



BESTIAIRE

ORCUS Le Prince des morts-vivants

	ORCUS	
Points de vie	115	
Mouvement	6, vol 24	
Combat	8	
Tir	2+	
Force	8	
Endurance	7 (12)	
Armure	5	
Initiative	8	
Attaques	2	
Dommages	5D6	
Or	9.750	
Taille	colossale	
Moralité	Entropie	

ORCUS: Embuscade magique 2+, grand démon 12, Magie du chaos 2, Magie nécromantique 3, Impassibilité 4+, Insensibilité 12, Grand monstre, Résistance magique 3+, Dissipation de la magie 4+, régénération 4.

Règle spéciale:

Ténèbres 5+: A chaque tour Orcus peut tenter de générer des ténèbres qui l'enveloppent et le dissimule à la vue de ses adversaires, qui ne peuvent le toucher que sur un 6 naturel.

Spectre d'Orcus : Le spectre d'Orcus est un spectre de mort, si un personnage est tué par Orcus, il ne peut être ressuscité, son âme est emprisonnée dans le spectre.

Règle optionnelle:

Seuil: 5+: Chaque tour Orcus peut ouvrir un seuil pour permettre à 1D6 Ombres de venir à son aide. Quelque soit le résultat des dés, il ne peut pas y avoir plus de 6 Ombres présentes en même temps. Ainsi si 4 Ombres sont sur le plateau de jeu, et que, Orcus réussit à ouvrir un seuil pour permettre à 4 autres de venir, seuls deux pourront effectivement rejoindre le combat, et les autres sont perdus. Orcus perd sa capacité d'ouvrir un seuil lorsqu'il est amené à la moitié de ses points de vie.

Apparence: Avec ses 5 mètres de haut et son corps énorme recouvert d'une fourrure de bouc est couronné par une tête empruntée au même animal, Orcus est un démon impressionnant. Ses cornes et ses pattes de bélier, d'un noir profond ainsi que deux ailes membraneuses terminent de donner à ce démon un aspect bestial et effrayant bien mérité.

Ecologie: Le prince des mort-vivants est un adversaire redoutable, et le plus grand prétendant au trône de Démorgorgon. Il semble que l'ensemble de ses actions soit destinées à ce but ultime. Orcus répondra toujours à un appel et tentera de contourner les défenses magiques de l'impudent sorcier...

