

Objet N1	Prix
Pelle	2
Fourchette	1
Bougie	1
Cloche	1
Grappin	2
Bandages	3
Sac à dos	2
Savon	2
Sifflet	1
Flûte	5
Papier et stylo	1
Dés	1
Corde	2
Bouteille de verre	2
Fronde	2
Massue	3
Filet	4
Sarbacane	10
Couverture	5
Lampe à huile	4
Huile	2
Torche	1
Pain	5
Whisky	10
Vin	10
Café	2
Viande	8
Surin 1d4+1	5
Ficelle	2

Objet N1	Prix
Bois	1
Papier	1
Encre	5
Plume	3
Craie	2
Parchemin	3
Chaussures	2
Corset	5
Chapeau	3
Bottes	7
Moonboots	10
Masque	5
Cape	15
Echarpe	5
Chaîne	10
Cadenas	8
Cartes à jouer	5
Boule de billard	5
Fiole	3
Gilet jaune	4
Bâton	2
Tissu	3
Chaussette	2
Colle	2
Magazine de cul	10
Trousse de premier secours 1d4	10
Manteau	8
Allumettes	3
Bouts de métal	4

Objet N2	Prix
Piège à ours	7
Machette 1d10	20
Lanterne waterproof	15
Whisky Punch du Diable	25
Vin sang de vouivre	30
Fumigènes 3	20
Parchemin de détection de piège	35
Huile pour arme blanche +1d6 deg 3 utilisation	25
Barbelé 1d6	40
Potion de respiration aquatique	45
Potion de peau d'écorce -3deg 3 fois	30
Parchemin de distorsion	50
Potion de pattes d'araignées 5 Minutes	45
Parchemin de détection des passages secrets	35
Larme d'orphelins soin 1d10	20
Marteau de guerre 2d6	45
Menottes de qualité	40
Fouet 3d4	40
Feu grégeois 1 dose	40
Taser	20
Poing américain 1d4*2	15
Couteau 1d6	13
Larme de veuve 1d10 PM	5
Larme de bonhomme 1d4 PV 1d4 PM	10

Objet N3	Prix
Flingue 12 coups 1d20	80
Balles 10	100
Masque à gaz	50
Baguette de dissipation magique 3 utilisations	110
Anneau de contresort	200
Fiole d'acide fort	55
Bottes de déplacement +10 MOUV	70
Bâton électrique 1d8*2	60
Six coup 2d10	120
Cartes d'illusion	150
Elixir de soupir 1d20 soin	70
Lamentation lascive 1d20 PM	80
Casque de moto -5 deg tête	50
Caméra	110
Couteau de combat 1d10 + 1d4 de saignement par tour	55
Poudre d'ange 1 dose	150
Hellcafé +20 à tous tes jets pendant 10min	140
takie walkie	60
Couteau de lancer*3 1d8	70
Lampe éternelle	130
Bouclier anti-émeute 20pv	65
Guitare électrique	60
Épée de chevalier neuve 2d10	100

Artefacts

Objet N4	Prix
Mitraillette 3d10	200
Balle pour mitraillette 10	90
Shotgun 2d20	220
Chevrotine 5	100
Tronçonneuse 4d10	250
Essence 5L	80
Anneaux de téléportation	300
Masse terrifiante	320
Gemme de vision	230
Lunettes de vision nocturne	170
Cape d'invisibilité	340
Anneau d'évasion	280
Potion de vitalité +10PV MAX pendant 1 jour	320
Plume magique	330
Grappin magique	290
Pierre de message	300
Mouchards 2	200
Moto	400
Buggy	500
Grenades 3 3d10	220
Médaille de leste	330
Virole infinie	400
Dagues venimeuses 2 1d10 chacun 1d6 poison par tour	350
Chemise d'os 15PV	420
Plume d'ange	500

