

# DÉMON, INCUBE

Les ailes de chauve-souris, les cornes recourbées et les jambes bestiales de cet humanoïde énigmatique et séduisant trahissent ses origines démoniaques.

## INCUBE

FP 6



2 400 px

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille M, CM

Init +2 ; Sens vision dans le noir à 18 m ; Perception +13

## DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16 (Dex +2, naturelle +6)

pv 76 (8d10+32)

Réf +6, Vig +10, Vol +8

RD 10/Bien ou fer froid ; Immunité électricité, poison ;

Résistance acide 10, feu 10, froid 10 ; RM 17

## ATTAQUE

VD 9 m, vol 15 m (moyenne)

Corps à corps cimeterre de maître, +14/+9 (1d6+5/18-20) ou 2 coups, +13 (1d4+5)

Attaque spéciale douleur intensifiée

Pouvoirs magiques (NLS 8 ; concentration +13)

Constant — don des langues

À volonté — charme-personne (DD 16), détection de pensées (DD 17), suggestion (DD 18), téléportation suprême (personnelle plus 25 kilos d'objets uniquement)

1/jour — convocation (niveau 3, 2 ariès 40%), désespoir foudroyant (DD19)

## STATISTIQUES

For 20, Dex 15, Con 18, Int 16, Sag 15, Cha 21

BBA +8 ; BMO +13 ; DMD 25

Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Frappe décisive, Réflexes surhumains

Compétences Acrobaties +6, Art de la magie +14, Bluff +16, Connaissances (plans) +14, Diplomatie +16, Discrétion +11, Évasion +6, Intimidation +16, Perception +13, Psychologie +13, Vol +13

Modificateurs raciaux +8 en Intimidation, +8 en Perception

Langues abyssal, céleste, commun ; dons des langues, télépathie à 30 m

Particularité changement de forme (humanoïde de taille P ou M ; modification d'apparence)

## ÉCOLOGIE

Environnement tous (Abysses)

Organisation solitaire, couple ou escadre (2-8)

Trésor standard (cimeterre de maître, autre trésor)

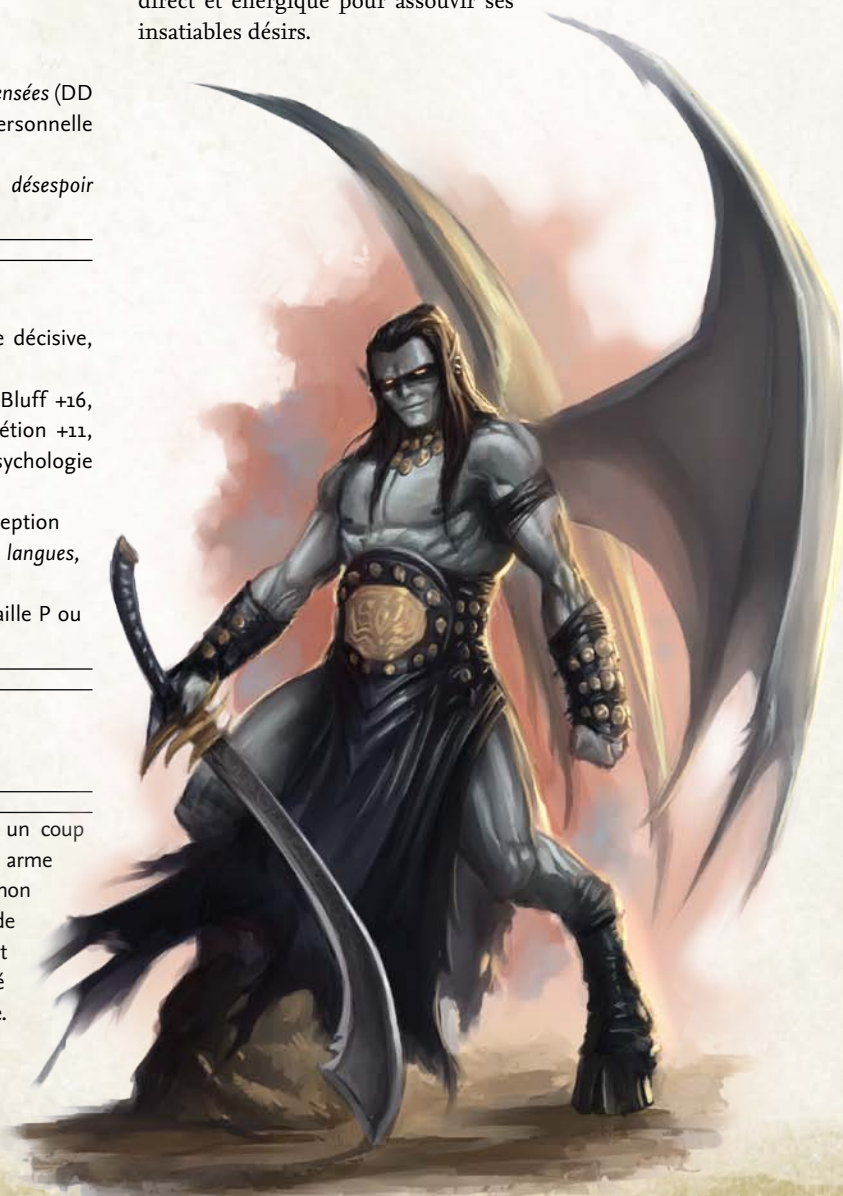
## POUVOIRS SPÉCIAUX

**Douleur intensifiée (Sur).** Lorsqu'un incubé confirme un coup critique avec une arme de corps à corps ou une arme naturelle, cette attaque inflige 2d6 points de dégâts non létaux supplémentaires et la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 19 ou être écrasée par la douleur, devenant nauséuse pendant 1d6 rounds. Si cette capacité fonctionne plusieurs fois, sa durée d'effet se prolonge. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

L'incube, sous sa véritable forme, est toujours musclé et séduisant, avec de longs cheveux et un regard intense. Sa peau peut être de n'importe quelle couleur, mais elle est toujours douce et soyeuse. Lorsqu'il n'utilise pas ses ailes pour voler, l'incube peut les replier sur ses épaules pour en faire une cape : beaucoup décorent l'intérieur et l'extérieur de leurs ailes de tatouages, d'encre ou de scarifications. Les incubes mesurent entre 1,80 et 1,95 mètre et pèsent généralement 100 kilos.

