

PRETRE DE LA PESTE SKAVEN

Dommages 1D6 + 4

Règles spéciales

EMBUSCADE MAGIE AUTOMATIQUE

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, il peut jeter ses sorts dès qu'il est placé sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

FRENESIE 4 +

Chaque tour, avant les combats, les moines entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, les monstres voient leur nombre 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

PRETRE DE LA PESTE SKAVEN

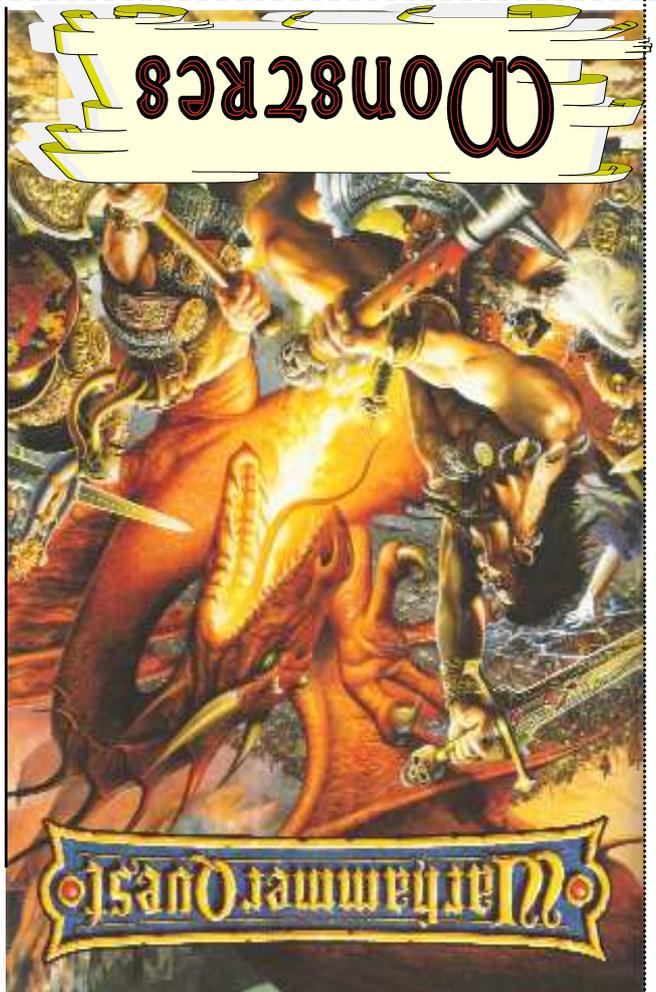
Points de vie : 23
Mouvement : 5
Combat : 5
Tir : 2+

Force : 4
Endurance : 5
Armure : -
Initiative : 6
Attaque : 3

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

Les moines de la peste du clan Pestilens forment un ordre religieux totalement dévoué à la propagation des épidémies, pour la plus grande gloire du Rat Cornu. Ils sont initiés aux arcanes de la maladie qu'ils répandent grâce à leurs agents dispersés dans tout le Vieux Monde. Les résultats de leurs ignobles expériences sont regroupés dans un volume maléfique, connu sous le nom de livre des contagions, qui contient une description de toutes les maladies. Les moines de la peste sont conduits par les prêtres de la peste ou par un puissant seigneur de la peste, qu'ils suivront avec une même ferveur mystique.

Valeur 730 Pièces d'or



1 **Epée 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 **Epée de Distorsion.** Epée de Distorsion. Cette épée est si lourde que le porteur, le rendant plus difficile à manier. 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 **Epée 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 **Epée Noire.** Epée 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 **Epée de Folie.** Cette épée donne à son porteur une Valleur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valleur de Terreur égale à sa Valleur de Peur d'origine.

6 **Lame des Dammés.** Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle trappe (détermine les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

ARMES MAGIQUES (Lancez 1D6)

MOINE DE LA PESTE
SKAVEN Niveau 5