Lance grenade

10 Grenades 5d10

Necronomicon

Permet d'invoquer Chtulhu 1 fois

Grimoire de sorts surpuissants

Aux effets secondaires dégueu-

Bazooka

10 roquettes 5d10

Durendal

Le youtuber

Masamune

Epée légendaire 3d10+dizaineFOR

Sceaux de l'apocalypse

Invoquent un cavalier différent

1e-cav blanc stop un conflit

2e-cav rouge ataq zone 5d10

3e-cav noir affame tout le monde

4e-cav zombie rend malade

5e-invoque pleins d'âmes en colère

6e-déclenche cataclysmes

7e-remet tout à la normale

Un enregistrement gênant

De qui tu veux

Armure en scénarium

Quasi-indestructible

Plantes	Effet
Attire démon «Leila»	Ne peut être digérée, si tu l'avales elle continue à grandir dans ton ventre. Ressemble à des fraises.
Julia	Plante avec une petite bouche et des petites dents au niveau du pistil. Au contact d'un humain elle se fane immédiatement.
Hysope Ose	Plante aux effets hallucinogènes, consommée en petite quantité permet de réveiller le potentiel caché de chacun.
Rafflesia dent de dragon	Plante carnivore qui pousse dans les marais des enfers, produit un parfum entêtant.
Rosa inferno	Plante extrêmement rare, produit un poison capable de tuer instantanément n'importe quel démon. Ressemble à une rose noire.
Jusquiamé	Jolie petite fleur jaune aux effets hallucinogènes qui te font te prendre pour un animal.
Belladone	Une fleur bleue, peut faire des préparations qui augmentent ton charme +10
Aconit	Fleur magnifique qui produit un poison mortel.
Asphodèle	Se près des chemins caillouteux, se compose d'une longue tige couverte de jolies fleurs blanches ou jaunes. Permet de créer des onguents qui soignent.
Audrey	Une plante en forme de bulbe qui parle et qui donne envie de manger de la viande fraîche.
Inkvine	Plante rampante qui a un goût qui claque.
Thoum	Plante qui produit une substance qui détend.
Nepenthes Lowii	Plante en forme de gourde qui sent le caca et qui produit un laxatif.
Dracaena Cinnabari	Arbre en forme d'entonnoir, il sue de la résine rouge appelée sang de dragon. Cette sève peut aider à cicatriser ou à servir de colorant.
Capsicum Annuum	Piment en forme de penis extrêmement fort

Monstres

Au contraire des démons, les monstres ne sont pas composés d'âmes, ce sont des créatures nées en enfer, elle n'ont jamais connu les joies de la vie hors du Styx, comme les hamburgers ou les accidents de voiture.

Certains monstres sont intelligents, parfois même très intelligents, mais la plupart se comporte comme des animaux.

Ils n'ont pas des masses de butins sur eux et ne se décomposent pas en âme errantes lorsqu'ils meurent, les PJ ne peuvent donc pas absorber l'âme des monstres vu qu'ils n'en ont pas.

Les monstres ont un taux de réussite aux dés différent selon leur niveau:

Niv 1 50% de chance à la réussite de dé.

C'est à dire que lorsque le MJ veut déterminer si un monstre Niv 1 réussi son action il lance un dé 100 et s'il fait 50 ou moins le monstre réussi.

La plupart des monstre ont un pouvoir spécial qu'ils peuvent activer pendant la baston.

Les monstres peuvent utiliser leur pouvoir plusieurs fois par baston mais pas l'enchaîner à chaque tour.

Les monstres peuvent, comme les PJ, se mettre en position défensive à la place d'attaquer pendant 1 tour. Ils gagnent 5% de chance d'esquive ou de parade en plus et s'ils sont touchés quand même ils prennent la moitié des dégâts seulement.

NIV 1	Description Réussite dé 50	Pouvoir	PV	Deg
Lémure	Créature molle rosâtre qui ressemble à un torse d'homme sans jambe.	Le lémure revient à la vie au même endroit dans 1d10 jour.	13	1d4
Mâne	Petite créature humanoïde décharnée au gros ventre.		9	2d4
Dretch	Créature aux airs de gorille avec une tête de chauve-souris	Nuage fétide: lance un nuage fétide de 3m qui empoisonne 1d4 si on rate un jet de CON	18	1d6
Var-gouille	Tête agressive flottante avec des ailes de chauve souris	Cri: Étourdie les gens sauf si jet réussi de INT	13	3d6
Diablo-tin	Petit diable à la queue pointue	Métamorphe: Peut se changer en rat, corbeau ou araignée	10	1d4 +3
Quasit	Petite bestiole verte à gros yeux et grandes cornes	Frayeur: une cible doit réussir un jet d'INT sinon est effrayée	7	1d4
Malfrat	Gredin de n'importe quelle race pas sympa	Dépend de la race	10	1d6
Chef malfrat	Gredin un peu plus pas sympa que les autres	Dépend de la race	15	2d4
Ap-prenti mage-mort	ptit jeune qui s'essaie à la magie	Boule de feu 1d6 Jet de glace 1d6 Éclair 1d6	8	1d4
Chiot infernal	Petit chien à la gueule de feu	Crache flamme 1d6	6	1d4
Objet possédé	Objet de petite taille possédé par un esprit maléfique	Ondes mentale 1D6 dégâts les PJ peuvent résister avec un jet de MEN	5	1d4
Abrian	Espèce d'autruche pourpre carnivore	Troupeau: si ils sont plus que 5 ils ont +2 à leurs dég	5	1d4
Batra-sog	Grenouille humanoïde d'1m20 de haut	Bond: peut tenter une esquive en sautant.	8	1d6

