

| BASE DES COMPÉTENCES | |
|-----------------------------|---|
| Vigilance (Int) | 8 |
| Bagarre (Ref) | 6 |
| Esquive/Evasion (Ref) | 7 |
| Mêlée (Ref) | 6 |
| Athlétisme (Dex) | 5 |
| Furtivité (Dex) | 9 |
| Résilience (Cor) | 7 |
| Physique (Cor) | 6 |
| Resistance à la magie (Vol) | 6 |
| Incantation (Vol) | 9 |

| | |
|--------------|---|
| Armure | 0 |
| Régénération | - |

| Résistances | |
|------------------------------|--|
| - | |
| Immunités | |
| Feu, gel, saignement, poison | |

| Vulnérabilité | |
|---------------------------|--|
| Huile contre les Spectres | |
| Bombes au dimeritiums | |
| Élément Eau | |

| | |
|-------------------------|----|
| Esquive (base) | 14 |
| Repositionnement (base) | 12 |
| Blocage (base) | 12 |

| Récompense | |
|--------------|--|
| 30 couronnes | |

| Butins | |
|----------------------------|--|
| Poussière de spectre 1D6/2 | |
| Poussière imprégnée 1D6/2 | |
| Essence de feu (2d6) | |



**Moyen
Complexité**

**Intelligence
Humaine**

**Sens
Nyctalopie**

| | |
|------|----|
| INT | 5 |
| RÉF | 8 |
| DEX | 7 |
| COR | 5 |
| VIT | 7 |
| EMP | 4 |
| TECH | 1 |
| VOL | 11 |

| | |
|------|----|
| ÉTOU | 8 |
| COU | 20 |
| SAUT | - |
| END | - |
| ENC | 50 |
| RÉC | 8 |
| PS | 50 |

| | |
|---------------|-------------------------|
| Taille | Variable |
| Poids | Intangible |
| Environnement | Là où ils sont invoqués |
| Organisation | Mages |

Iphrite

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les Iphrites sont des génies du feu. Si on leur fait appelle, ils n'accordent pas de désirs, sauf si la partie qui les appelle veut mourir ou faire tuer quelqu'un. Ces créatures sont sans aucun doute intelligentes, mais les mortels ne peuvent pas pénétrer leur esprit. C'est tout aussi bien, parce que leurs visions d'un enfer qui englobe tout mènerait très certainement à la folie.

- Rodolf Kazmer



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 18)

Il y en a quatre sortes, de même qu'il y a quatre domaines. Il existe les Djinn, qui sont des êtres aériens, les Marides, liés à l'élément de l'eau, les d'Ao, les génies de la terre, et les Iphrites, qui sont les génies du feu.

L'iphrite est un génie du feu mineur ou, comme disent certains, un élémental. Il n'accomplit pas les souhaits, ne construit pas de palaces et n'enrichit personne, mais il sert vraiment les magiciens qui se consacrent à l'étude de l'élément feu et sont capables de forcer les créatures du feu à leur obéir.

Les iphrites ne peuvent être capturés que par un magicien qui comprend bien, la nature des flammes et s'est entièrement dévoué à l'étude de leur secret. Ces créatures se sentent reliées à l'élément feu et si elles jugent qu'un magicien en est digne, elles viennent de leur plein gré quand il les invoque et le servent fidèlement en exécutant tous ses ordres.

| ATTAQUES | | | | | | | |
|--------------|----------|-----------|-----|------|-----|---------------|-----------|
| Nom | ATT Base | Type | DÉG | Fia. | POR | Effet | Att/round |
| Griffes | 16 | Tranchant | 4D6 | - | - | Enflammer 50% | 2 |
| Boule de feu | 14 | Magique | 5D6 | - | 12m | Enflammer 75% | 1 |

Vulnérabilité : Maître

Si le mage qui l'a invoqué meurt, l'esprit n'est plus contraint de se battre et repart immédiatement sur son plan.

Capacité : Fumée de Vahila

Créé à 10m un voile étouffant qui engloutit la tête d'une seule cible dans une épaisse fumée. Si cette cible ne parvient pas à se défendre, elle est immergée dans la fumée et considérée comme aveugle et suffocante. A chaque tour, la cible peut dépenser son action pour tenter un nouveau test de défense contre un nouveau test de lancement de sort pour mettre fin à l'effet.

Capacité : Prise de Seirf

Créer des serpents issus de la magie du feu qui déferlent sur une cible. Cette dernière est saisie et en feu jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet d'Esquive/Évasion en opposition à votre jet d'Incantation. À chaque tour où la cible échoue sur son jet d'Esquive/Évasion, le SD augmente de +1, les serpents renforçant leur étreinte.

Capacité : Attiser les flammes

Attiser les flammes permet de propager un feu à une vitesse de 2 m par round dans n'importe quelle direction, rendre le feu plus intense (ce qui augmente les dégâts de feu de +1).

Capacité : Feu Blanc

S'enflamme avec un feu blanc pendant 1 round pour infliger 3D6 dégâts de feu et enflamme 50% à toutes les créatures dans un rayon de 2 mètres. Les joueurs peuvent faire un repositionnement pour y échapper. Un sorcier peut utiliser Heliotrop pour se protéger du feu blanc.

Capacité : Explosion de feu

En mourant, l'iphrite crée une explosion de feu dans un rayon de 2 m. Il y a 100 % de chances d'enflammer une cible qui se trouve dans la zone. Les joueurs peuvent faire un repositionnement pour y échapper. Un sorcier peut utiliser Heliotrop pour se protéger du feu.

“ La Dimension du feu est le berceau des iphrites. Les magiciens qui parviennent à maîtriser l'élément feu sont capables d'invoquer des iphrites et de les obliger à les servir ”

- Professeur de Ban Ard

| Mutagène | | | | |
|----------|---------|------------------------|---------------|-----------------------------|
| Source | Couleur | Effet | SD d'Alchimie | Mutation mineure |
| Iphrite | Rouge | +2 aux dégâts de mêlée | 18 | Une lueur irradie du corps, |

| Décoction | Formule | SD | Effet |
|-----------|------------------------|----|---------------------------------|
| D'iphrite | Rebis, Ether, 2 Fulgur | 16 | Insensible au feu pendant 30mn. |