

## MAGIE SKAVEN

Au début de chaque phase des monstres, un lanceur de sorts skaven peut lancer un ou plusieurs des sorts suivants. Lancez 1 D6 par sort sur le tableau suivant pour déterminer quels sorts sont lancés par le sorcier skaven :

**1 Magie du Warp.** Les skavens utilisent les pouvoirs du Warp pour se soigner. Ils peuvent récupérer jusqu'à 2D6 Points de Vie, sans toutefois dépasser leur total de départ.

**2 Souffle Pestilentiel.** Le skaven ouvre la gueule et des fumées pestilentielles noires s'en échappent et se répandent dans tous le donjon. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur à 7, il n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, il subit (7D3 x niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

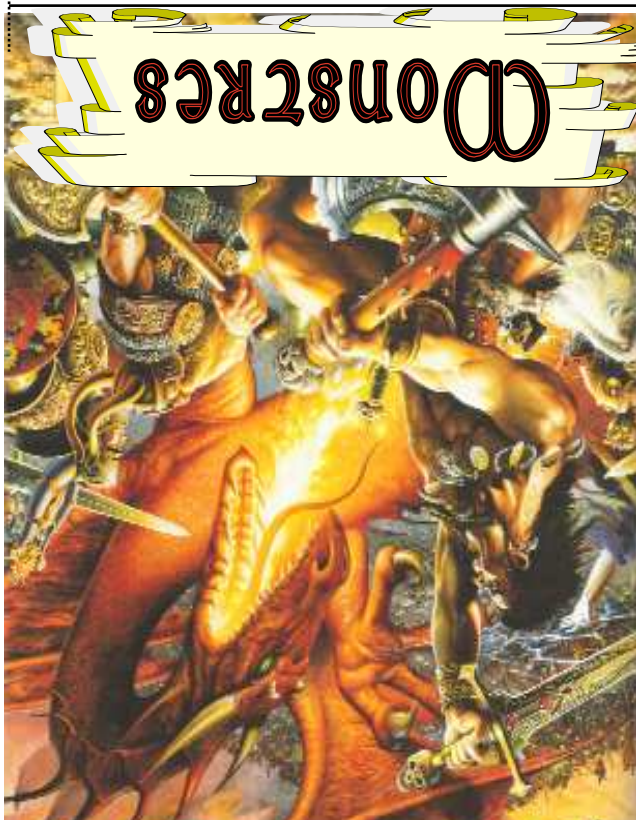
**3 Eclairs du Warp.** Couinant de fureur, le skaven pointe une patte griffue vers un des guerriers et lui envoie une décharge d'énergie du Warp. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque (2D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'armure.

## MAGIE SKAVEN

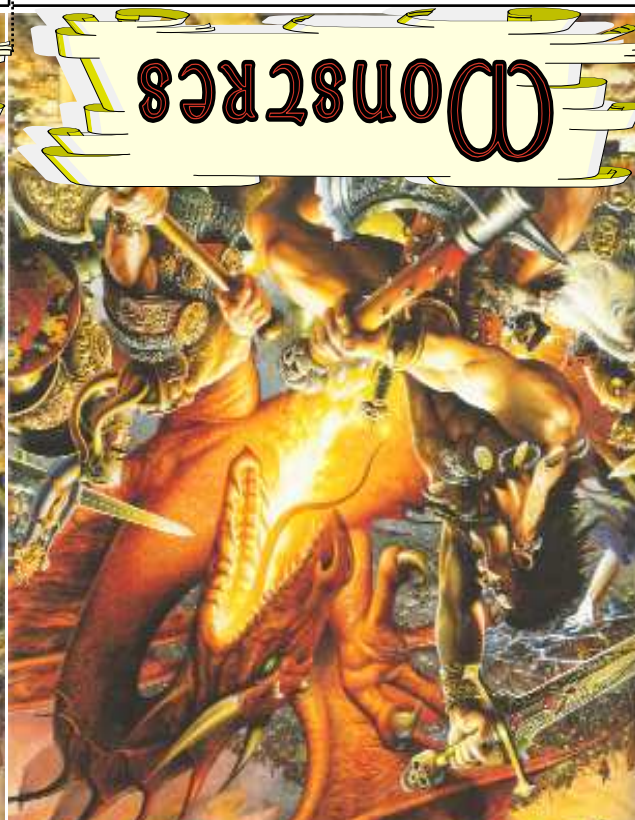
**4 Flétrissure.** Une pâle lueur verte se répand lorsque le skaven étend les bras. Tous les guerriers adjacents subissent (1 D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Si aucun guerrier n'est dans une case adjacente, relancez le dé.

**5 Putréfaction.** Le guerrier voit tout ce qui trouve à proximité se mettre à dépérir et à pourrir, des asticots et des chancres apparaissant dans les cadavres alentour. L'hallucination créée par le sorcier skaven est terriblement réaliste. lancez 1 D6 par guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, il n'est pas affecté. Sur un résultat de 1 à 4, le guerrier ne peut rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante.

**6 Feu Enchanté.** Les flammes engloutissent un des guerriers, le transformant en une colonne de feu. Tirez un pion guerrier pour déterminer la cible. Les flammes provoquent 4D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure



MAGIE SKAVEN



Warhammer Quest