NIV 2	Description Réussite dé 60	Pouvoir	PV	Deg
Enla- ceur	Ressemble à une formation rocheuse avec des tentacules malléables	tentacules: Il peut attaquer 2 personnes en même temps	25	1d10
Feu Follet	Boule de lumière flottante qui change de couleur	Absorbe: il absorbe les sorts ce qui le soigne 1d6	19	2d6
Gith	Créatures décharnées qui ressemblent à un croisement entre des elfes et des reptiles	Pyschokinésie: Seuls les chefs peuvent utiliser la psycho	25	1d6
Âme en peine	Nuage noir avec un tronc humain à tête de mort	Toucher glaçant: Le toucher glace avec 1d6 deg	28	2d6
Hama- tulas	Grandes créatures avec des excroissances acérées de la tête à la pointe de la queue	Immobilisation: Il peut bloquer une personne contre un jet de MEN	30	4d4
Osy- luths	Êtres osseux ressemblants à des humains desséchés avec une queue de scorpion	Portail: a 35% de chance d'invoquer 1 ou 2 autres Osluths	27	3d4
Bête eclyp- sante	Puma avec deux longs tentacules au niveau des épaules	Image: La bête est toujours à 1m de là où elle semble être -10 à chaque dé pour la toucher	28	2d8
Gnoll	Homme hyène		24	2d8
Mo- losse infernale	Molosse à la gueule enflammée	Souffle de feu: sauv DEX 6d6 deg	25	1d8 +3 +2d6
Blème	Monstre d'ombre	Puanteur: au début du combat jet de CON sinon empoisonné 1d6	36	2d6+ 3
Zombie	Ben c'est un zombie	Robustesse: Lorsqu'il tombe à 0 PV jeter un jet 35 si réussi le zombie se relève avec 1 PV	22	1d6 +1
Novice Mage- Mort	Il contrôle un poil mieux la magie que les apprentis	Séisme 1d8+3 vampirisme 1d6+3 Poison 1d6+3	20	1d6

NIV 3	Description Réussite dé 70	Pouvoir	PV	Deg
Manteleur	Espèce de raie manta décharnée avec une gueule pleine de crocs.	Transfert: lorsqu'il est accroché à qqun d'autre il partage la moitié dég	40	2d6 +3
Golem de chair	Amoncellement de chair putréfiée vivante.	furieux: à la moitié de ses pv lancer 1d6 si le dé tombe entre 4 et 6, le golem attaque le premier truc à côté de lui.	60	2d8 +4
Glabrezu	grand monstre à quatre bras dont deux avec des pinces et à l'épaisse carapace	Attaque multiple: il peut attaquer 2 fois	70	2d10 2d4 +1
Hezrou	Grosse grenouille humanoïde bodybuildée avec des pics sur le dos		50	2d10 +4
Chatfernal	Fauve fait de feu invisible dans la lumière	Agilité: +5 esquive	35	2d8
Narzugon	Un cavaliers gris masqué chevauchant des chevaux de feu	démasqué: Si tu vois son visage jet MEN sinon paralysé par la peur	45	3d6
Marrashi	Homme hyène ailé avec des serres	aérien: +1d6 deg dans les airs	28	2d6
profondé- rateur	Sphère couverte de tâches avec six «bras» à tentacules, yeux et mâchoire	Immobilisation: Tous les 3 tours il peut attraper jusqu'à 3 PJ sauf DEX	50	3d6
Babau	Grands squelettes couverts de peau parcheminée avec une grande corne derrière le crâne	Résine: leur sueur rouge diminue de moitié les dégâts tranchants et perforants	40	1d10 +4
Myrlochar	Grosse araignée dotée d'un solide exosquelette avec des yeux rouges luisants	Absorption: Peut absorber 1d8 PV à une victime	33	1d8 +2
Maelé- phant	Elephant humanoïde au dos et aux mains griffus	Charge: Peut foncer sur plusieurs cibles	60	2d6 +3

