Malgarohne, une monture d'ombre ♂

Race : Maltori, un cheval élémentaire

Apparence : ce cheval impressionnant en taille, de plus de 2m80 au garrot, en impose à tous les titres. Sa crinière rouge écarlate jure sur sa robe isabelle mouchetée de taches plus sombres. Ses pattes blanches puissantes nanties de forts sabots de bronze martèlent le sol d'impatience tandis que ses yeux de braise flamboient et défient ceux qui auraient l'outrecuidance de croiser son regard. Il faut dire que ses larges dents en diamant dissuadent de s'en approcher.

♦ Historique et mode de fonctionnement : cette créature est la monture d'Hadès dans le Monde Lié. Comme tous les Maltoris, il broie les raies de lune ou du soleil et produit de l'énergie pour se déplacer dans l'espace… Comme tous ses congénères (au demeurant peux nombreux), il dépend des éléments. Lui s'est adapté au royaume des ombres et c'est pourquoi on l'appelle souvent, **le cheval des ombres.**

♦ Ecologie : se nourrit de minerais et affectionne particulièrement les raies de lumière ou lune. Il est capable de fabriquer des objets à partir de raies de lune et du soleil, mais il préfère les manger.

Tempérament : peu commode, c'est peu de le dire. Hormis Shade personne ne peut le monter. Déjà, pouvoir s'en approcher relève de la gageure.

Hd 15+60, Hp 141 ;
Ac -6 ; MR 60 % ;
Fo 20 ; Int 15 ; Wis 13 ; Co 18 ; Dext 16 ; Ch 17
Att 5-30 (morsure) ./. 2-20/20-20 ruades.
Init +2 ; Move 48″.

Abilités :

i. Astral travel ; Etherealness ; Passwall ; Move earth ; Dig (all 2/day) ;
ii. Fireball or Ligtning or Cold, (1/turn) 12d6, considered as MU16 ;
iii. Jump – Feather fall – Fly ; Move on any surface ;
iv. All forms of bigbys hands, 1 each / day ;
v. May use a minor form of Earthquake and vortex, 1/ day
vi. May break all form of construction (even wizard lock or wall of force, etc…), depends level of the user.

Résistances :

i. ni contrôlable, ni détectable ;
ii. immunisé à toutes formes d’attaques élémentaires telles : le feu, le froid, l’électricité, la terre ou l’air ;
iii. le vide, le poison ou le gaz ne l’affectent pas ;
iv. save comme un guerrier ou un magicien de niveau 16. Respire sous l’eau ;
v. régénère 3Hp / round.