

RAATH SORCIER SKAVEN

Points de vie:	15
Mouvement:	5
Combat:	3
Tir:	4+
Force:	3
Endurance:	4
Initiative:	5
Attaque:	1
Or:	560
Armure:	--
Dommages:	2D6



Raath	
PV	15

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

REGLES SPECIALES

Esquive 5+ ; Magie skaven 1 ; Dissipation magique 6+.

ESQUIVE 5+

Raath est capable, à l'instar des guerriers elfes, d'esquiver. Chaque monstre muni de cette aptitude est doté d'une valeur d'Esquive (5+), qui représente le résultat à obtenir sur 1 D6 pour esquiver un coup. Raath avec une valeur d'Esquive de 5+, évite une attaque adverse sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.

MAGIE SKAVEN (1 sort par tour) :

LES SORTS DE RAATH (Lancer 1D6)

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. S'il n'a pas besoin d'être soigné, faites comme si vous aviez obtenu 3.

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.

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 englobent 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.

DISSIPATION 6+

Raath a la capacité de *Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Raath possède une Valeur de Dissipation de 6+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que l'aptitude fonctionne. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.