BESTIAIRE
ASMODAÏ LE MAL ULTIME

	ASMODAÏ	
Points de vie	155	
Mouvement	8; Vol 24	
Combat	10	
Tir	Auto	
Force	8	
Endurance	7 (12)	
Armure	5 sp	
Initiative	9	
Attaques	3	
Dommages	5D6	
Or	12.000	
Taille	Très grande	
Moralité	Entropie	

ASMODAÏ: Embuscade magique Auto, Résistance à la magie 2+, dissipation de la magie 3+, Archidiable 15 , Grand monstre, Magie infernale 5, Drain de vie 3, Seuil 4+, Verrou magique 4+.

Règles spéciales:
Baguette d'ASMODAÏ : Si 2 attaques au moins d'Asmodaï touche un adversaire, ce dernier doit réussir un test de volonté. En cas d'échec, son âme est aspirée par le baquette et devient un zombi au service d'Asmodaï. L'âme étant emprisonnée, une réincarnation restera sans effet.

Drain de vie 3+: Pour chaque attaque réussie infligeant des dégâts, lancez un dé 6, sur 3+ Asmodaï ajoute 1D6 points à ses points de vie, notez que cela ne peut amener les points de vie au delà de leur valeur initiale.

Archidiable 15: Cette habileté fonctionne de la même manière que Grand démon à part le fait qu'elle concerne les créatures Maléfiques et qu'en plus, en cas d'échec du test de terreur, la cible perd un nombre de points d'expérience(en valeur or) sur son profil égales au nombre de points de différence à la valeur d'échec X 1000. Ainsi si un personnage a échoué son test de terreur de 2 points, il perd 2000 pointsd'expérience (en valeur or sur son profil). Si de cette manière un personnage est amené à perdre un niveau, son profil est ajusté en conséquence.

Magie infernale 5 : Asmodaï peut lancer 5 sorts de magie infernale, décrits dans le chapitre aide de jeu.

Règles optionnelles:

Seuil: 4+: Chaque tour Asmodaï peut ouvrir un seuil pour permettre à 1D6 anges noirs de venir à son aide. Quelque soit le résultat des dés, il ne peut pas y en avoir plus de 6 présents en même temps. Ainsi si 4 sont sur le plateau de jeu, et qu'Asmodaï réussit à ouvrir un seuil pour permettre à 4 autres de venir, seuls deux pourront effectivement rejoindre le combat, et les autres sont perdus. Asmodaï perd sa capacité d'ouvrir un seuil lorsqu'il est amené à la moitié de ses points de vie.

Bouclier Infernal 5: lui conférant une valeur d'armure magique de 5.

Verrou magique 4+: Pour un tour Asmodaï peut neutraliser les effets ou pouvoir d'un objet magique.

Apparence: Diaboliquement beau, Asmodaï apparaît comme une créature de forme humaine de très grande taille aux yeux de jade. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Asmodaï se plait à discuter tout en restant calme, affable, et poli. Mais lorsqu'il déchaîne sa fureur, même ses plus puissants serviteurs le fuient.

Ecologie: Asmodaï est considéré comme le mal ultime et le seigneur des Archidiables. Egalement appelé le "malin", il règne sans partage sur le 9ème plan infernal. Son statut lui vaut l'allégeance de tous les autres archidiables, sachant toutefois que ces derniers conspirent dans le but de le détrôner. Asmodaï n'est pas une divinité, mais le premier serviteur de l'entropie. Sûr de sa toute puissance, Asmodaï aime à concevoir les plans les plus diaboliques, afin d'entraîner vers le mal ou la chute, le de plus de personnes possibles, plus particulièrement si ces dernières sont sensées le combattre...

Copyright (c) Arkandis Inc. Tous droits réservés.
harendalh@hotmail.com