

LANCE-FEU SKAVEN



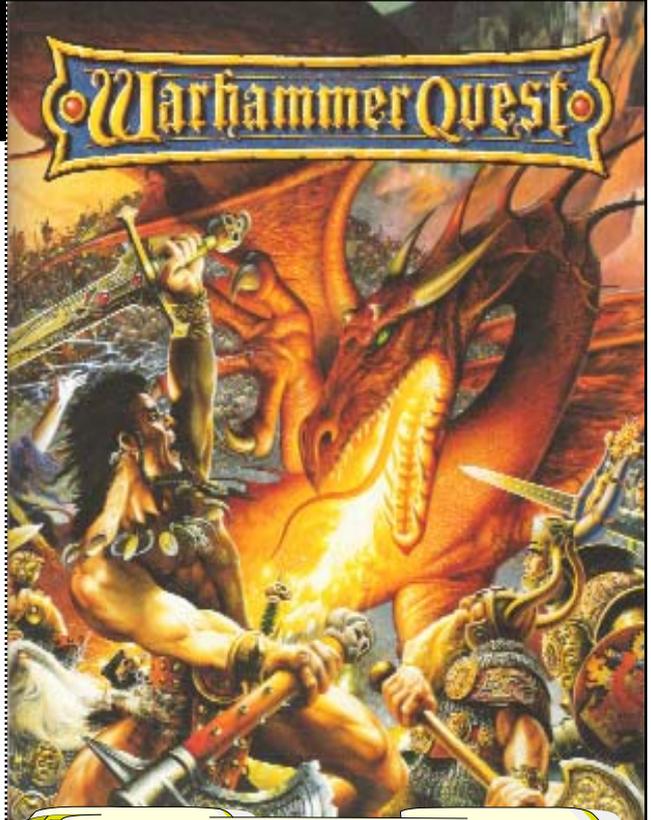
Monstres

1

Lance-Feu Skaven
 Les équipes de lance-feu sont placées comme des troupes équipées d'armes de jet. Le lance-feu qu'elles transportent se compose d'un réservoir de mallepierre chauffée à blanc, connecté à un mécanisme qui permet de propulser les flammes sur une grande surface. Chaque lance-feu nécessite une équipe de deux skavens pour le manoeuvrer. Si un skaven est tué, l'autre ne peut pas utiliser le lance-feu seul mais il peut continuer à attaquer au corps à corps. Au début de la phase des monstres, tirez un pion pour déterminer quel guerrier est pris pour cible. Si plus d'une équipe est engagée en combat, distribuez les touches en fonction de la règle du *Un Contre Un*.
 Chaque fois qu'un lance-feu tire, les flammes forment un couloir de flammes d'une case qui traverse la pièce en droite ligne vers la cible, atteignant tout ce qui se trouve sur le chemin.
 Si une figurine est touchée par un lance-feu, elle subit 3D6 blessures. Si dans le résultat vous obtenez deux ou trois 1 naturels, le lance-feu connaît un incident de tir, reportez-vous au tableau suivant :

1-4 Baam ; le lance-feu explose infligeant 4D6 blessures à chacune des figurines de la section. Lancez 1D6 pour chaque lance-feu supplémentaire dans la pièce. Sur un résultat de 1,2 ou 3 il explose également et ainsi de suite.
5-6 Vrouff ! Il se produit un retour de flammes, provoquant 3D6 blessures aux membres de l'équipage.
 De plus, lancez 1D6 par objet magique que transporte la victime. Sur un résultat de 1, l'objet est détruit et inutilisable jusqu'à la fin du donjon. Au début du second donjon, l'objet peut-être utilisé à nouveau normalement.

LANCE-FEU SKAVEN



Monstres

Valeur 700 Pièces d'or

Domages lance-feu (armes de jet)

Le lance-feu est une arme éprouvée, la favorite du clan Skryre. Quand le skaven qui la porte la déclenche, un jet de flamme liquide jaillit de cette arme vicieuse et atroce tout sur son passage. La marque mallepierre de la Mallepierre est perceptible dans la teinte véritable des flammes. Encore plus dangereux que le feu normal, les effets du lance-feu pousse l'ennemi le plus brave à la panique.

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

Points de vie : 3
 Tir : 5+
 Combat : 3
 Mouvement : 4
 Endurance : (3)4
 Initiaive: 4
 Attaque : 1
 Armure : 1
 Force : 3

LANCE-FEU SKAVEN