# BLOOTH PRETRE DE LA PESTE SKAVEN

| | |
|---|---|
| **Points de vie:** | **23** |
| **Mouvement:** | **5** |
| **Combat:** | **5** |
| **Tir:** | **2+** |
| **Force:** | **4** |
| **Endurance:** | **5** |
| **Initiative:** | **6** |
| **Attaques:** | **3** |
| **Or:** | **730** |
| **Armure:** | **-** |
| **Niveau** | **2** |
| **Dommages:** | **1D6** |

| Blooth | |
|---|---|
| **PV** | **23** |
| | |

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

## REGLES SPECIALES

**Embuscade magie A ; Frénésie 4+ ; Arme magique ; Epée suintante.**

### EMBUSCADE MAGIQUE AUTOMATIQUE

Les prêtres de la peste Skavens portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, à la différence que si le monstre la réussit, il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé !
De plus, ils peuvent jeter leurs sorts dès qu'ils sont placés sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

### FRENESIE 4 +

Chaque tour, avant les combats, les prêtres entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, les monstres voient leurs nombres d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

### EPEE SUINTANTE

Les épées suintantes sont des armes empoisonnées. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de –1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

### ARME MAGIQUE

**Lame Bénie.** *Baignée dans les eaux du temple du Rat Cornu, cette épée est une puissante arme magique Skaven.*

Quand Blooth utilise cette épée, il ne peut manquer ses adversaires que sur des résultats de 1 ou 2.