

DIABLOTIN

[Imp]

Fiélon (diable, métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 10 (3d4 + 3)

Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Intuition +3, Persuasion +4, Tromperie +4

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 dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues infernal, commun

Puissance 1 (200 PX)

Métamorphe. Le diabolotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (6 m, vol 18 m) ou une araignée (6 m, escalade 6 m), ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa vitesse (comme indiqué précédemment), ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Vision de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diabolotin.

Résistance à la magie. Le diabolotin a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Dard (Morsure sous forme de bête). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Invisibilité. Le diabolotin devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou que sa concentration se termine (comme s'il se concentrait sur un sort). Tout l'équipement que le diabolotin porte ou transporte est également invisible.



Suzerain : Bael'Zyren, le Chuchoteur des Flammes

- **Description :** Bael'Zyren est un fiélon majeur qui règne sur une région de l'Enfer appelée les "Cendres Murmurantes". Il est connu pour son apparence éthérée, faite de flammes noires qui susurrent des secrets à quiconque s'approche. Il offre des connaissances interdites et des pactes avantageux, mais toujours à un coût psychologique élevé.
- **Domaines d'influence :**
 - Feu et destruction.
 - Secrets occultes et manipulation.
 - Pactes et contrats infernaux.
- **Objectifs :** Bael'Zyren souhaite étendre son influence sur le monde matériel en manipulant les mortels pour accomplir des actes qui sèment le chaos ou brisent les équilibres des lois établies. Ses serviteurs sont souvent chargés de trouver des artefacts oubliés ou de corrompre des institutions.
- **Relation avec Zaar :** Zaar a passé un pacte avec Bael'Zyren en échange de son diabolotin, un espion et serviteur dévoué nommé "Smolder". En contrepartie, Zaar est tenue de mener à bien des tâches qui renforcent l'influence de Bael'Zyren dans le monde matériel. Cela peut inclure la récupération d'objets, l'élimination de rivaux ou la manipulation de personnes influentes.