

WARHAMMER

ARME MAGIQUE - SKAVENS

LAME FATALE

85 POINTS

Cette lame fut forgée par les skavens pour abattre le célèbre nécromancien Nagash, dans un alliage de Malepierre et de Gromril dérobé aux nains. L'aura de cette arme est tellement néfaste que son porteur finit par succomber à ses effets.

La Force du porteur passe à 10. Chaque blessure non sauvegardée enlève 1D6 Points de Vie à l'adversaire. Jetez un dé à la fin de chaque tour du porteur : sur 3+, rien ne se passe, sur 1 ou 2, le porteur perd un Point de Vie sans sauvegarde d'armure possible.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER



ARME MAGIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

ARME MAGIQUE - SKAVENS

ÉVIDOIR

50 POINTS

La lame de l'Évidoir, gravée d'inscriptions maléfiques, est capable de transpercer sans le moindre effort les armures de la meilleure facture.

Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures infligées avec cette arme.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER



ARME MAGIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

ARME MAGIQUE - SKAVENS

LAME DU NOIR COURROUX

50 POINTS

Le corps du skaven qui porte cette arme se gonfle d'une vigueur d'origine magique.

Cette épée confère +2 Attaques à son porteur.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER



ARME MAGIQUE
SKAVENS

WARHAMMER

ÉTOILES DE MALEPIERRE

50 POINTS

Ces instruments de lancer sont enduits d'un poison corrosif qui attaque les métaux et les chairs.

La figurine peut lancer autant d'Étoiles de Malepierre contre une seule et même cible en une seule phase de tir qu'elle a d'Attaques sur son profil. Traitez-les comme des étoiles de lancer normales ayant une portée de 10ps et une Force de 5. Chaque blessure non sauvegardée enlève 1D3 Points de Vie.

CLAN ESHIN UNIQUEMENT

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER

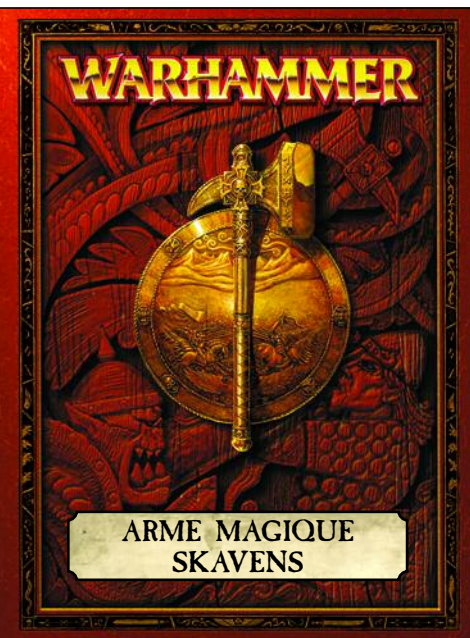
ARME MAGIQUE - SKAVENS
LAME SUINTANTE

45 POINTS

Le tranchant de cette lame sainte d'un venin mortel qui ronge les armures et dont la plus insignifiante égratignure peut s'avérer fatale.

Le porteur gagne **+1 en Force**.
Chaque blessure non sauvegardée enlève **1D3 Points de Vie**.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

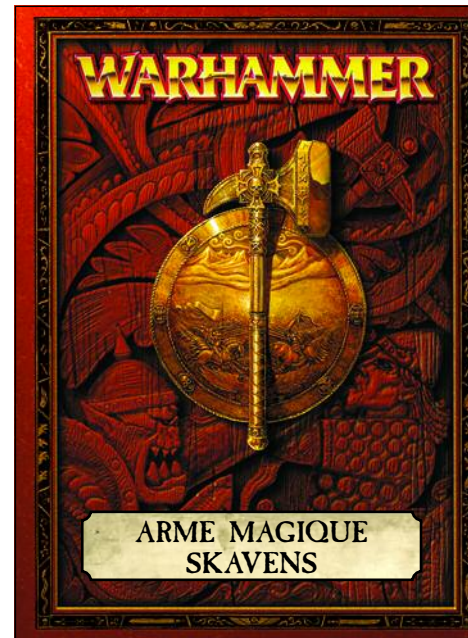
ARME MAGIQUE - SKAVENS
LAME D'HYSTÉRIE

45 POINTS

Les adversaires du porteur de cette arme étrange sont soudain pris de visions enfiévrées, ce qui rend toute riposte extrêmement ardue.

La Capacité de Combat du porteur passe à **10**.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

Pliez

WARHAMMER

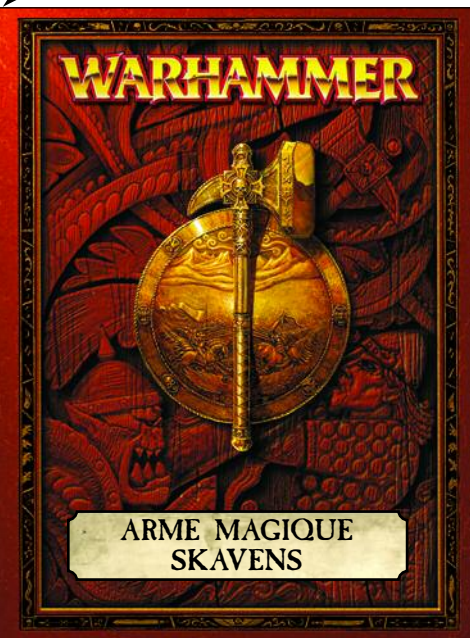
ARME MAGIQUE - SKAVENS
CASSE-TÊTE

40 POINTS

Les runes inscrites sur cette fronde de cuir guident invariablement ses projectiles vers les yeux, la gorge ou les organes vitaux des monstres trop résistants.

Cette arme est une fronde normale. Les figurines ayant une Endurance supérieure ou égale à 5 sont cependant **blessées sur 2+**, sans sauvegarde d'armure.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

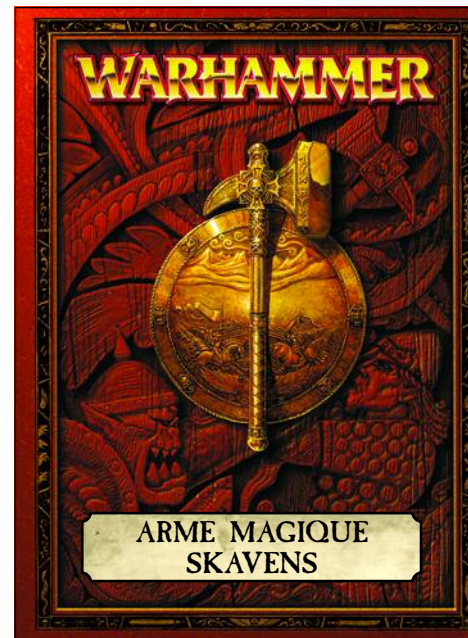
ARME MAGIQUE - SKAVENS
LAME DE DÉSOLATION

40 POINTS

Cette arme antique est imprégnée d'une puissance millénaire et luit d'un éclat verdâtre.

Cette épée ajoute **+2 à la Force** de toutes les Attaques portées au corps à corps.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

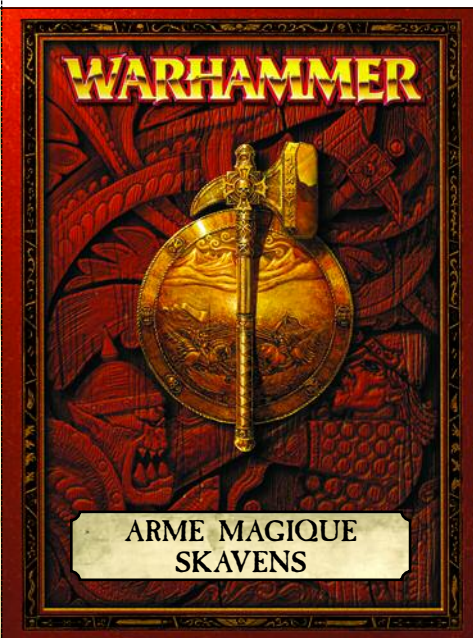
ARME MAGIQUE - SKAVENS
PERCE-NAIN

35 POINTS

Cette arme a été forgée par les skavens à l'époque où ils tentaient de s'approprier les Montagnes du Bord du Monde défendues par les nains.

