

## MAITRE SORCIER SKAVEN

ARMES MAGIQUE (Lancez 1D6)

- 1 **Épée Acérée.** Cette épée provoque (+ 1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera + 3 blessures supplémentaires.
- 2 **Épée de Distorsion.** Épée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.
- 3 **Épée de Douleur.** Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.
- 4 **Épée Noire.** Épée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.
- 5 **Épée de Folie.** Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.
- 6 **Lame des Damnés.** Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

## MAITRE SORCIER SKAVEN

Points de vie : 30  
Mouvement : 5  
Combat : 3  
Tir : 4+

Force : 4  
Endurance : 4  
Armure : -  
Initiative : 6  
Attaque : 2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	3	3	4	5	5	5	6

**Dommages 2D6 + 4**

**Règles spéciales**

MAGIE SKAVEN 3

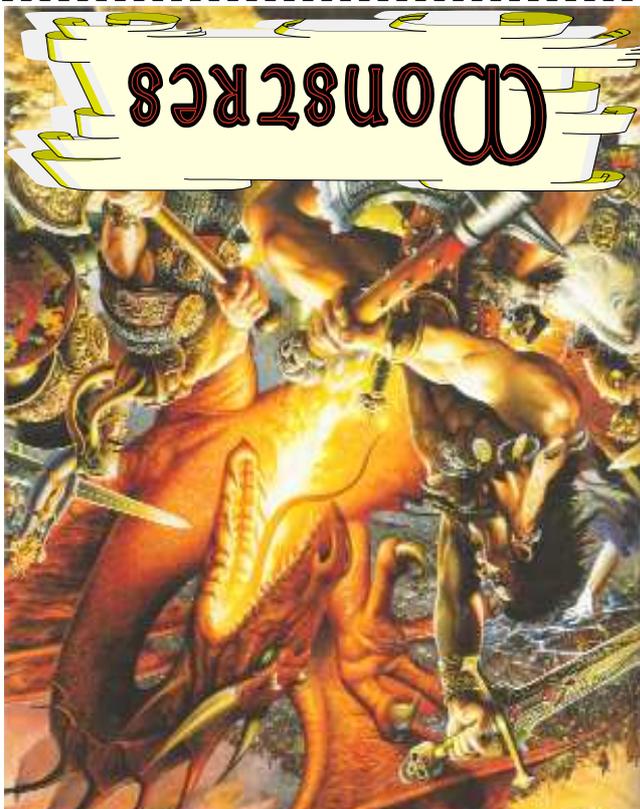
RESISTANCE MAGIQUE 4+

Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre le monstre. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques

ARME MAGIQUE

3 OBJETS MAGIQUES

Valeur 1900 Pièces d'or



MAITRE SORCIER  
SKAVEN

