

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	7
Survie ( Int )	7
Esquive ( Ref )	8
Bagarre ( Ref )	8
Mêlée ( Ref )	8
Furtivité ( Dex )	6
Athlétisme ( Dex )	7
Résilience ( Cor )	8
Res magie ( Vol )	10
Intimidation ( Vol )	10

Armure	10
Régénération	5

<b>Résistances</b>
Perforant
<b>Immunités</b>
Feu

<b>Vulnérabilité</b>
Eau

Esquive (base)	18
Repositionnement (base)	16
Blocage (base)	19

<b>Récompense</b>
1000 couronnes

<b>Butins</b>
Essence de feu 2d6
Rune Dazhbog
Gemme 1d6/2



**Fort  
Complexe**

**Intelligence  
Sauvage**

**Sens**

INT	8
RÉF	10
DEX	10
COR	8
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	10

ÉTOU	9
COU	24
SAUT	4
END	60
ENC	80
RÉC	8
PS	80



Taille	6m
Poids	3000 kg
Environnement	Ville ou Village
Organisation	Solitaire

## Rha'iz le fougueux Démon

### Superstitions populaires (Education SD 20)

Alors qu'il se frayait un chemin à travers des champs de blé calcinés, une explosion provenant d'une ligne de bois nébuleuse a attiré l'attention d'Alzur. Le ciel commençait à s'envelopper de cendres et il savait que sa proie était proche. Pour les ouvriers agricoles maintenant morts, c'était un esprit de vengeance brûlant venu des abysses. Pour Alzur, c'était une des clés pour achever sa grande expérience.

- Journal d'Alzur



## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 24 )

Rha'iz le fougueux Démon est comme son nom l'indique, un démon. Un puissant démon qui plus est. Il est rare qu'un démon daigne venir sur le plan des mortels. S'il est là, c'est que quelqu'un l'a appelé. Malheureusement, que ce soit un mage expérimenté ou un amateur d'occulte qui serait tombé sur un ouvrage de goétie par hasard et qui aurait eu la mauvaise idée de s'y essayer dans tous les cas, il est peu probable qu'un tel démon soit contrôlé.

Ce démon est l'expression de la colère, il est un comme un feu de forêt qui ne s'arrêtera pas tant qu'il aura des corps à consumer. Il est possible pour lui de repartir de son propre chef après avoir étanché sa soif de corps calcinés mais cela peut prendre des jours, des semaines, voire des mois. Il ne peut pas être raisonné. Les corps consumés par sa rage peuvent se transformer en clone en fusion et ainsi se répandre plus vite.

La meilleure méthode pour contrer ce démon, s'il ne pleut pas, est de tenter d'étouffer son feu avec de l'eau, de la glace ou du vent. Cependant, dans le meilleur des cas, une fois vaincu, son esprit retournera dans le plan des démons laissant son corps encore fumant sur place. Il faudra découvrir qui l'a invoqué ainsi que faire le nécessaire afin qu'il ne le soit pas de nouveau sinon tout cela n'aura servi à rien.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	18	T/P	6D6	15	-	Feu 50%	2
Boule de feu	18	Magique	5D6	-	12m	Feu 75%	1

### Capacité : Invocation clone en fusion

Lorsque qu'il reçoit un coup critique, une partie de son corps se fragmente et tombe au soleil dans un tas de cendre. Il en sort un clone de fusion qui est plus petit que l'original.

### Capacité : Mangeur de feu

Lorsqu'un personnage lance un sort de feu sur lui, ce dernier regagne autant de points de santé que la moitié des dégâts infligés par le sort et bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses jets pendant 3 rounds. Si une attaque de glace, d'eau ou de vent a affaibli l'élémentaire auparavant, il récupère immédiatement l'Aura de fournaise.

### Clone en Fusion :

Point de vie : 30

Esquive (base) : 14

Vitesse : 7

Attaque (base) : 16

Le clone en fusion peut attaquer de ces griffes avec 2 attaques qui font 4D6 avec Feu 25%

### Capacité : Aura de fournaise


L'élémentaire de feu produit une aura de chaleur insoutenable. Quand un personnage se trouve à 4 mètres de lui, il subit les malus de chaleur extrême. S'il commence son tour au contact de l'élémentaire de feu, il a 50 % de chance de prendre feu.

### Vulnérabilité : Étouffer les flammes

Lorsqu'une attaque de glace, d'eau ou de vent le touche, sa capacité Aura de fournaise est annulée pendant 1d6 rounds. Une fois le délai écoulé, Rha'iz regagne son aura au début de son tour.

« La goétie est l'art de la pratique d'invoquer des créatures de dimensions ou plan élémentaires à travers le temps et l'espace – Cours de Goétie de Rissberg »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Rha'iz	bleu	+2 au seuil de Vigueur	22	Peau cendreuse

Décoction	Formule	SD	Effet
Rha'iz		18	Vous êtes immunisé aux saignements et à l'aveuglement, en outre vous ne pouvez pas être projeté au sol.

Trophée

Immunisé au feu