Contre des nains, le porteur **blesse toujours sur 2+** et les sauvegardes d'armures subissent un malus de **-3**, quelle que soit la Force de l'Attaque.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



ARME MAGIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

ARME MAGIQUE - SKAVENS
LAME DE CORRUPTION

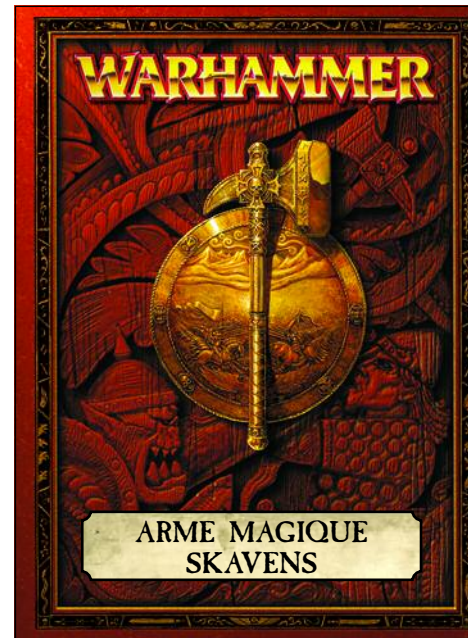
30 POINTS

Chargée d'énergies pestifères et impies, cette lame que se transmettent les favoris du Rat Cornu apporte la déliquescence à ceux qu'elle frappe, suivie d'un trépas rapide mais douloureux.

Une fois qu'une figurine ennemie a subi une blessure non sauvegardée infligée par cette arme, jetez un dé au début de chacun de ses tours. Sur un résultat de 1 à 3, elle perd un Point de Vie supplémentaire, sans sauvegarde d'armure possible.

CLAN PESTILENS UNIQUEMENT

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



ARME MAGIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

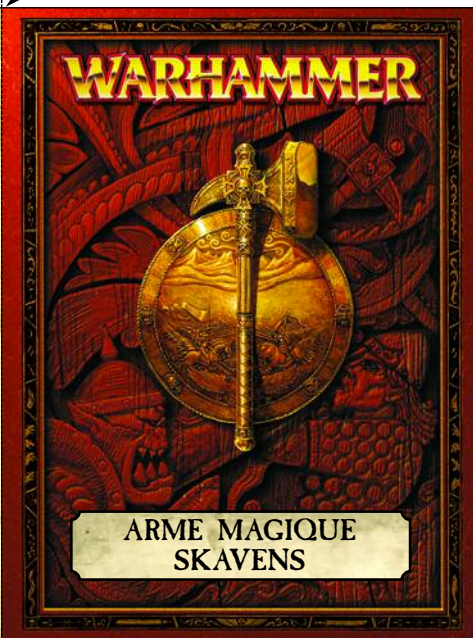
ARME MAGIQUE - SKAVENS
ÉPÉE DE LANGUEUR

25 POINTS

L'Épée de Langueur, constituée de tessons de métaux et de Malepierre, ôte toute énergie à ceux qui affrontent celui qui la porte.

Le porteur de cette épée **frappe toujours en premier au corps à corps**, même contre un ennemi ayant chargé. Si l'adversaire possède la même capacité (grâce à un sort, une capacité spéciale ou pour toute autre raison), les Attaques sont résolues par ordre d'Initiative. Si les deux combattants ont la même Initiative, jetez 1D6 pour déterminer qui frappe en premier.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



ARME MAGIQUE
SKAVENS

WARHAMMER

ARME MAGIQUE - SKAVENS
GLOBES DE VENT MORTEL

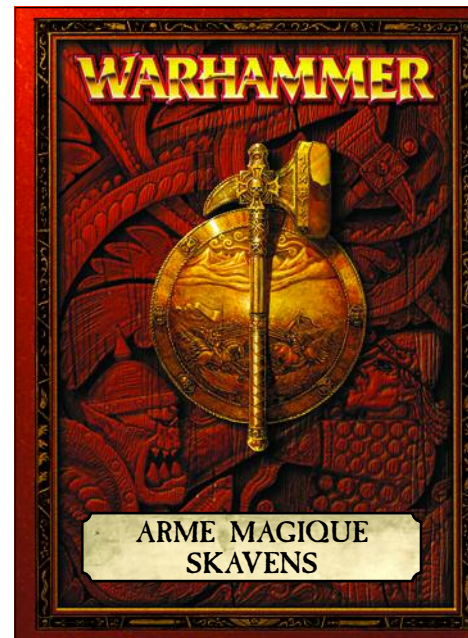
20 POINTS

Ce type de globes de vent empoisonné dont se servent les Technomages est une variante améliorée des globes de vent toxique utilisés par les Globadiers, leurs vapeurs sont plus nocives et ils ont bien moins tendance à se briser entre les mains de celui qui les lance.

Le personnage peut lancer un globe par phase de tir. Placez le centre du petit gabarit rond n'importe où dans un rayon de 8ps autour du personnage, puis faites-le dévier et résolvez les touches comme pour un tir de catapulte. Toutes les figurines touchées subissent **une blessure sur 4+**, sans sauvegarde d'armure. Si vous obtenez "MISFIRE", centrez le petit gabarit sur la figurine du lanceur.

CLAN SKRYRE UNIQUEMENT

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



ARME MAGIQUE
SKAVENS

WARHAMMER

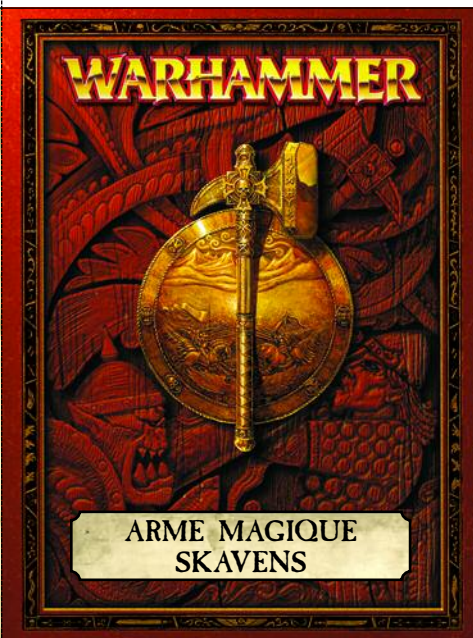
ARME MAGIQUE - SKAVENS
LAME DE NURGLITCH

20 POINTS

La moindre griffure causée par cette arme rouillée couverte de crasse et de pus s'infecte dans l'instant et se gangrène à une vitesse foudroyante.

Les figurines ennemies voient leur **Endurance réduite de -1** pour chaque blessure non sauvegardée, jusqu'à un minimum de 1.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

ARME MAGIQUE - SKAVENS
ATTRAPE-CHOSSES

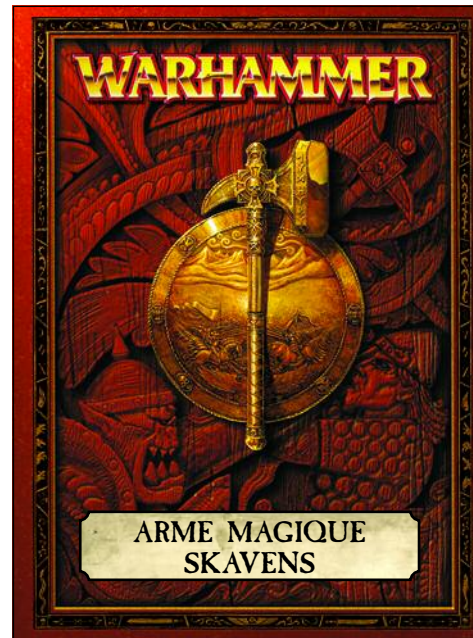
20 POINTS

Cette arme n'est confiée qu'aux grands héros du clan Moulder, ils l'utilisent pour capturer les proies dont ils ont besoin pour leurs folles expériences.

Cette arme requiert l'usage des deux mains et confère à son porteur la capacité spéciale **Coup Fatal** (voir page 112 du livre de règles de Warhammer).

CLAN MOULDER UNIQUEMENT

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

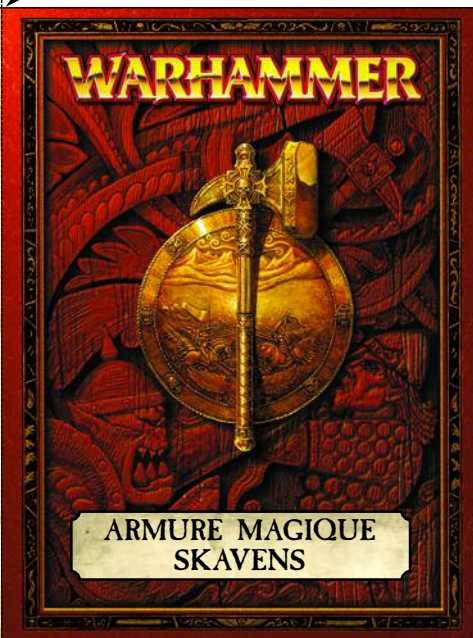
ARMURE MAGIQUE - SKAVENS
ARMURE DE CORROSION

50 POINTS

Seule la puissance de sa magie permet encore à cette armure délabrée depuis des siècles de ne pas tomber en poussière.