Lorsqu'ils ne combattent pas, les incubes servent de conseillers, de tortionnaires et de compagnons aux démons plus puissants. Parmi les mortels, les lanceurs de sorts les invoquent souvent pour rmeplir des rôles similaires, mais il faut prendre garde lorsque l'on batifole avec un incubé car ils adorent faire souffrir leur partenaire.

Comme les succubes, les incubes naissent des âmes d'alignement Chaotique Mauvais des mortels particulièrement avides et lascifs. Cependant, si les succubes utilisent subtilement et méthodiquement leurs charmes pour provoquer la ruine, l'incube est généralement direct et énergique pour assouvir ses insatiables désirs.





# DERHII

Ce grand singe est pourvu de puissantes ailes noires et tient une épée vicieusement incurvée dans ses mains simiesques.

DERHII	FP 5			
--------	------	---	---	---

1 600 px

Humanoïde monstrueux de taille G, N

**Init** +3 ; **Sens** odorat, vision dans le noir à 18 m ; **Perception** +14

## DÉFENSE

**CA** 18, contact 12, pris au dépourvu 15

(Dex +3, naturelle +6, taille -1)

**pv** 59 (7d10+21)

**Réf** +8, **Vig** +5, **Vol** +8

## ATTAQUE

**VD** 9 m, escalade 9 m, vol 18 m (médiocre)

**Corps à corps** cimeterre de maître à deux mains, +12/+7

(2d6+7/18-20) ou 2 coups, +11 (1d6+5)

**À distance** javeline +9 (1d8+5)

**Espace occupé** 3 m ; **Allonge** 3m

**Attaques spéciales** charge aérienne, renverser

## STATISTIQUES

**For** 21, **Dex** 16, **Con** 17, **Int** 9, **Sag** 12, **Cha** 10

**BBA** +7 ; **BMO** +13 ; **DMD** 26

**Dons** Attaques réflexes, Talent (Perception), Volonté de fer, Voltigeur

**Compétences** Acrobaties +12, Escalade +13, Perception +14, Vol +9

**Langues** aérien, commun

**Particularité** voix tonitruante

## ÉCOLOGIE

**Environnement** forêts chaudes et montagnes

**Organisation** solitaire, couple, troupe (3-5) ou tribu (8-48)

**Trésor** standard (cimeterre à deux mains de maître, 4 javelines, autre trésor)

## POUVOIRS SPÉCIAUX

**Charge aérienne (Ext).** Lorsqu'il est dans les airs, le derhii peut plonger à deux fois sa vitesse normale de vol. Ce déplacement équivaut à une charge et fait bénéficier le derhii d'un bonus de +2 à son jet d'attaque mais l'afflige d'un malus de -2 à la CA.

**Renverser (Ext).** Lorsque le derhii confirme un coup critique avec une arme à deux mains, il a une chance de faire tomber son adversaire à terre en plus de lui infliger les dégâts du coup critique. Si le jet de confirmation du derhii est supérieur au BMO de l'adversaire, ce dernier tombe à terre comme s'il avait fait l'objet d'un croc-en-jambe. Ceci ne provoque pas d'attaque d'opportunité, et l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au derhii, même si le jet de confirmation excède le BMO de la victime.

**Voix tonitruante (Ext).** Le derhii peut se servir de sa voix tonitruante comme d'un signal. On l'entend à une distance maximale de 19 kilomètres comme une vibration de l'air transmettant 20 mots d'information en 5 minutes.

Le derhii, ou singe volant, est une version dangereuse et carnivore du grand singe terrestre, plus doux. Les derhiis



ressemblent à des gorilles avec d'énormes ailes grises et noires de buse ou de vautour. Ils mesurent 2,70 mètres et pèsent 200 kilos.

Les derhiis forment des groupes assez restreints que l'on appelle couramment des troupes et qui se composent généralement d'un mâle adulte, de plusieurs femelles adultes et de leurs petits. Il arrive parfois que plusieurs mâles ou femelles se regroupent en troupes unisexes, sans petits, mais ces groupes se forment généralement dans un but bien précis tel que la chasse, le pillage ou la guerre, après quoi ils se séparent. Les grandes tribus primitives de derhiis se composent de multiples troupes et sont en principe dirigées par un seul chef puissant.

Les derhiis nichent souvent dans les feuillages de la jungle ou dans des repaires escarpés, préférant installer leurs nids en hauteur, dans les grands arbres ou dans les grottes à flanc de falaise. Du haut de leurs perchoirs, les derhiis exigent parfois un tribut de la part singes inférieurs tandis qu'eux-mêmes s'allient à des créatures volantes plus puissantes encore, comme les dragons ou les dragonnes. On trouve, à l'occasion, des derhiis vivant dans des ruines effondrées et envahies par la végétation cachées au fin fond de la jungle.

Les derhiis sont carnivores par nature et chasseurs par préférence. Ils attaquent leurs proies depuis les hauteurs, lançant leurs javelines de leurs bras puissants avant de descendre terminer le travail avec leurs lames. Lorsque la viande se fait rare, ils se nourrissent de fruits et de racines ou de tout ce qu'ils trouvent à ramasser.