



BESTIAIRE

LE DISPATER Le Seigneur de la corruption

	DISPATER	
Points de vie	100	
Mouvement	6	
Combat	8	
Tir	Auto	
Force	6	
Endurance	7 (10)	
Armure	3 sp	
Initiative	8	
Attaques	3	
Dommages	4D6	
Or	9.000	
Taille	Grande	
Moralité	Entropie	

DISPATER: Embuscade magique 3+, Résistance à la magie 3+, dissipation de la magie 3+, Archidiabole 10, Magie infernale 4, Magie de Slaanesh 1, Insensibilité 10, Seuil 4+, Hypnotisme 4+.

Règles spéciales:

Baton de Dispater: Dispater manie un bâton de corruption qui en plus des dégâts inflige des blessures particulières. Pour chaque touche réussie sur un adversaire par Dispater, lancez 1D6. Sur 5+ relancez 1D6 et consultez le tableau suivant:

1	-1 en Force
2	-1 en Endurance
3	-1 en initiative
4	-1 en Capacité de combat
5	-1 en Mouvement
6	-1000 points or sur le profil

Ces blessures sont permanentes, mais peuvent être traitées comme des malédictions, alors que des soins resteront sans effet. Si un guerrier tombe à 0 dans l'une de ses caractéristiques, il tombe inconscient et reste dans un état végétatif. Une délivrance de la malédiction permet de récupérer tous les points initiaux d'une seule caractéristique.

Archidiablen : Cette habileté fonctionne de la même manière que Grand démon à part le fait qu'elle concerne les créatures Maléfiques et qu'en plus, en cas d'échec du test de terreur, la cible perd un nombre de points d'expérience(en valeur or) sur son profil égale au nombre de points de différence à la valeur d'échec X 1000. Ainsi si un personnage a échoué son test de terreur de 2 points, il perd 2000 points d'expérience (en valeur or sur son profil). Si de cette manière un personnage est amené à perdre un niveau, son profil est ajusté en conséquence.

Magie infernale 4 : Dispater peut lancer 4 sorts de magie infernale, décrits dans le chapitre aide de jeu.

Règles optionnelles:

Seuil: 4+: Chaque tour Dispater peut ouvrir un seuil pour permettre à 1D6 créatures des ténèbres (tirez au hasard) de venir à son aide. Quelque soit le résultat des dés, il ne peut pas y en avoir plus de 6 présents en même temps. Ainsi si 4 sont sur le plateau de jeu, et que Dispater réussit à ouvrir un seuil pour permettre à 4 autres de venir, seuls deux pourront effectivement rejoindre le combat, et les autres sont perdus. Dispater perd sa capacité d'ouvrir un seuil lorsqu'il est amené à la moitié de ses points de vie.

Bouclier Infernal 3: Lui conférant une valeur d'armure magique de 3.

Apparence: Dispater apparait comme un humain âgé de grande taille diaboliquement séduisant, à la chevelure argentée. Seuls les sabots qui remplacent ses pieds et sa queue trahissent son inhumanité...

Ecologie: Dispater règne sur le 2ème plan des enfers: De sa capital Dis, le ville de fer, Il aime semer le mal par la corruption ou le trouble.

Copyright (c) Arkandis Inc. Tous droits réservés. harendalh@hotmail.com