NIV 4	Description Réussite dé 80	Pouvoir	PV	Deg
Visage	Masque blanc souriant au reste du corps informe à part ses grandes griffes.	Assimilation: Peut se transformer en ce qu'il a tué, gagnant son pouvoir/talent	90	2d10
Cérébrilith	Humanoïde au grand cerveau fusionnant avec son dos. Il a une grande gueule.	Flagellation psycho: 2d10 +5 resiste avec un jet MEN	103	1d6
Canoloth	Molosse blindé avec juste une gueule d'où sort une langue barbelée	Etreinte: Il enferme quelqu'un avec sa langue barbelée le paralysant	70	2d6 +8
Alkiliths	Créature informe, masse corrompue recouverte de cuir	Brume Mortelle: Se transforme en brume infligeant 2d6 à ceux qui le respire	80	2d8
Sanru noni	Harpie aux quatre bras acérés	Vol: +5 Deg dans les airs	50	2d10
Diable osseux	Squellete de diable au crâne allongé avec une queue de scorpion	Venin: Pique qqun et lui enleve 10 de réussite à tous ses jets	95	3d6
Bébilith	Araignée à l'allure de crevette de la taille d'un cheval avec d'immenses pinces	Toile: Projette une toile qui paralyse sa cible	150	2d6 +9
Drake des abysses	Wiverne cramoisie à la queue aiguisée et aux yeux de feu	Eventration: S'il réussit deux attaques de suite peut re-attaquer direct	95	3d6 +4
Amnizu	Gargouille à la longue tête avec des yeux porcins et aux grandes ailes cornues	Régen: Peut recoller des membres coupés et se soigner de 1d6	60	3d6
Diable à Kyton	Ressemble à un homme entouré de chaînes de 150kg desquelles pendent des lames	Danse de chaînes: Contrôle 4 chaînes de 6m de long 2d6+2	65	2d6
Hamatula	Homme entouré de fils barbelés de 150kg	Empalement: Se jette sur qqun lui infligeant 3d8+8	120	2d8 +6

NIV 5	Description Réussite dé 85	Pouvoir	PV	Deg
Balor	Démon cornu ailé avec une aura de feu, armé d'une épée et d'un fouet enflammé, un Balrog quoi.	Agonie: Quand il meurt il explose dans un rayon de 30m infligeant 100 deg	200	2d10 +7
Dragon de mort	Dragon à trois têtes aux écailles sombres	Souffle de mort: Souffle qui met les PV à 1 si jet de CON raté	300	3d10
Marilith	Femme à la queue de serpent avec 6 bras	Multitude: Avec ses 6 bras peut attaquer et se défendre en même temps	180	4d6 +4
Anzu	Oiseau de la taille d'un éléphant avec quatre ailes qui suintent de l'huile sombre et quatre pattes	Télékinésie: Peut déplacer jusqu'à 2 gros objets à volonté	200	3d6 +8
Phaeton	Nuage de rage et de flammes aux bras puissants et acérés	Engloutissement: Peut avaler une cible et lui infliger 2d20	500	4d8
Chilblain	Créature chitineuse bleue à quatre pattes avec une longue queue qui finit comme une massue	Aura de froid: Sur un rayon de 3m toute créature subit 2d6 deg	190	3d6 +4
Phtisique	Monstre sous forme de reflet de 3m pesant 300kg fait de psyché	Nourriture spirituelle: Lorsqu'il mort il inflige 3d4 et réduit de 20 l'INT de la cible temporairement	130	3d6
Skirr	Humanoïde à la tête de taureau squelette avec des ailes immense à la place des bras le tout enveloppé par des bandages momifiques	Necrophage: Mange un cadavre et soigne 1d10 PV et gagne 1d6pv en deg par cadavre mangé	170	4d4 +6
Cornugon	Démon aux cornes imposantes faisant 3m et pesant 300kg avec une queue barbelée	Blessure infernale: Chaque créature touchée par sa queue perd 1d10 PV par tour	170	2d6 +10