

Créature infernales

L'enfer abrite une infinité d'espèces de démons, des citoyens du Mal qui disposent d'un éventail de pouvoirs quasi infini. Ces créatures se manipulent et se battent entre elles, chacune cherchant à acquérir son indépendance tout en assujettissant son prochain. Quand ils ne se livrent pas à des querelles intestines, les démons affrontent les diverses forces du Bien, ainsi que les créatures des différents niveaux des Enfers.

Cette compétence permet de connaître l'ensemble des créatures infernales. En jeu, lorsque l'on aperçoit une créature, il est possible de l'identifier en disant hors-jeu « Connaissance des créatures infernales ». La personne vous dira le nom de la créature qu'elle incarne ou répondra par la négative, ce qui signifie qu'elle n'est pas incluse dans votre connaissance des créatures. Il est toujours possible avec cette compétence d'étudier plus en détails certains monstres particuliers pour obtenir des renseignements supplémentaires. Il peut s'agir d'une autopsie ou de toute autre observation susceptible d'offrir des informations plus détaillées. Certaines compétences peuvent ainsi se montrer complémentaires à la connaissance des créatures.

Il est important de noter que cette compétence ne fonctionne pas de manière permanente et passive. Un joueur qui ne demande pas le nom d'une créature aux membres de l'équipe est réputé ne pas l'avoir examiné et peut donc en ignorer la nature ou se tromper. Il est donc préférable en cas de doute sur la nature d'une créature de le demander rapidement à l'équipe d'animation.

Nom	Alkiliths
Langage	Abyssale et commun
Apparence	Grande créature formant un amas de restes de corps humains putrides. Par endroit, on aperçoit un liquide verdâtre fluorescent.
habitat	Les alkiliths viennent des strates supérieur des enfers.
Comportement	Elles sont agressives et adorent semer le chaos. Elles sont également très manipulatrices. Lorsqu'elles traversent le plan des enfers, elles laissent derrière elles une ouverture menant à ce plan.
Force	Elles ont une immunité aux poisons et elles ont un esprit impénétrable. Leurs tentacules ont une grande portée et peuvent maintenir une personne immobile. Elles peuvent également se liquéfier pour devenir une fine couche visqueuse, elles peuvent alors se dissimuler, se glisser dans des crevasses de portes, etc.
Faiblesse	Elles sont vulnérables aux effets bénédictions. Elles sont craintives des objets faits en or. Le feu les ralentit significativement, permettant également de libérer quelqu'un emprisonné dans leurs tentacules.

<u>Nom</u>	Ange déchu
Langage	Ancestrale, abyssale et commun
Apparence	Habiller en blanc avec des tons de gris/noir tous déchiré avec le visage blanc et squelettique.
habitat	Emprisonner dans le plan terrestre.
Comportement	De nature triste ou méchante. Ils sont rarement nombreux et peu appréciés des autres créatures. Ils sont extrêmement rancuniers aux dieux et à leurs serviteurs, qu'ils haïssent plus encore que tous autres démons. La plupart d'eux, cherche le pardon des dieux pour retourner au paradis.
Force	Ils ont d'énormes pouvoirs divins, ils ont une force surhumaine. Ils sont également astucieux.
Faiblesse	Les charges des symboles bénis les ralentit significativement. Permet également de restreindre l'usage de leurs magies. Les effets bénis sont particulièrement douloureux.

<u>Nom</u>	Diablotin
Langage	Abyssale et commun
Apparence	Les diablotins sont de petite taille et se déplacent en sautillant.
habitat	Étant en petit groupe dans les enfers, ils se font généralement capturer sont par la suite soumis à l'esclavage par des créatures infernales. Ils servent parfois d'acolyte aux démonistes sur terre.
Comportement	Servant les plus puissants qu'eux, ils sont plutôt sournois face aux étrangers. Ils n'ont aucune autonomie sans leur serviteur.
Force	Les diablotins sont très redoutables en groupe. Ils résistent particulièrement bien au feu.
Faiblesse	Les diablotins sont nés pour servir, ce qui les rendent manipulables. Lorsqu'ils se font crier des ordres, ça permet de mélanger leurs esprits pendant un bref moment. Parfois même, ils agissent contre toute logique pendant un instant. Les effets bénis sont particulièrement douloureux pour les diablotins.

<u>Nom</u>	Balor
Langage	Abyssale et commun

Apparence	Les balors varient tous grandement en apparence selon les origines de leur pouvoir. Toutefois, on remarque que, peu importe leur nature, les balors sont pourvus de grandes ailes, de cornes imposantes et d'épines faciales au menton et au front.
habitat	Les plus grands sommets des plans des enfers. Tous les autres démons s'agenouillent aux pieds de ces seigneurs au règne sans fin. Leur passage dans le plan terrestre est extrêmement ardu et laisse généralement une faille derrière eux.
Comportement	Les balors sont des maîtres incontestés et ne tolèrent aucune désobéissance. Ils portent en eux les racines d'un mal profond qui ne dort jamais et agissent selon le vice qui les a fait naître sous leur forme actuelle. Tout balor n'est en soi qu'une boule de puissance dominatrice teintée d'un mal beaucoup plus ancien et dangereux.
Force	Les balors sont extrêmement puissants et s'imposent aussi bien par leurs pouvoirs surnaturels que leur force démesurée. Un balor a un esprit impénétrable. Il peut transformer n'importe quelle créature en un serviteur servile d'un simple regard. On dit aussi que les balors peuvent dévorer les âmes souillées pour en tirer du pouvoir.
Faiblesse	Les balors tirent leurs pouvoirs de leur prison infernale et s'affaiblissent au moment qui s'en échappe.. De même, ils y sont toujours fortement rattachés, au point où, selon la légende, les prières lancinantes de plusieurs prêtres réunis seraient à même d'y renvoyer ces monstres. Ils sont également extrêmement sensibles aux énergies divines et ne peuvent pas attaquer le porteur d'un symbole béni sous peine d'une souffrance inouïe.

<u>Nom</u>	Diable
Langage	Abyssale et commun
Apparence	Humanoïde à la peau rouge, noir et même violet pourvu de cornes aux formes diverses.
habitat	Ils proviennent des strates intermédiaires de l'enfer et y sont parmi les plus nombreux. Les diables se retrouvent rarement dans le plan terrestre et leur émergence est généralement signe d'une fuite importante en provenance de l'enfer ou d'une invocation massive.
Comportement	Les diables sont hargneux, fiers et combattifs. Ils composent l'essentiel des guerriers du plan infernal et déploient sans hésitation leurs talents contre ceux qui leur résistent. Ils occupent aussi très souvent les rôles de tortionnaires ou de contremaître pour les diabolins. Les diables sont réputés pour toujours mener à bien la tâche qui leur est donnée, ou à mourir en le faisant.
Force	Les diables sont coriaces en situation de combat et sont incroyablement

	résistants au feu. Ils ont un esprit impénétrable.
Faiblesse	Les effets bénis sont particulièrement douloureux. La glace les ralentit significativement.