

# MAITRE ASSASSIN SKAVEN

## RESISTANCE MAGIQUE 5+

Le Maître Assassin Skaven possède une Valeur de Résistance Magique de 5+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le Jet de Résistance. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre le Maître Assassin Skaven. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le Maître Assassin



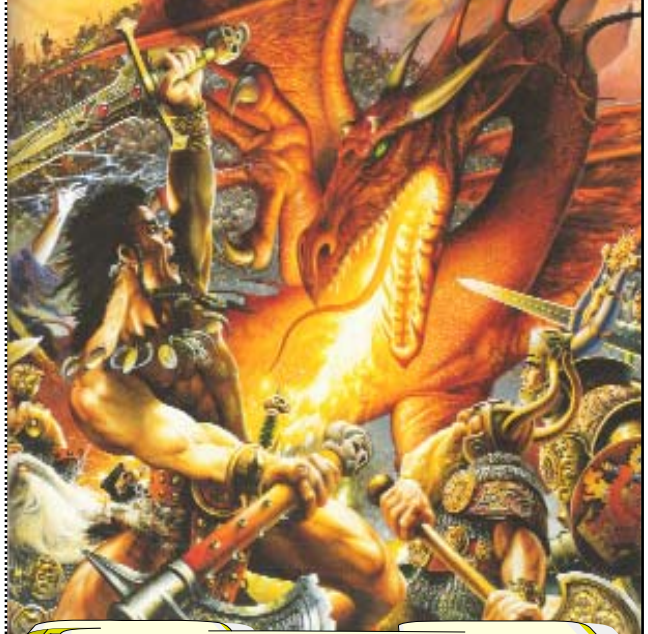
Skaven. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

## EMBUSCADE MAGIQUE A

Les Maîtres Assassins Skaven portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, (attaque immédiate + attaque au tour des monstres) à la différence qu'il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé ! L'embuscade magique du Maître Assassin Skaven réussit automatiquement.

# Monstres

# Warhammer Quest



# Monstres

Valeur 2300 pièces d'or

**Dommages 4D6 + 4**  
**Embuscade Magique A ; assassinat 4+ ;**  
**esquive 4+ ; épée suintante**  
**Résistance magique 5+**  
**1 Arme magique**

**Assassinat 4+ :** Lorsqu'il frappe par surprise, sur un 4 le coup ignore l'endurance de la victime. En cas de combat au corps à corps, utiliser l'endurance normalement.  
**Esquive 4+ :** Ignore les coups sur un jet de 4+  
**Épée 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.

Tous ceux qui ont eu affaire avec les assassins vêtus de noir du clan Eshtin les craignent et non sans raison. Ils sont entraînés depuis leur naissance pour devenir des tueurs rapides, furtifs et implacables. Ce sont des experts du garrot, du poison, des shurikens et autres armes exotiques.

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

Points de vie : 32  
 Force : 4  
 Endurance : 6  
 Mouvement : 8  
 Combat : 8  
 Tir : 1+  
 Attaques : 5  
 Armure : -  
 Initiativ : 10

**1 Épée Acérée.** Cette épée provoque (+1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera +3 blessures supplémentaires.  
**2 Épée de Distorsion.** Épée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.  
**3 Épée de Douleur.** Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.  
**4 Épée Noire.** Épée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.  
**5 Épée de Folie.** Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui maitie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.  
**6 Lame des Dammés.** Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (détermine les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

**ARMES MAGIQUES**  
 Certains monstres possèdent des Armes Magiques, comparables à celles maudites et maléfiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tenant 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.

# MAITRE ASSASSIN SKAVEN

# MAITRE ASSASSIN SKAVEN