Confère une sauvegarde d'armure de 5+ pouvant être combinée avec d'autres pièces d'équipement. Si le porteur est blessé par une touche dont la Force suffirait à complètement annuler sa sauvegarde d'armure (ou qui ignore les sauvegardes d'armures, comme celles d'un tir de canon), la **blessure est ignorée** mais l'armure tombe en pièces et est détruite.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

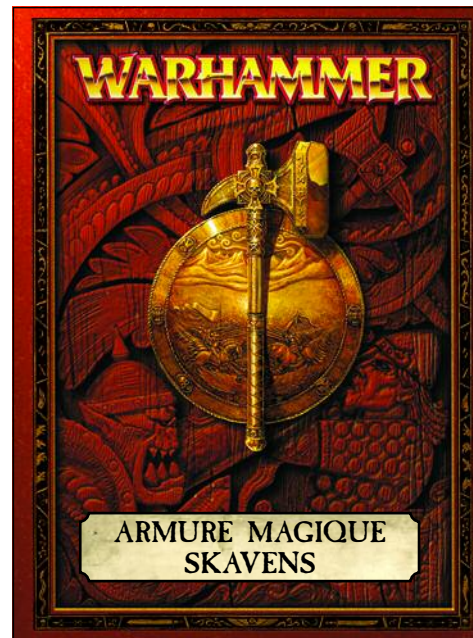
ARMURE MAGIQUE - SKAVENS
ARMURE DE MALEPIERRE

35 POINTS

Cette armure contient de la Malepierre réduite en poudre qui fut incorporée au métal fondu et lui fait irradier des ondes maléfiques.

Sauvegarde d'armure de 4+ pouvant être combinée avec celle d'autres pièces d'équipement conférant une sauvegarde d'armure. Pour chaque sauvegarde d'armure réussie au corps à corps, **une touche de Force 4** est infligée à celui qui a porté l'Attaque.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

ARMURE MAGIQUE - SKAVENS BOUCLIER DE COUARDISE

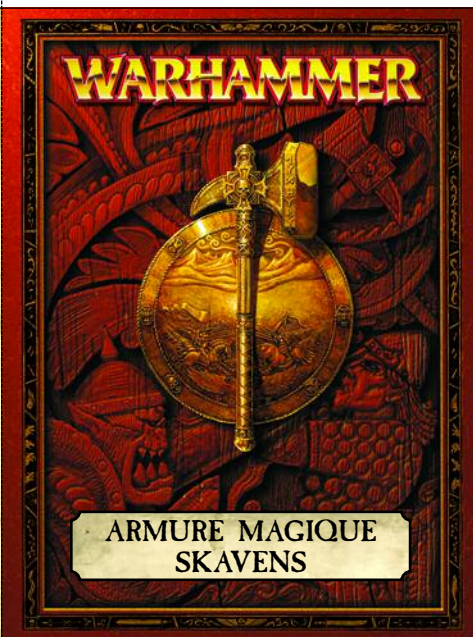
25 POINTS

Ce grand bouclier magique permet à son porteur de mettre l'accent sur ce trait naturel à tous les skavens.

Sauvegarde d'armure de 6+ pouvant être combinée avec celle d'autres pièces d'équipement conférant une sauvegarde d'armure. Le porteur peut forcer **une figurine en contact socle à socle à perdre 1 Attaque** (il peut choisir laquelle dans le cas d'adversaires ayant plusieurs attaques distinctes, comme les figurines de cavalerie).

De plus, le porteur peut décider de ne pas attaquer du tout pour saisir son bouclier à deux mains et se recroqueviller derrière. Dans ce cas, la figurine ennemie choisie perd 2 Attaques. Le joueur doit déclarer comment il utilise le bouclier au début de chaque phase de corps à corps, avant que quiconque n'attaque.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



ARMURE MAGIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

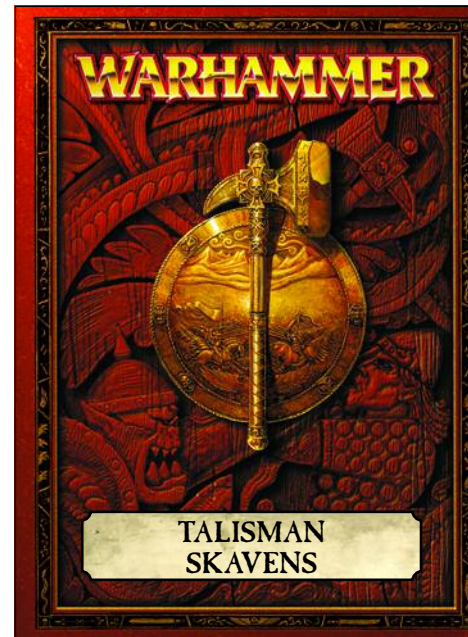
TALISMAN - SKAVENS COURONNE CORROMPUE DU RAT CORNU

50 POINTS

La couronne est faite de brins de métal rongés et entortillés qui s'enfoncent profondément dans le crâne du skaven, laissant courir dans son corps une énergie qui lui fait ignorer toute douleur.

Donne à son porteur la capacité spéciale *Régénération* (voir page 113 du livre de règles de Warhammer).

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



TALISMAN
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

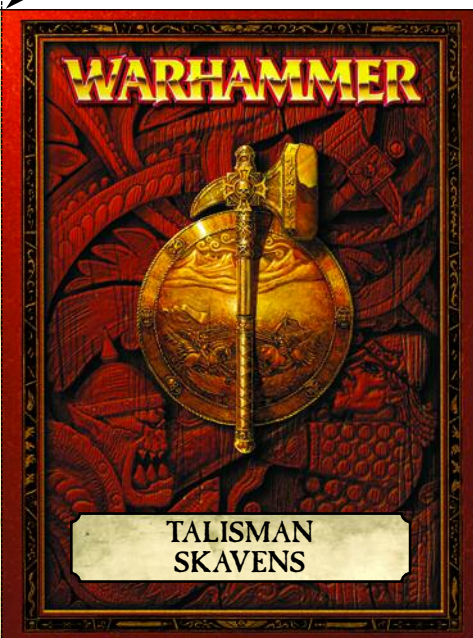
TALISMAN - SKAVENS CAPE ARAIGNÉE

30 POINTS

Les fils d'araignée dont est tissée cette cape prennent vie grâce à la magie et s'enroulent à volonté autour du porteur, le dissimulant à la vue de tous et détournant les flèches ou les sorts hostiles.

Confère à son porteur une **sauvegarde invulnérable de 3+** contre tous les projectiles, normaux ou magiques.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



TALISMAN
SKAVENS

WARHAMMER

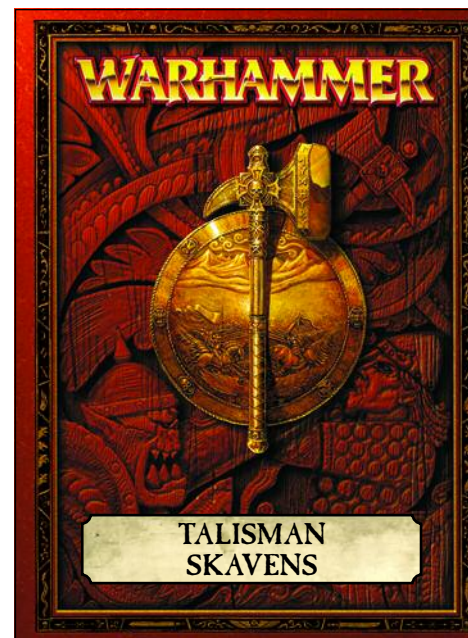
TALISMAN - SKAVENS TALISMAN FÉTIDE

30 POINTS

La fumée verte écœurante qui émane de ce crâne de rat se solidifie avant tout impact et retourne à l'état gazeux une fois le coup détourné.

Sauvegarde invulnérable de 5+.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



TALISMAN
SKAVENS

WARHAMMER

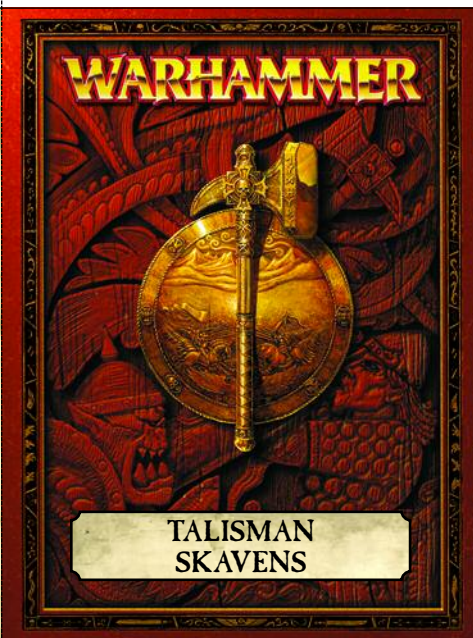
TALISMAN - SKAVENS
TALISMAN DE MALEPIERRE

25 POINTS

La présence de Malepierre rompt l'harmonie de la nature et engendre la confusion. Quiconque attaque le porteur de ce talisman magique voit sa volonté de nuire le quitter.

