



## Le Cerbère

Par Asilurth, pour Cerbère.org.

Le Cerbère est né dans les flammes et est le gardien des portes de l'enfer. Il ressemble à un chien gigantesque aux poils couleur de cendre, ses yeux brillent comme le feu. Ses trois têtes gigantesques ne laissent rien passer. Il voit tout... Cette redoutable créature est au service de son maître, le Dieu des Enfers...

Bien qu'habituellement, il soit fidèle à son poste et garde les Enfers, il lui arrive de s'aventurer dans d'autres plans pour s'offrir de la viande fraîche...

	Le Cerbère
	Créature magique de taille G
Dés de vie	16d12+60
Initiative	+9
Vitesse de déplacement	24m
CA	24 (10 +5(dex) +10(nat) -1(taille))
Attaques	3 morsures (+15/+10) 2 coups griffes (+12)
Dégâts	Morsures 4d10+5 ; Griffes 2d8+5
Espace occupé	3m/3m
Attaques spéciales	Croc en jambe ; Souffle de feu
Particularités	Créature de feu ; Téléportation par les flammes; Créature des Enfers ; Vision parfaite dans le noir ; Rugissement
Jets de sauvegarde	Ref +10 ; Vig +15 ; Vol +20
Caractéristiques	For 20 ; Dex 20 ; Cons 18 ; Int 12 ; Sag 16 ; Cha 10
Compétences	Déplacement silencieux +14 ; Détection +18 ; Discrétion +14 ; Perception auditive +18
Dons	Science de l'initiative ; Attaque en puissance ; Succession d'enchaînements ; Attaque réflexe ; Course ; Pistage
Milieu	naturel/climat souterrains ; Enfers
Organisation sociale	Solitaire
FP	12
Trésors	Aucun
Alignement	Chaotique mauvais

**Créature de feu :** Immunisé au feu, les attaques de froid lui infligent le double de dégâts sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

**Croc en jambe :** Le Cerbère peut utiliser le croc en jambe (cf p139 du manuel des joueurs).

**Téléportation par les flammes :** Tant qu'il va de flamme en flamme, le Cerbère peut s'y téléporter comme avec le sort téléportation sans erreur. De plus, il peut voir et entendre à travers n'importe quelle flamme du même plan que lui.

**Souffle de feu :** Chaque tête peut lancer un souffle de feu tous les 1d4+1 round. Il est représenté par un cône de 18 mètres de long et d'un angle de 30° (par tête). Il cause 6d6 points de dégâts de feu (par tête), jet de réflexes DD 20 demi dégâts. (il n'est pas obligé de souffler avec ses trois têtes en même temps).

**Créature des Enfers :** Si le Cerbère est tué, son corps disparaît et est aussitôt ressuscité auprès de son maître. Il peut aussi se rendre invisible à volonté, mais seule demeure son ombre projetée normalement.

**Vision parfaite dans le noir :** Le cerbère voit dans le noir comme en plein jour.

**Rugissement :** Quand le Cerbère se met à rugir, toutes les créatures dans un rayon de 27 mètres de rayon doivent réussir un jet de volonté DD15 sous peine de céder à la panique pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, son et mental.

*Devant une telle perfection et une telle puissance, un groupe de magiciens maléfiques ont voulu se créer une armée de petits cerbères. De très nombreux spécimens furent créés. La ressemblance était troublante, hormis la taille et la puissance. Mais les Enfers ont des yeux partout, et se déchaînèrent sur ce groupe qui fut entièrement massacré par la horde qu'ils avaient créée. Depuis ces temps immémoriaux, d'innombrables petits cerbères parcourent les souterrains de ce monde, non moins agressifs que l'original. Mais ils répondent et se rassemblent si les Enfers les convoquent.*

	Cerbères
	Extérieur de taille M (Feu, mal)
Dés de vie	5d8+10
Initiative	+6 (+2 dex +4 science de l'initiative)
Vitesse de déplacement	12m
CA	17 (+2 dex +5 nat)
Attaques	3 Morsures (+5 au corps à corps)
Dégâts	Morsures 1d8+2
Espace occupé	occupé 1.5m/1.5m
Attaques spéciales	Souffle de feu
Particularités	Vision parfaite dans le noir
Jets de sauvegarde	Réf +6 ; Vig +6 ; Vol +5
Caractéristiques	For 15;Dex 14;Cons 14;Int 7;Sag 8;Cha 6
Compétences	Déplacement silencieux +13 ; Discrétion +11 ; Détection +7 ; Perception auditive +7
Dons	Pistage ; Science de l'initiative
Milieu	Souterrains
Organisation sociale	groupe (2-4) ; meute (5-20) ; horde (21 et +)
FP	5
Trésors	aucun
Alignement	Chaotique mauvais

**Souffle de feu :** Le souffle de feu des minis cerbères est bien moins puissant que celui de l'original, mais reste tout de même dévastateur. Chaque tête peut cracher du feu tout les 2d4 rounds. Cela prend la forme d'un cône de 9 mètres de longs sur un angle de 20° et cause 1d6+1 points de dégâts. (jet de réflexes demi dégâts DD15).

**Vision parfaite dans le noir :** Le cerbère voit dans le noir comme en plein jour.

Ces monstres de légende ont donné des idées aux humains qui décidèrent de fabriquer un grand nombre de cerbère miniature. Il s'agit d'un petit objet en forme de cerbère qui tient dans la main. En pressant le ventre de l'animal, l'huile qui y est contenue est éjectée sous forme de flammes par les trois têtes. Communément appelé Cerbinet, il est fréquemment utilisé pour allumer des feux et autres cigares. Les jeunes enfants comprennent bien vite le mécanisme et apprennent à fuir dès qu'ils en voient un vrai.

Prix : 5 Po (30 allumages)

**Auteur :** Asilurth (asilurth@yahoo.fr)

