

# SEIGNEUR DE LA PESTE SKAVEN

## NUAGE DE MORT

Tout guerrier dans une case adjacente est pris par des vapeurs délétères. A la fin du tour, les guerriers subissent 2 blessures sans modificateurs d'endurance et d'armure. Si un guerrier tombe à 0 points de vie puis est ramené à la vie, il perd 1D3 PdV de façon permanente.

## FRENESIE 3+

Chaque tour, avant les combats, le seigneur entre dans un état de rage démentiel.

Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, le seigneur multiplie par deux pour le reste du combat son nombre d'Attaques.

## EPEE SUINTANTE

Poison, si les PV du guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa force est réduite de -1 de façon permanente lorsqu'il regagne des PV.

## ARMES MAGIQUES

Certains monstres possèdent des Armes *Magiques*, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et maléfiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tentant de les utiliser.

Si la ligne du monstre indique qu'il porte une Arme Magique, lancez 1D6 pour déterminer sa nature. Un groupe de monstres du même type est équipé du même type d'Armes Magiques, vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

# SEIGNEUR DE LA PESTE SKAVEN

Points de vie : 30  
Mouvement : 5  
Combat : 6  
Tir : 2+

Force : 4  
Endurance : 5  
Armure : 3  
Initiative : 7  
Attaque : 4

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

## Dommmages 3D6 + 4

### Règles spéciales

Nuage de mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance magique 3+, 3 Objets magiques, Arme magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante.

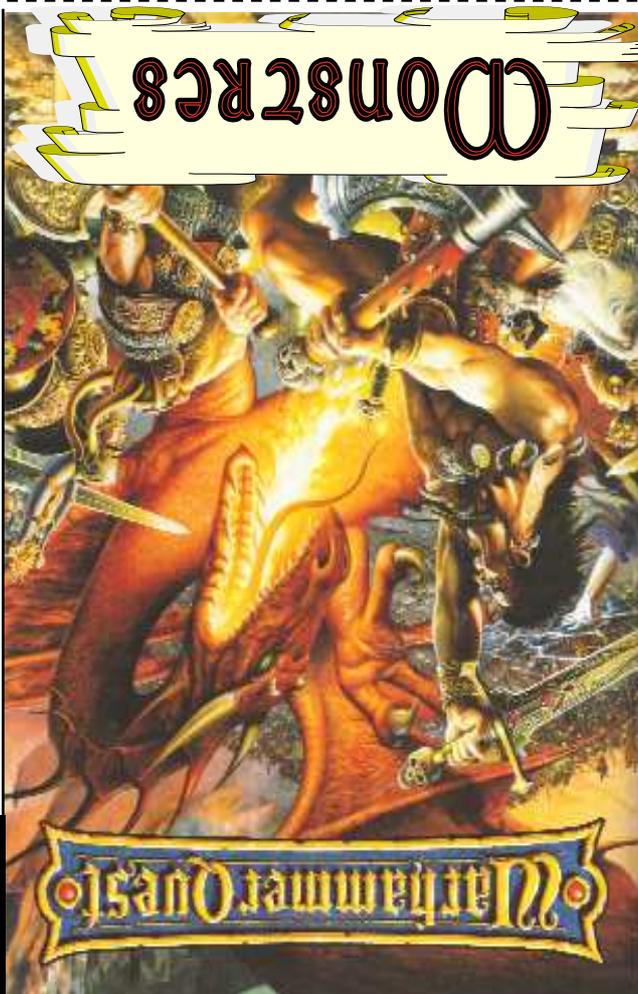
### ESQUIVE

Ignore les coups sur un jet de 3+

### RESISTANCE MAGIQUE 3+

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.

Valeur 2250 Pièces d'or



Lancez 1D6 + (le niveau du guerrier) par guerrier, dès que le monstre est placé sur le plateau. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. (2+ en points de pouvoir pour les sorciers).

### TERREUR 10

Certains monstres ne sont jamais Bloqués et peuvent combattre comme ils le désirent, les monstres en question peuvent se déplacer à chaque tour pour se mettre en position de tir ou de corps à corps.

### JAMAIS BLOQUÉ

Certains monstres peuvent porter des objets magiques, comme les guerriers. Appartenant à des monstres, ces objets sont maléfiques et inutilisables pour les guerriers. Si le monstre a un objet magique, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau des objets magiques pour en déterminer les effets. Si un monstre possède plusieurs objets, relancez si vous obtenez le même objet plusieurs fois.

### 3 OBJETS MAGIQUES

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus durant la phase des monstres. Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

# SEIGNEUR DE LA PESTE SKAVEN