Sauvegarde invulnérable de 4+. Jetez 1D6 à la fin de la partie. Sur 1, le personnage succombe à l'influence mutagène de la Malepierre, il est considéré comme perte pour le décompte des Points de Victoire et ne peut plus occuper de quart de table. Aucune relance ni sauvegarde n'est autorisée contre les effets mortels de ce talisman.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

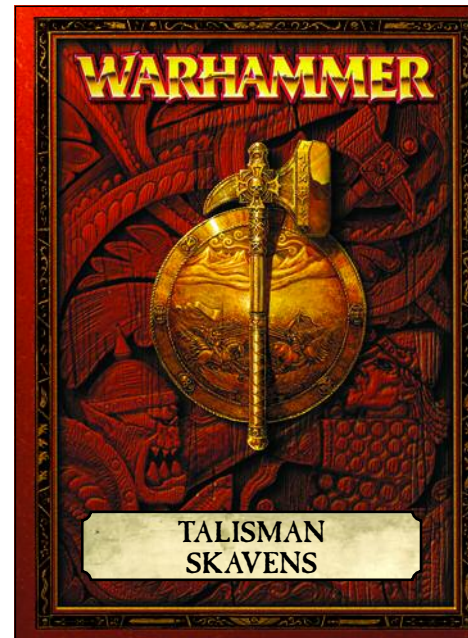
TALISMAN - SKAVENS
ANNEAU DES TÉNÈBRES

25 POINTS

Le porteur de cet anneau magique est entouré d'une zone d'ombre presque impénétrable au regard des créatures faisant usage de la magie.

Le porteur et l'unité qu'il accompagne bénéficient d'une Résistance à la Magie (1). Lorsqu'un objet magique, un sort ou toute cause magique force le joueur skaven à révéler les objets magiques ou toute autre présence "cachée" dans l'unité, il ne révèle que cet anneau et peut taire tout le reste.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

OBJET ENCHANTÉ - SKAVENS
CAPE DES TÉNÈBRES

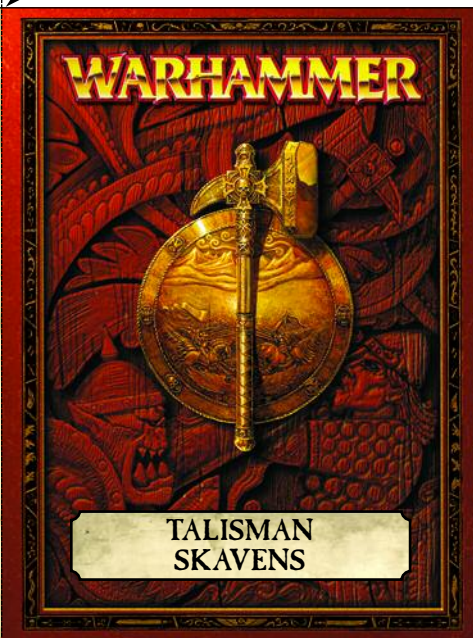
50 POINTS

Cette étoffe tissée avec les cheveux d'ennemis assassinés drape son porteur d'un voile d'obscurité.

Pour pouvoir tirer ou lancer un sort sur le porteur de cette cape, les unités ennemies doivent **obtenir au préalable 5+ sur 1D6**. En cas d'échec, elles peuvent choisir une autre cible, un sort différent, etc. Si le porteur se trouve dans une unité ou est engagé au corps à corps, la cape n'a aucun effet.

CLAN ESHIN UNIQUEMENT

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET ENCHANTÉ - SKAVENS
SKATAPLASME

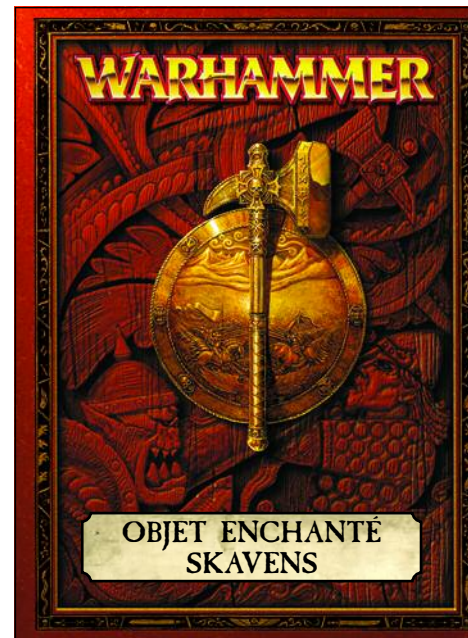
50 POINTS

Il s'agit d'une substance nauséabonde dont les skavens blessés enduisent leurs plaies pour les faire cicatriser beaucoup plus rapidement.

Peut être utilisé au début de n'importe quelle phase du joueur skaven ou de son adversaire. Tout Point de Vie perdu jusque-là par le porteur est restauré.

UNE SEULE UTILISATION

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET ENCHANTÉ - SKAVENS ORBE D'AIRAIN

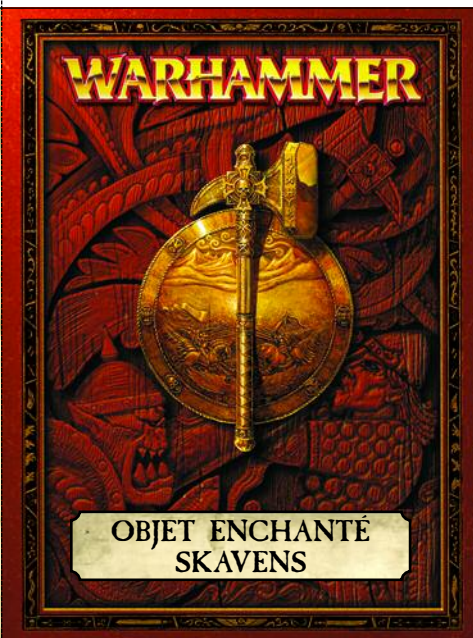
50 POINTS

Une fois lancé, l'Orbe ouvre l'espace d'un instant une fissure dans la réalité et aspire dans les abysses du Chaos quiconque se trouve à proximité.

Une fois par bataille, le porteur peut lancer son orbe exactement comme un *Globe de Vent Mortel* (voir les règles de cet objet magique, page 37 du livre d'armée des Skavens). Les figurines touchées doivent réussir un test d'Initiative ou être détruites, sans sauvegarde d'aucune sorte. Un 6 est toujours un échec, mais les personnages peuvent bénéficier normalement de la règle "Attention Messire!". Un Tank à Vapeur de l'Empire touché par l'Orbe d'Airain subit 3D6 points de dommages.

UNE SEULE UTILISATION

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

OBJET ENCHANTÉ - SKAVENS BREUVAGE SKAVEN

50 POINTS

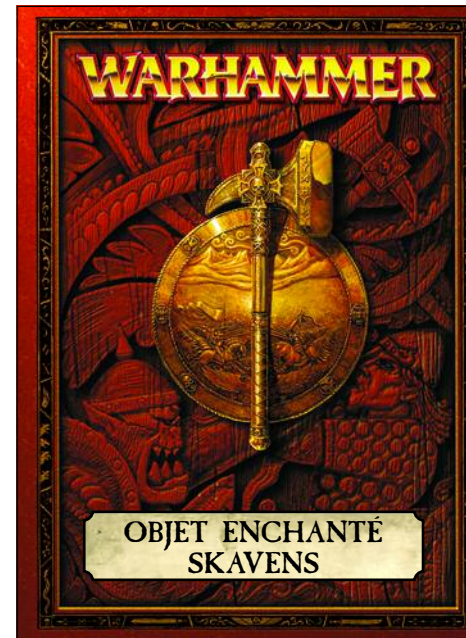
Cette décoction est à base de Malepierre mêlée au sang de toutes sortes de créatures maléfiques.

