurs maîtres avec une loyauté indéfectible, et elles en attendent autant de la part de leurs propres serviteurs et esclaves. Elles sont douées pour le travail du métal, particulièrement pour la fabrication d'armes qui exploitent le pouvoir des flammes.

DD 25 : les salamandres forment une société féodale gouvernée par des ducs et des duchesses, des rois et des reines. Les serfs et les paysans de leurs royaumes sont des élémentaires plus petits et moins intelligents, comme les bêtes magmatiques, ainsi bien sûr que les esclaves capturés par les salamandres.

titan

Extérieur (Chaos, extraplanaire) bénéfique, non-aligné ou maléfique de taille TG

DV : 20d8+280 (370 pv)

Initiative : +1, Vitesse de déplacement : 12 m en armure à plaques (8 cases), vitesse de base 18 m

CA= 40 (+19 naturelle, +11 *armure à plaques* +4)

marteau de guerre en adamantium +3 de taille TG (+37, 4d6+27x2) ; ou *javeline* +3 (+22, 2d6+19, portée de 9 mètres) ; ou *coup* (+34, 1d8+16)

for +15, dex +1, esp +7

Réf +13, Vig +26, Vol +21

Particularités : réduction des dégâts (15/Loi), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m)

Environnement : un plan d'alignement chaotique bon, Organisation sociale : solitaire ou couple

Évolution possible : 21–30 DV (taille TG), 31–60 DV (taille Gig)

Capacités spéciales :

.Les armes naturelles d'un titan, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

.Arme disproportionnée : Le titan manie un énorme marteau à deux mains (assez grand pour une créature de taille Gig) sans aucun malus.

Pouvoirs magiques. *charme-monstre* (DD 21), *détection de l'invisibilité*, *dissipation suprême*, *éclair multiple* (DD 23), *image prédéterminée* (DD 22), *immobilisation de monstre* (DD 22), *invisibilité*, *lévitation*, *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée 1 heure), *soins critiques* (DD 21) et *tempête de feu* (DD 24), à volonté ; *convocation d'alliés naturels IX*, *parole du Chaos* (DD 22) et *passage dans l'éther*, 3 fois/jour ; *dédale*, *nuée de météores* (DD 26) et *portail*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. De plus, les titans bons ou neutres peuvent utiliser les pouvoirs magiques suivants : *châtiment sacré* (DD 21), *délivrance des malédictions* (DD 21) et *lumière du jour*, à volonté ; *restauration suprême*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. De leur côté, les titans mauvais peuvent utiliser les pouvoirs magiques supplémentaires suivants : *malédiction* (DD 21), *ténèbres maudites* (DD 21) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *main broyeuse* (DD 26), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Langues : abyssal, commun, céleste, draconien, géant

Ce colosse de 7m50 de haut est constamment armé et revêtu de son armure de métal. Le féminin de titan est titanide.

Connaissance des titans

A faire