



BESTIAIRE

BAALZEBUL

Le Seigneur des mouches et des mensonges

	BAALZEBÛL	
Points de vie	120	
Mouvement	6; vol 24	
Combat	9	
Tir	Auto	
Force	8	
Endurance	8 (12)	
Armure	4 sp	
Initiative	8	
Attaques	3	
Dommages	5D6	
Or	10.000	
Taille	Très Grande	
Moralité	Entropie	

BAALZEBÛL: Embuscade magique 3+, Résistance à la magie 3+, dissipation de la magie 3+, Archidiabole 12, Grand monstre, Magie infernale 4, Drain de vie 4+, Seuil 4+, nuage d'insectes.

Règles spéciales:

Sceptre de sang: Pour chaque touche réussie par Baalzebûl infligeant des dégâts, mettez un marqueur "Hémorragie" sur la fiche de guerrier touché. Au début de la phase des guerriers, lancez 1D6 pour chaque marqueur:

- 1: Ajoutez un marqueur "Hémorragie".
- 2 à 4: le guerrier subit 2 blessures sans modificateur
- 5 à 6: Retirer un marqueur "Hémorragie".

Un soin peut retirer des marqueurs "Hémorragie" pour la moitié des points (arrondir à l'entier inférieur). Ainsi, si un soin devait redonner 5 points de vie à un guerrier, vous pouvez retirer 2 marqueurs "Hémorragie" à la place.

Drain de vie 4+: Lors de son tour, pour chaque attaque réussie par Baalzebûl infligeant des dégâts, lancez un dé 6, sur 4+ Baalzebûl ajoute 1D6 points à ses points de vie, notez que cela ne peut amener les points de vie au delà de leur valeur initiale.

Archidiabla 12 : 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 égale 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 points d'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 4 : Baalzebûl peut lancer 4 sorts de magie infernale, décrits dans le chapitre aide de jeu.

Règles optionnelles:

Seuil: 4+: Chaque tour Baalzebûl peut ouvrir un seuil pour permettre à 1D6 créatures des ténèbres (tirez au hasard) 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 que Baalzebûl réussit à ouvrir un seuil pour permettre à 4 autres de venir, seuls deux pourront effectivement rejoindre le combat, et les autres sont perdus. Baalzebûl perd sa capacité d'ouvrir un seuil lorsqu'il est amené à la moitié de ses points de vie.

Bouclier Infernal 4: lui conférant une valeur d'armure magique de 4.

Nuage d'insectes 5+ : Baalzebûl est protégé par un nuage d'insectes qui sortent de sa bouche. Au début de la phase des monstres lancez un dé 6. Sur 5+ le nuage enveloppe un guerrier présent dans la même section de donjon que Baalzebûl (tirez un pion de guerrier) lui infligeant 1D6 blessures sans modificateur d'endurance et d'armure, ainsi qu'un malus de -2 pour toucher et +1 pour être touché. Pour toutes les attaques réussies contre Baalzebûl au corps à corps, lancez 1d6, sur 5+ le guerrier subit 2 blessures sans modificateur d'endurance et d'armure. Baalzebûl perd sa capacité à générer un nuage d'insecte lorsqu'il est amené à la moitié de ses points de vie.

Apparence: Baalzebûl apparaît comme une créature humanoïde de très grande taille aux yeux de mouche. Ses ailes membraneuses lui permettent de voler.

Ecologie: Baalzebûl règne sur le 7ème plan des enfers: Maldomini. De sa forteresse il aime semer le mal par la déchéance, et s'emploie à comploter pour s'emparer du trône d'Asmodaï qui seul le surpasse en puissance.