Au début de la bataille, un personnage peut faire boire de ce breuvage à l'unité qu'il accompagne. N'a aucun effet sur les autres personnages de l'unité. Jetez 1D6 pour déterminer les effets :

D6 Résultat

- 1 Aucun effet.
- 2-3 L'unité et le personnage sont *frénétiques*.
- 4-5 L'unité et le personnage *baissent* leurs ennemis.
- 6 L'unité et le personnage sont *frénétiques* et *baissent* tous les adversaires (malgré l'immunité à la psychologie due à la *frénésie*). De plus, à la fin de chaque tour skaven, l'état de surexcitation fait subir à l'unité 1D3 blessures réparties comme des tirs et ignorant les sauvegardes d'armures.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

OBJET ENCHANTÉ - SKAVENS LIBER BUBONICUS

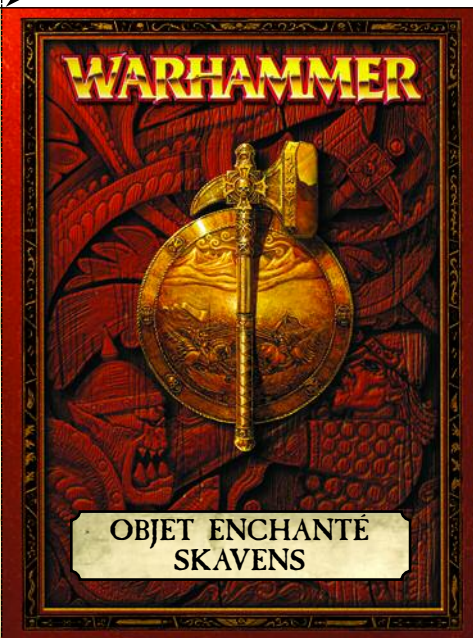
40 POINTS

Cet ouvrage renferme la connaissance mystérieuse de la magie la plus corruptrice qui soit ainsi que les secrets de toutes les épidémies imaginables.

Le porteur est un Sorcier de niveau 1 mais ne dispose pas de fragments de Malepierre. Il connaît cependant le sort *Souffle Pestilentiel*.

CLAN PESTILENS UNIQUEMENT

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET ENCHANTÉ - SKAVENS BRASSARDS DE PUISSANCE

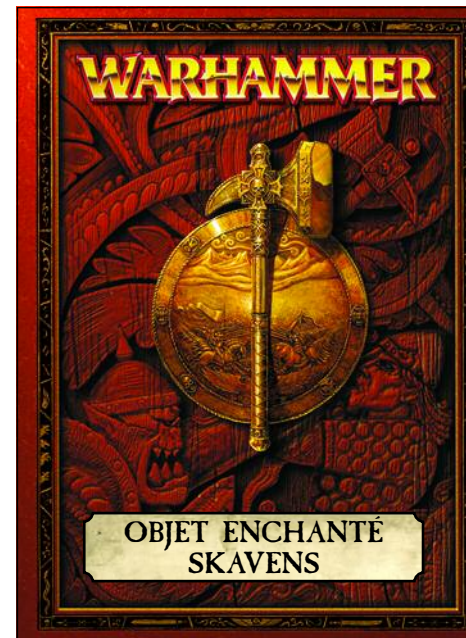
25 POINTS

Lorsqu'ils sont entrechoqués, ces deux bracelets ternis insufflent à leur porteur une force inimaginable.

Une fois par phase de magie, le porteur peut libérer la magie des Brassards. Ce sort ne nécessite pas de dé de Pouvoir, toute la puissance est fournie par les Brassards eux-mêmes. La **Force de base de la figurine est doublée** jusqu'au début de la phase de magie skaven suivante.

OBJET DE SORT
NIVEAU DE PUISSANCE 4

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET ENCHANTÉ - SKAVENS
AMULETTE DE MALEPIERRE

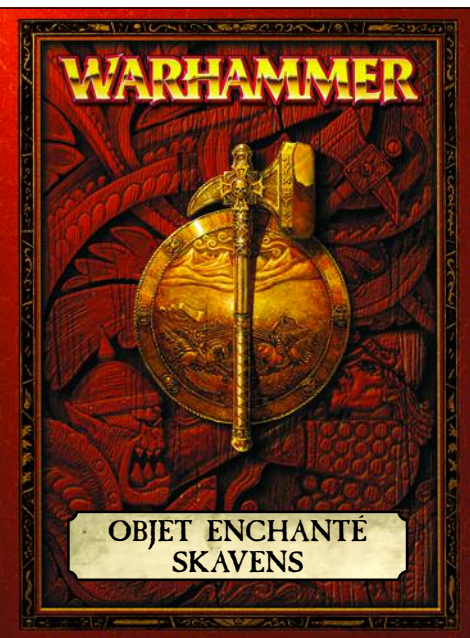
25 POINTS

Des bijoux faits de Malepierre pure font souvent office de porte-bonheur pour les skavens les plus riches.

Permet au porteur skaven de relancer un dé une fois par partie, ce qui peut annuler un Fiasco ou donner à un sort un Pouvoir Irrésistible.

UNE SEULE UTILISATION

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS
PARCHEMIN DE
TOURMENTE

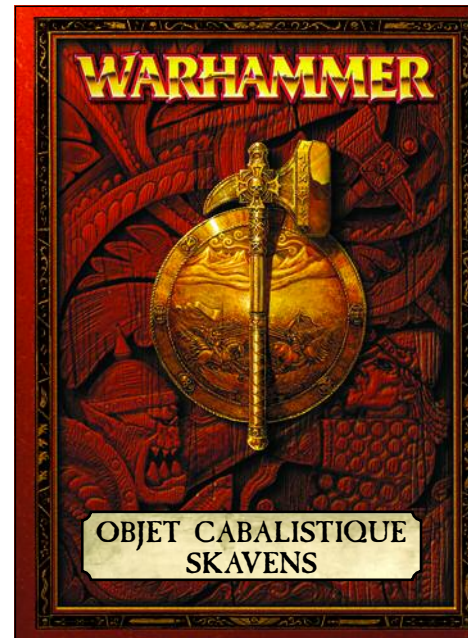
50 POINTS

Lorsque les mots de ce parchemin sont prononcés à voix haute, le ciel s'obscurcit et se charge d'électricité.

Toutes les unités de volants situées dans un rayon de 24 ps autour du porteur subissent 1D6 touches de Force 6. Les monstres volants à portée et leurs cavaliers subissent eux aussi 1D6 touches de Force 6, réparties comme des tirs.

OBJET DE SORT
NIVEAU DE PUISSANCE 5
UNE SEULE UTILISATION

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS
PARCHEMIN DE RUINE

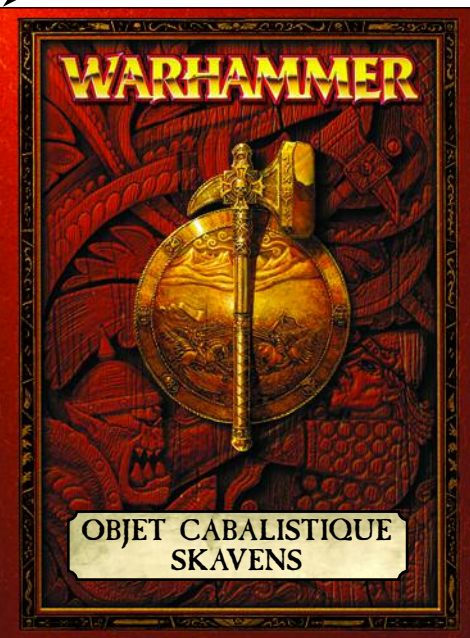
30 POINTS

Après avoir trempé leur plume dans le sang d'un rival tué dans le dos, les Prophètes Gris griffonnent quelques signes cabalistiques sur ces parchemins, lesquels tombent en poussière une fois leur magie libérée.

Le sort du parchemin a une portée de 24 ps et peut être lancé sur toute unité en vue. Il inflige une touche de Force 3 à chaque figurine de l'unité. Si celle-ci subit des pertes, elle doit effectuer immédiatement un test de panique.

OBJET DE SORT
NIVEAU DE PUISSANCE 5
UNE SEULE UTILISATION

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS
ORBE DES TEMPÊTES

25 POINTS

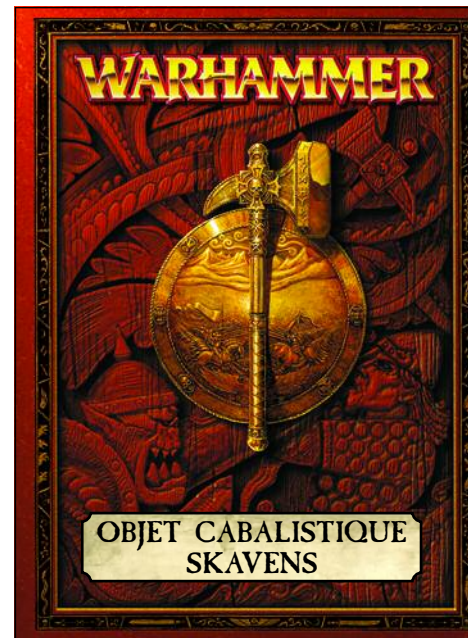
Cet orbe est une création à base de Malepierre qui luit et crépite d'une forte énergie magique.

