



BESTIAIRE

GERYON La "Bête"

	GERYON	
Points de vie	112	
Mouvement	4, vol 18	
Combat	8	
Tir	Auto	
Force	9	
Endurance	8 (12)	
Armure	4 sp	
Initiative	7	
Attaques	3 + 1 Spéciale	
Dommages	5D6	
Or	9.500	
Taille	Colossale	
Moralité	Entropie	

GERYON: Embuscade magique 3+, Résistance à la magie 4+, dissipation de la magie 3+, Archidiabla 12, Grand monstre, Magie infernale 3, Seuil 4+, Aiguillon (attaque spéciale), Frénésie 5+.

Règles spéciales:

Cor de Geryon 5+: Geryon possède un corps dans lequel il peut souffler à chaque tour sur 5+. Si Geryon souffle dans son cor, il perd 2 attaques normales sur son profil de base (noter que Geryon en perdra 4 s'il est frénétique). Tous les guerriers présent dans le section de donjon doivent réussir un test de volonté ou être ralentis. En cas d'échec le guerrier perd 1 attaque et a -1 en force, en initiative et en mouvement.

Archidiabla 12 : 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 3: Geryon peut lancer 3 sorts de magie infernale, décrits dans le chapitre aide de jeu.

Aiguillon: Durant la phase des monstres Geryon peut tenter une attaque spéciale avec son aiguillon. Lancez pour toucher normalement. Si un adversaire est touché mettez un marqueur "Poison" sur la fiche du guerrier touché, il subit 1D6 blessures sans modificateur. Au début de la phase des guerriers, lancez 1D6 pour chaque marqueur:

1: Ajoutez un marqueur "poison".

2 à 4: le guerrier subit 1D6 blessures sans modificateur

5 à 6: Retirer un marqueur "poison".

Seul une guérison totale ou une neutralisation du poison peut retirer les marqueurs d'une fiche de personnage. Si un personnage empoisonné est ramené à la vie, il revient avec les marqueurs "poison" initiaux, détenus au moment de sa mort.

Notez également que si Geryon devient frénétique, il possèdera 2 attaques par aiguillon.

Règles optionnelles:

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

Bouclier Infernal 4: lui conférant une valeur d'armure magique de 4.

Apparence: Geryon est une créature colossale serpentiforme à buste d'ours. Sa queue est terminée par un aiguillon mortel.

Ecologie: Geryon règne sur le 5^{ème} plan des enfers: "La bête" est le seigneur des créatures à sang froid mauvaises. C'est un seigneur démon particulièrement impulsif qui laissera peut de temps aux discussions...

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