



Semeur de peste skaven

Points de vie : 10 Force : 4
 Mouvement : 5 Endurance : 4
 Combat : 4 Initiative : 5
 Tir : 3+ Attaques : 2
 Armure: -

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

Peste

Certains monstres sont atteints d'une maladie qui les déforme horriblement et peuvent contaminer leurs ennemis lors des combats. Si votre guerrier voit ses Points de Vie réduits à 0 par un monstre ainsi atteint, son Endurance est réduite de -1 de façon permanente, même s'il est soigné. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

Frénésie 5+

Les Semeurs de peste sont sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, ils entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le monstre voit son nombre d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

Parchemin de sort

Il faut 2 tours au semeur pour lancer le sort, s'il est interrompu, il doit recommencer au début. Le sort affecte tous les guerriers présents dans la pièce. Les guerriers doivent obtenir sur 1D6 un résultat au moins égal à leur endurance corporelle (hors armure) ou mourir de vieillissement prématuré.

Domages 1D6 + 4

Valeur 400 Pièces d'or