Lors de chacune de ses phases de magie, le porteur peut lancer une fois le sort *Malefoudre* à sa plus faible puissance. Ce sort ne nécessite pas de dé de Pouvoir, toute la puissance requise est fournie par l'Orbe elle-même.

Jetiez 1D6 après chaque utilisation. Sur 1, l'énergie de l'Orbe est épuisée et elle ne peut plus être utilisée pour le reste de la bataille.

OBJET DE SORT
NIVEAU DE PUISSANCE 4
TECHNOMAGE UNIQUEMENT

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS
CEIL DU RAT CORNU

25 POINTS

L'Œil est saturé de l'influence de la Malepierre, mais son porteur peut tenter de la canaliser en pressant fermement l'objet contre son front.

Le Sorcier peut décider d'activer cet objet au début de chacune de ses phases de magie. Sur un résultat de 2 à 6 sur 1D6, ajoutez un dé de Pouvoir à votre réserve. Sur 1, enlevez un dé de Pouvoir de votre réserve.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER



OBJET CABALISTIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS
FRAGMENT DE MALEPIERRE

10 POINTS

Ces morceaux de Malepierre raffinée sont consommés par les sorciers skavens pour renforcer leurs sorts. C'est une technique dangereuse, mais il en faut davantage pour effrayer un skaven avide de pouvoir.

Voir les règles des *Fragments de Malepierre* dans la section sur la magie skaven, page 34 du livre d'armée des Skavens.

Comme pour les parchemins, les sorciers skavens peuvent acheter autant de *Fragments de Malepierre* que le leur permet la limite des points qu'ils peuvent dépenser en objets magiques. Acheter un ou plusieurs fragments ne compte pas comme objet cabalistique.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER

BANNIÈRE MAGIQUE - SKAVENS
BANNIÈRE D'ORAGE

75 POINTS

Cet étendard près de tomber en lambeaux a néanmoins le pouvoir mystique de faire se couvrir le ciel de nuages de tempête et de faire se déchirer les cieux dans la fureur des éléments.

La bannière peut être activée au début du tour de n'importe quel joueur. **Aucun vol n'est dès lors autorisé et tous les tirs souffrent d'un malus de -2 pour toucher.** Les machines de guerre et toute autre attaque de tir ne faisant pas appel à la CT doivent obtenir un 4+ préalable sur 1D6 (lancez un dé par figurine concernée). Jetez 1D6 au début de chacun des tours suivants des deux joueurs : sur 1 ou 2, la puissance de la bannière est épuisée et elle n'a plus aucun effet pour toute la durée de cette bataille.

UNE SEULE UTILISATION

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER



BANNIÈRE MAGIQUE
SKAVENS

WARHAMMER

BANNIÈRE MAGIQUE - SKAVENS
**ÉTENDARD SACRÉ
DU RAT CORNU**

75 POINTS

Nul ne peut soutenir la vue de ce présage de mort sans ressentir une légitime appréhension.

Toutes les figurines de l'unité provoquent la peur.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

WARHAMMER

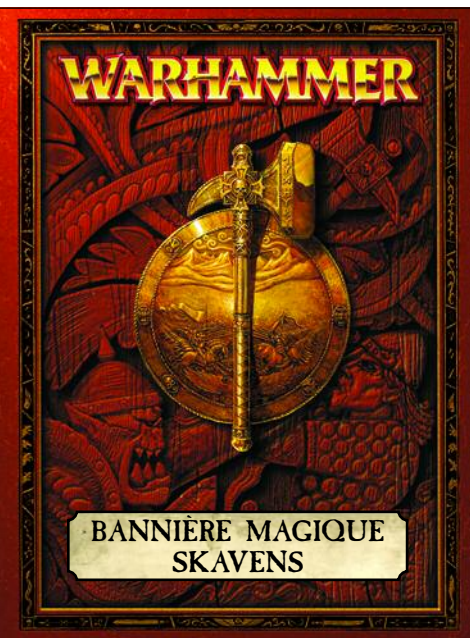
BANNIÈRE MAGIQUE - SKAVENS
BANNIÈRE CARAPACE

35 POINTS

Un sombre nuage flotte en permanence au-dessus de l'unité, détournant les projectiles qui tentent de l'affecter.

Toutes les figurines de l'unité incluant cette bannière bénéficient d'une **sauvegarde invulnérable de 4+** contre tous les projectiles ordinaires ou magiques dont la Force est inférieure ou égale à 4.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



BANNIÈRE MAGIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

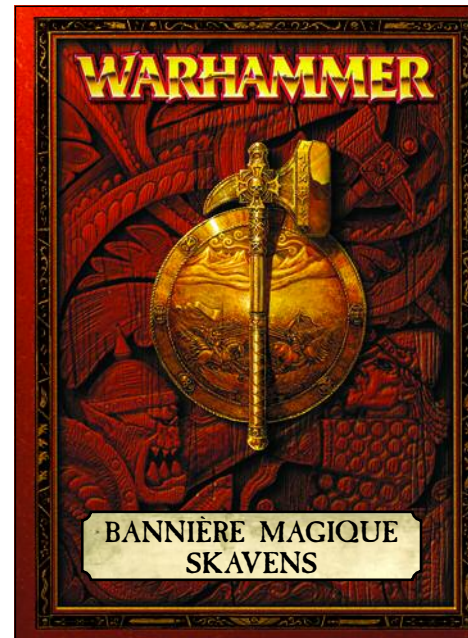
BANNIÈRE MAGIQUE - SKAVENS
BANNIÈRE DES VENTS MAUDITS

30 POINTS

Les vents de magie soufflent en une formidable tempête autour de cette bannière déchirée, forçant les créatures volantes à se poser au sol.

Les volants souhaitant charger l'unité doivent utiliser **leur valeur de Mouvement au sol** et non leur valeur de Mouvement en vol.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



BANNIÈRE MAGIQUE
SKAVENS

Pliez

WARHAMMER

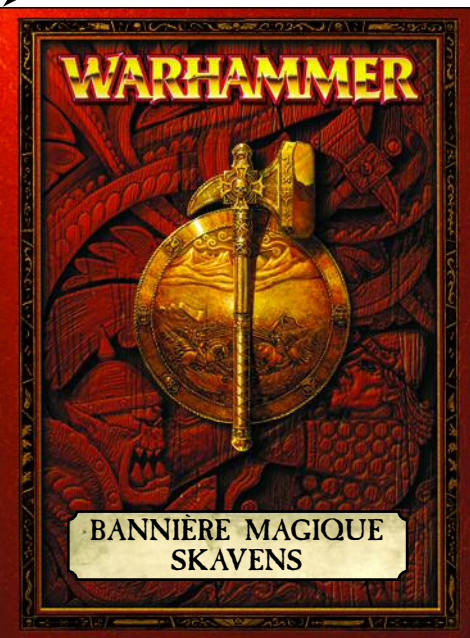
BANNIÈRE MAGIQUE - SKAVENS
BANNIÈRE DE LA HAINE DÉVORANTE

25 POINTS

Cette bannière est faite de peaux d'ennemis écorchés ornées des runes symbolisant le divin Rat Cornu.

L'unité *hait* tous ses ennemis, même si elle est normalement immunisée à la psychologie à cause de la *frénésie*. Jetez 1D6 au début de chaque phase de mouvement de l'unité si elle n'a pas déclaré de charge. Sur 1 à 3, l'unité **doit se déplacer le plus rapidement possible** vers le plus proche ennemi en vue.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



BANNIÈRE MAGIQUE
SKAVENS

WARHAMMER

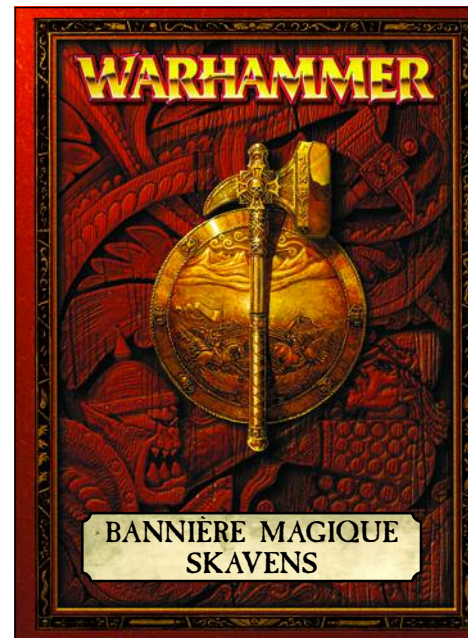
BANNIÈRE MAGIQUE - SKAVENS
BANNIÈRE DE MULTITUDE

20 POINTS

La magie de cette bannière convainc l'ennemi qu'il va céder sous la masse d'un ennemi qui le dépasse largement en nombre.

