

# DARKON DRAGE DE VERMINES

## CHAMPION SORCIER SKAVEN

Points de vie:	18
Mouvement:	5
Combat:	3
Tir:	4+
Force:	4
Endurance:	4
Initiative:	5
Attaques:	1
Or:	1180
Armure:	2
Dommages:	2D6



DARKON	
PV	18

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

### REGLES SPECIALES

Magie skaven 2 ; Dissipation magique 5+ ; Résistance magique 5+ ; Objet magique ; Epée suintante.

#### MAGIE SKAVEN (2 sorts par tour) :

##### LES SORTS DE DARKON (Lancer 1D6)

**1 Magie du Warp.** Les skavens utilisent les pouvoirs du Warp pour se soigner. Ils peuvent récupérer jusqu'à 2D6 Points de Vie, sans toutefois dépasser leur total de départ. S'il n'a pas besoin d'être soigné, faites comme si vous aviez obtenu 3.

**2 Souffle Pestilentiel.** Le skaven ouvre la gueule et des fumées pestilentielles noires s'en échappent et se répandent dans tout le donjon. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur à 7, il n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, il subit (7D3 x niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

**3 Eclairs du Warp.** Couinant de fureur, le skaven pointe une patte griffue vers un des guerriers et lui envoie une décharge d'énergie du Warp. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque (2D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'armure.

**4 Flétrissure.** Une pâle lueur verte se répand lorsque le skaven étend les bras. Tous les guerriers adjacents subissent (1 D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Si aucun guerrier n'est dans une case adjacente, relancez le dé.

**5 Putréfaction.** Le guerrier voit tout ce qui trouve à proximité se mettre à dépérir et à pourrir, des asticots et des chancres apparaissant dans les cadavres alentour. L'hallucination créée par le sorcier skaven est terriblement réaliste. lancez 1 D6 par guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, il n'est pas affecté. Sur un résultat de 1 à 4, le guerrier ne peut rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante.

**6 Feu Enchanté.** Les flammes englobent un des guerriers, le transformant en une colonne de feu. Tirez un pion guerrier pour déterminer la cible. Les flammes provoquent 4D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

#### DISSIPATION 5+

Darkon a la capacité de *Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale 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. Darkon possède une Valeur de Dissipation de 5+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que l'aptitude fonctionne. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

#### RESISTANCE MAGIQUE (5 -1 =) 4+

Darkon est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui sur un jet de 4 + (y compris Anneau de Résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par Darkon.

La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques

#### OBJET MAGIQUE

Anneau de Résistance. Donne à son porteur une *Résistance Magique de 1*. Si ce dernier possède déjà l'aptitude *Résistance Magique*, celle-ci est augmentée de +1.

#### 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.