

CHAMPION SORCIER SKAVEN

DISSIPATION MAGIQUE 5+

Cela est différent de 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.

Lancer 1D6 aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 5+

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

CHAMPION SORCIER SKAVEN

Points de vie : 18

Mouvement : 5

Combat : 3

Tir : 4+

Force : 4

Endurance : 4 (6)

Armure : 2

Initiative : 5

Attaque : 1

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

Dommmages 2D6 + 4

Règles spéciales

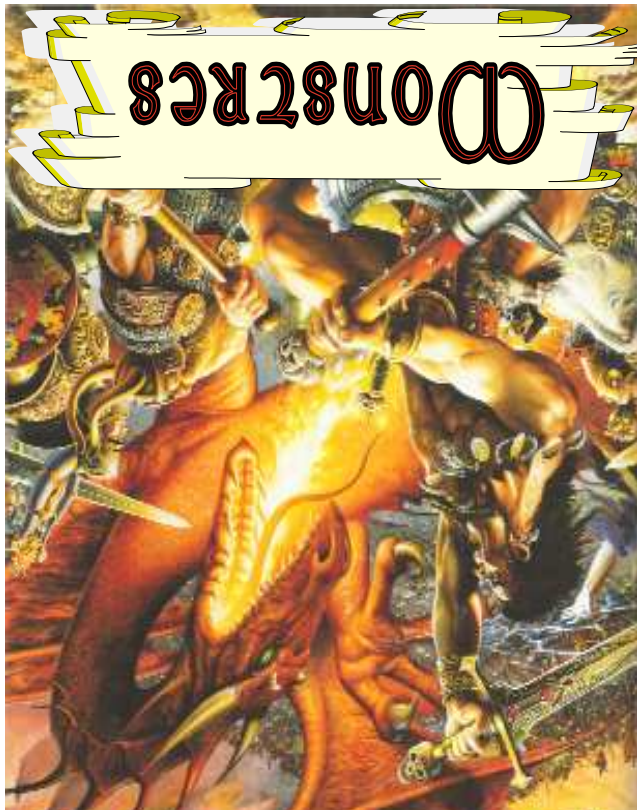
MAGIE SKAVEN 2

1 OBJET MAGIQUE

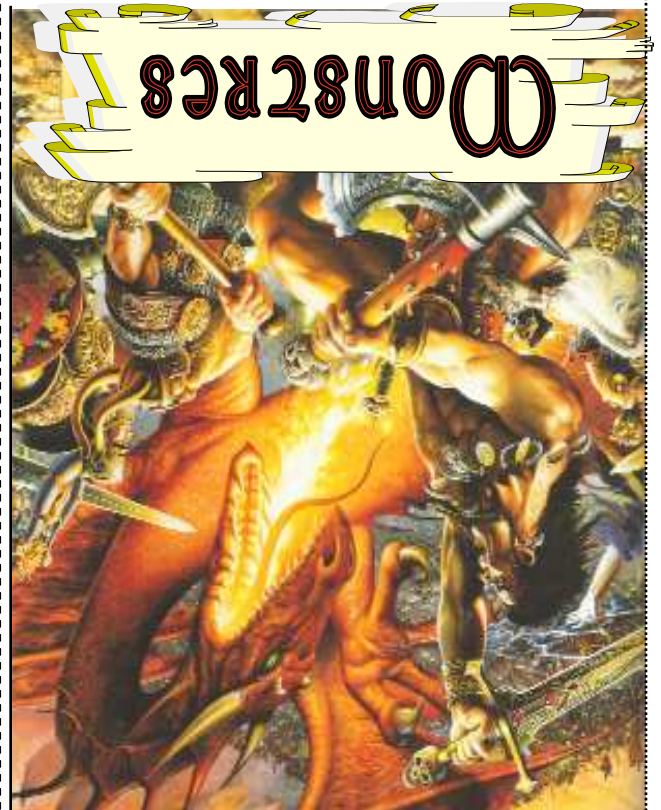
EPEE SUINTANTE

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.

Valeur 1180 Pièces d'or



CHAMPION SORCIER
SKAVEN



Warhammer Quest