Si l'unité brandissant cette bannière participe à un combat où son camp est en supériorité numérique, **le bonus passe de +1 à +2.**

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



BANNIÈRE MAGIQUE
SKAVENS

WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS

FRAGMENT DE MALEPIERRE

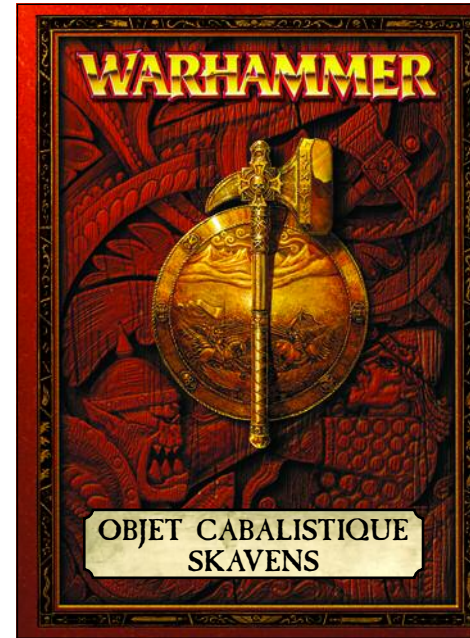
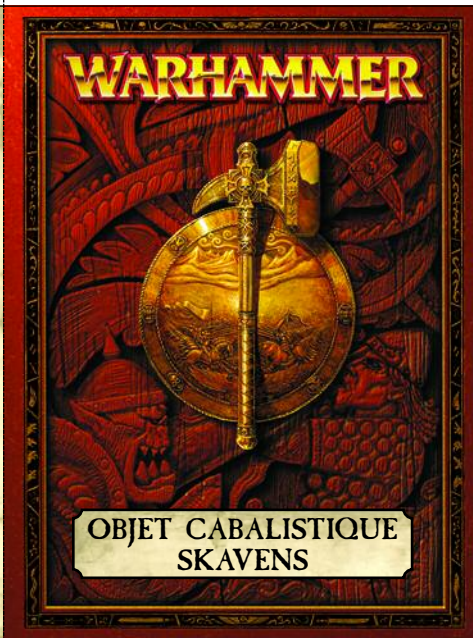
10 POINTS

Ces morceaux de Malepierre raffinée sont consommés par les sorciers skavens pour renforcer leurs sorts. C'est une technique dangereuse, mais il en faut davantage pour effrayer un skaven avide de pouvoir.

Voir les règles des *Fragments de Malepierre* dans la section sur la magie skaven, page 34 du livre d'armée des Skavens.

Comme pour les parchemins, les sorciers skavens peuvent acheter autant de *Fragments de Malepierre* que le leur permet la limite des points qu'ils peuvent dépenser en objets magiques. Acheter un ou plusieurs fragments ne compte pas comme objet cabalistique.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS

FRAGMENT DE MALEPIERRE

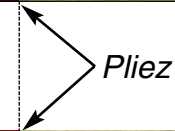
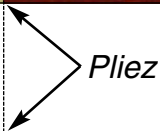
10 POINTS

Ces morceaux de Malepierre raffinée sont consommés par les sorciers skavens pour renforcer leurs sorts. C'est une technique dangereuse, mais il en faut davantage pour effrayer un skaven avide de pouvoir.

Voir les règles des *Fragments de Malepierre* dans la section sur la magie skaven, page 34 du livre d'armée des Skavens.

Comme pour les parchemins, les sorciers skavens peuvent acheter autant de *Fragments de Malepierre* que le leur permet la limite des points qu'ils peuvent dépenser en objets magiques. Acheter un ou plusieurs fragments ne compte pas comme objet cabalistique.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS

FRAGMENT DE MALEPIERRE

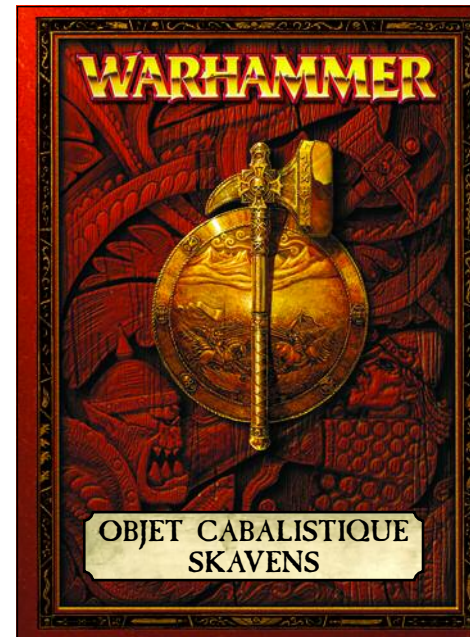
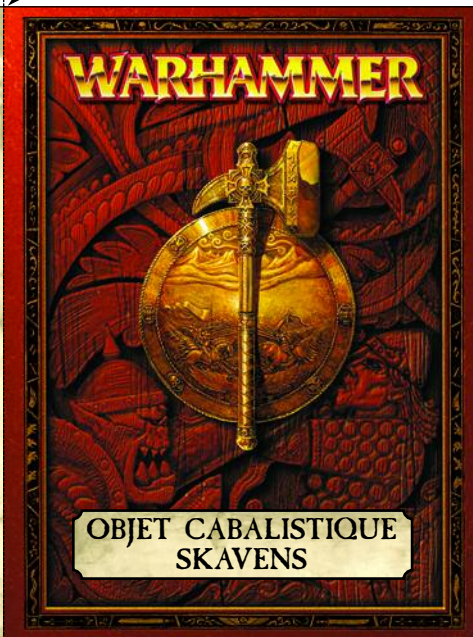
10 POINTS

Ces morceaux de Malepierre raffinée sont consommés par les sorciers skavens pour renforcer leurs sorts. C'est une technique dangereuse, mais il en faut davantage pour effrayer un skaven avide de pouvoir.

Voir les règles des *Fragments de Malepierre* dans la section sur la magie skaven, page 34 du livre d'armée des Skavens.

Comme pour les parchemins, les sorciers skavens peuvent acheter autant de *Fragments de Malepierre* que le leur permet la limite des points qu'ils peuvent dépenser en objets magiques. Acheter un ou plusieurs fragments ne compte pas comme objet cabalistique.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

OBJET CABALISTIQUE - SKAVENS

FRAGMENT DE MALEPIERRE

10 POINTS

Ces morceaux de Malepierre raffinée sont consommés par les sorciers skavens pour renforcer leurs sorts. C'est une technique dangereuse, mais il en faut davantage pour effrayer un skaven avide de pouvoir.

Voir les règles des *Fragments de Malepierre* dans la section sur la magie skaven, page 34 du livre d'armée des Skavens.

Comme pour les parchemins, les sorciers skavens peuvent acheter autant de *Fragments de Malepierre* que le leur permet la limite des points qu'ils peuvent dépenser en objets magiques. Acheter un ou plusieurs fragments ne compte pas comme objet cabalistique.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

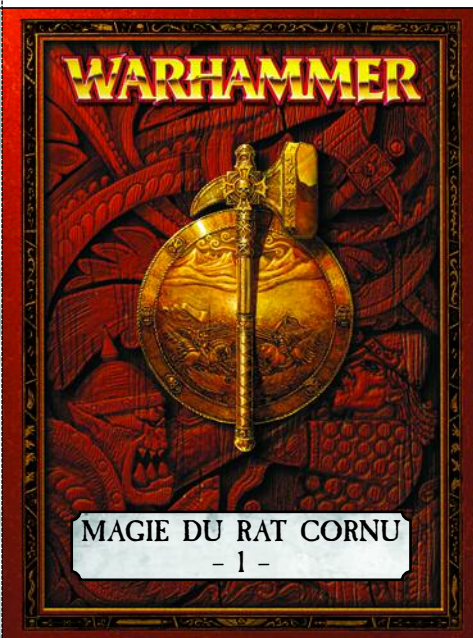
WARHAMMER

MAGIE DU RAT CORNU - 1 - ÉVASION

4+

Le sorcier peut lancer ce sort sur lui-même ou sur tout autre personnage ami de taille humaine et situé dans un rayon de 12 ps, même (surtout) s'il est engagé au corps à corps. Le personnage disparaît dans un nuage de fumée en ne laissant derrière lui qu'une légère odeur de soufre et **réapparaît n'importe où sur le champ de bataille**, à au moins 1ps de toute figurine ennemie. Ce sort ne peut pas être utilisé sur un Prophète Gris juché sur une Cloche Hurlante.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

