

PROPHETE GRIS SKAVEN

Règles spéciales

MAGIE SKAVEN 4

DISSIPATION MAGIQUE 4+

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 4, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE 4+

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.

ARME MAGIQUE

4 OBJETS MAGIQUE

PROPHETE GRIS SKAVEN

Points de vie : 43
Mouvement : 5
Combat : 6
Tir : 1+

Force : 4
Endurance : 4
Armure : -
Initiative : 7
Attaque : 4

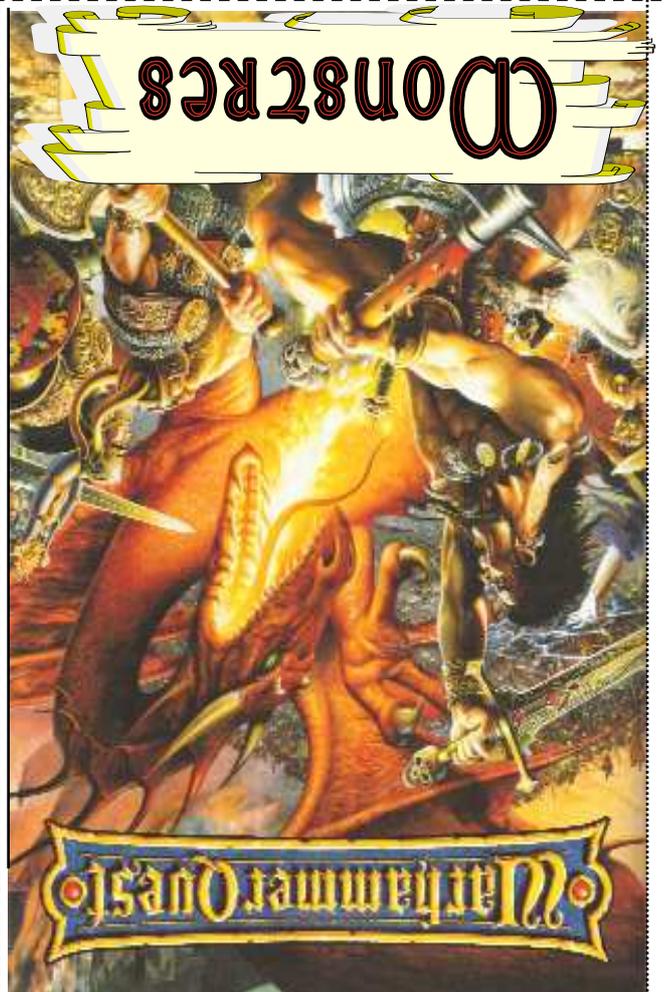
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Dommmages 3D6 + 4

Les skavens les plus mystérieux, les Prophètes Gris, sont les serviteurs des Seigneurs de la Ruine et leurs émissaires auprès des clans.

Les Prophètes Gris sont forcément des sorciers d'un grand pouvoir qui peuvent parfois conduire des armées au combat. Les autres mages skavens, depuis les sorciers jusqu'aux maîtres sorciers, reconnaissent tous leur supériorité, prenant même peur à l'approche de l'un d'entre eux.

Valeur 3400 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-
tompe 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 **Epée de Douleur.** Cette épée annule les effets des armu-
res qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3
points sur les armures magiques au moment de la détermina-
tion des dommages.

4 **Epée Noire.** Epée Noire. Cette épée modifie le déroule-
ment du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pou-
vez 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 Va-
leur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il com-
bat. Si le monstre qui manie 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 (déterminez les blessures
normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force
du porteur de l'épée).

ARMES MAGIQUES (Lancez 1D6)

PROPHETE GRIS SKAVEN