

DIANTREFOSSE

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)  
Points de vie 300 (24d10 + 168)  
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +10  
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent  
Immunités aux dégâts feu, poison  
Immunités aux états empoisonné  
Sens vision véritable 36 m, Perception passive 14  
Langues infernal, télépathie 36 m  
Puissance 20 (25000 PX)

Aura de peur. Toute créature hostile au diantrefosse qui commence son tour à 6 mètres ou moins de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, à moins que le diantrefosse ne soit incapable d'agir. En cas d'échec, la créature est effrayée jusqu'au début de son prochain tour. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite, la créature est immunisée contre l'Aura de peur du diantrefosse pour les prochaines 24 heures.

Résistance à la magie. Le diantrefosse a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.  
Armes magiques. Les attaques avec une arme du diantrefosse sont magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du diantrefosse est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 21). Le diantrefosse peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : détection de la magie, boule de feu  
3/jour chacun : immobilisation de monstre, mur de feu

ACTIONS

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : une de morsure, une avec ses griffes, une avec sa masse d'armes et une avec sa queue.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 22 (4d6 + 8) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 ou être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, et elle subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours suivants. La cible empoisonnée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants.

Masse d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 15 (2d6 + 8) dégâts contondants + 21 (6d6) dégâts de feu.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 24 (3d10 + 8) dégâts contondants.