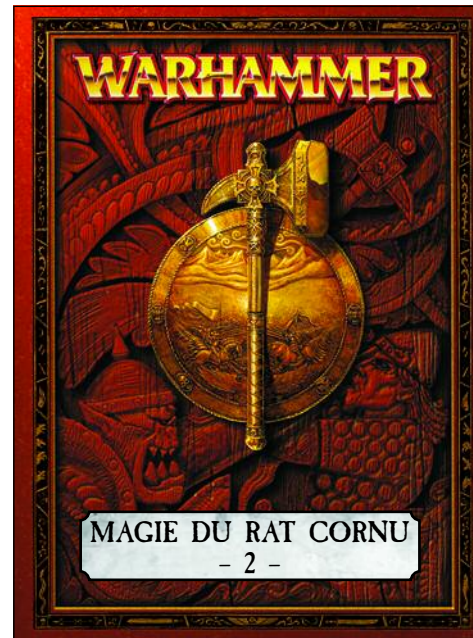
WARHAMMER

MAGIE DU RAT CORNU - 2 - MALEFOUDRE

5+/9+

Projectile magique d'une portée de 24 ps. Sa valeur de lancement, 5+ ou 9+, doit être déclarée avant de jeter les dés. S'il est lancé avec succès, le sort touche sa cible en lui infligeant **1D6 touches de Force 5** pour une valeur de lancement de 5+, **2D6 touches de Force 5** pour une valeur de lancement de 9+. Pour chaque 1 obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches provoquées, la touche affecte le lanceur plutôt que l'ennemi. Par exemple, si pour 2D6 touches, les dés donnent 4 et 1, l'ennemi subit quatre touches et le lanceur du sort une.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

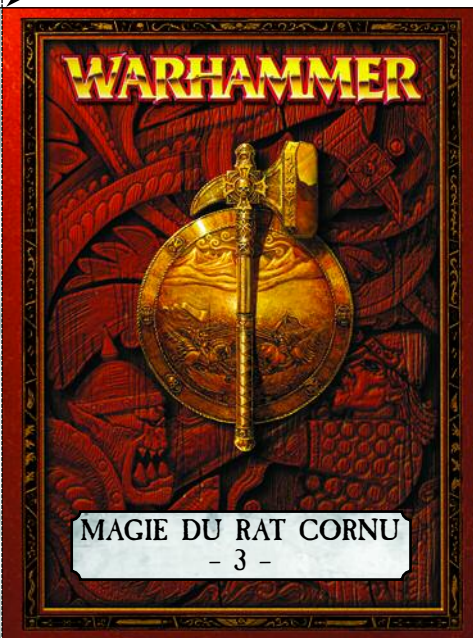
WARHAMMER

MAGIE DU RAT CORNU - 3 - FLOT DE VERMINE

7+

Placez le grand gabarit rond en contact socle à socle avec le Prophète Gris pour représenter la masse de rats invoquée par le sort, puis déplacez-le en ligne droite de 4D6ps. Le gabarit peut traverser n'importe quel type de terrain sauf les murs d'un château ou les éléments de décor aquatiques. Toute unité touchée par le gabarit (même si elle n'est qu'effleurée) subit **3D6 touches de Force 2**. Le lanceur n'est jamais affecté et l'unité qu'il accompagne ne l'est que si une autre de ses figurines est touchée par le gabarit. Le gabarit disparaît ensuite et ne reste pas en jeu. Si le sorcier est engagé au corps à corps et lance ce sort, n'utilisez pas de gabarit mais jetez 3D6 et partagez les touches de manière égale entre toutes les unités engagées dans ce combat, amies ou ennemies. Le lanceur ne subit jamais de touches provoquées par le *Flot de Vermine*, ne lui attribuez aucune des touches, même s'il est engagé seul au corps à corps.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Copyright Games Workshop 2005. Tous droits réservés. Photocopie et impression autorisées pour un usage strictement personnel.

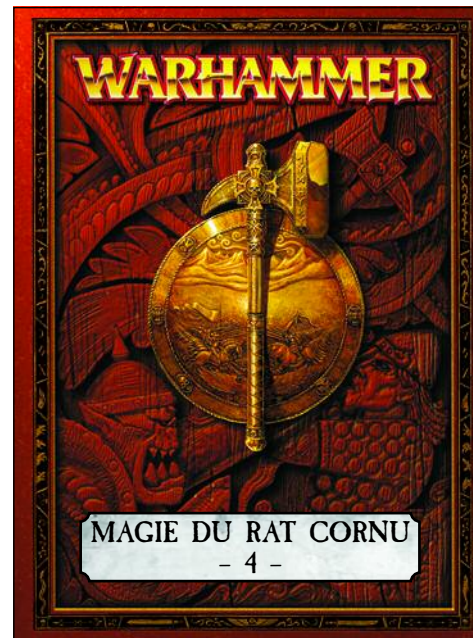
WARHAMMER

MAGIE DU RAT CORNU - 4 - SOUFFLE PESTILENTIEL

8+

Placez le gabarit de souffle en contact avec le sorcier, n'importe où dans son arc de vision. Les figurines dont les socles sont totalement couverts par le gabarit sont automatiquement touchées, celles dont les socles sont partiellement couverts le sont sur 4+. Les figurines touchées subissent **une touche de Force 3**, sans sauvegarde d'armure. Si le sorcier est engagé au corps à corps et lance ce sort, n'utilisez pas de gabarit mais chaque unité engagée dans le combat (amie ou ennemie) subit 1D6 touches. Le lanceur ne souffre jamais des effets du sort.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



WARHAMMER

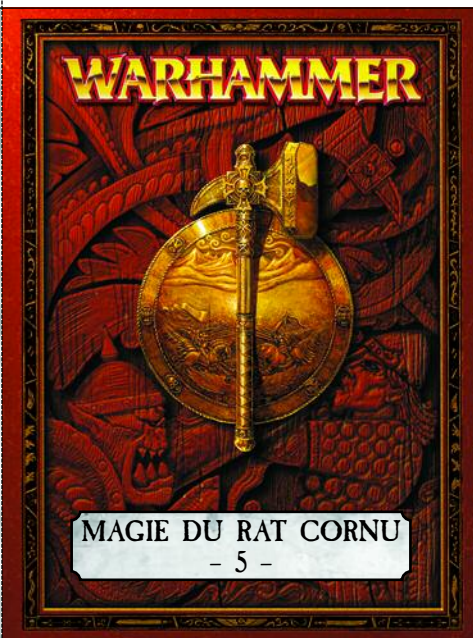
MAGIE DU RAT CORNU - 5 -

FRÉNÉSIE MORTELLE

9+

Peut viser une unité amie située dans un rayon de 18ps, même engagée au corps à corps. S'il est lancé avec succès, l'unité est affectée par la *frénésie* jusqu'à ce qu'elle soit vaincue au corps à corps. Le sort lui-même ne reste pas en jeu mais ses effets durent jusqu'à ce que l'unité perde un round de corps à corps. Si le sort est lancé sur une unité déjà *frénétique* (à cause de ce sort ou pour une autre raison), l'unité atteint un état de *frénésie mortelle*. Ses règles sont les mêmes que celles de la *frénésie* mais les figurines affectées gagnent une nouvelle Attaque supplémentaire pour un total de +2 **Attaques** ajoutées à leur profil. Les unités dans un état de *frénésie mortelle* subissent 1D3 blessures à la fin de chaque tour skaven, réparties si nécessaire comme des tirs et sans sauvegardes d'armures possibles.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005



Pliez

WARHAMMER

MAGIE DU RAT CORNU - 6 -

PESTE

13+

Désignez une unité, amie ou ennemie, dans un rayon de 18ps autour du Prophète Gris, même engagée au corps à corps. Chaque figurine de l'unité affectée doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec (un 6 est toujours un échec), la figurine subit une blessure sans sauvegarde d'armure. Si le sort est lancé sur un corps à corps, les unités des deux camps sont affectées.

Après avoir résolu les effets du sort et enlevé les pertes, jetez à nouveau 1D6:

D6/Résultat

1-2 Le sort échappe au contrôle du lanceur. L'adversaire peut décider d'y mettre fin ou choisir n'importe quelle cible située dans un rayon de 6ps autour d'une unité ayant été affectée par le sort durant cette phase de magie. L'unité désignée est à son tour affectée par le sort.

3-4 Le sort prend fin.

5-6 Le joueur qui a lancé le sort peut décider d'y mettre fin ou choisir n'importe quelle cible située dans un rayon de 6ps autour d'une unité ayant été affectée par le sort durant cette phase de magie. L'unité désignée est à son tour affectée.

Si plus aucune cible n'est à portée, le sort prend fin.

Après avoir appliqué les effets du sort, jetez à nouveau un dé sur le tableau ci-dessus et continuez d'appliquer ses résultats jusqu'à ce qu'il prenne fin.

Une unité ne peut pas être affectée plusieurs fois par ce sort au cours d'une même phase de magie.

© Copyright Games Workshop 2005 - Edition Février 2005

