

# PAGE DE RÉFÉRENCE

Seigneurs	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales
Seigneur de Guerre	5	6	4	4	4	3	7	4	7	-
Prophète Gris	5	3	3	3	4	3	5	1	6	Sorcier de niveau 4; Privilège du Rang
Héros	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales
Chef	5	5	4	4	4	2	6	3	6	-
Prêtre de la Peste	5	5	3	4	5	2	5	3	6	Frénésie
Assassin	6	6	5	4	4	2	8	3	8	Attaques Empoisonnées; Éclaireur; Caché; Commandement
Maître Corrupteur	6	5	3	4	4	2	6	3	6	Dresseur
Technomage	5	3	3	3	3	2	4	1	5	Sorcier de niveau 1 (aucun sort)
Unités de Base	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales
Guerrier des Clans	5	3	3	3	3	1	4	1	5	Noyau de l'Armée
Grandes-Griffes	5	3	3	3	3	1	4	2	5	Champion des Guerriers des Clans
Vermine de Choc	5	4	3	3	3	1	5	1	5	-
Grandes-Dents	5	4	3	3	3	1	5	2	5	Champion des Vermines de Choc
Nuée de Rats	6	3	0	2	2	5	1	5	10	Nuée; Sacrifiables; Tirailleurs; Minuscules
Nuée de Rats de la Peste	6	3	0	2	2	5	1	5	10	Nuée; Sacrifiables; Tirailleurs; Minuscules; Attaques Empoisonnées
Rat Géant	6	3	0	3	3	1	4	1	3	Unités Mixtes; Perte des Chefs de Meute
Chef de Meute	6	3	3	3	3	1	4	1	5	Unités Mixtes; Perte des Chefs de Meute
Coureur Nocturne	6	3	3	3	3	1	5	1	6	Tirailleurs
Grande-Cape	6	3	3	3	3	1	5	2	6	Champion des Coureurs Nocturnes; Tirailleur
Esclave	5	2	2	3	3	1	4	1	2	Sacrifiables
Grandes-Pattes	5	2	2	3	3	1	4	2	2	Champion des Esclaves; Sacrifiable
Globadier	5	3	3	3	3	1	4	1	5	Tirailleurs; Globes de Vent Toxique
Arme Régimentaire	5	3	3	3	3	1	4	2	5	Tirailleurs; Socle de Cavalerie; Affectée à l'Unité
Unités Spéciales	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales
Moine de la Peste	5	3	3	3	4	1	3	1	5	Frénésie
Diacre de la Peste	5	3	3	3	4	1	3	2	5	Champion des Moines de la Peste; Frénésie
Jezzail	5	3	3	3	3	1	4	2	5	Tirailleurs; Jezzail; Pavois; Socle de cavalerie; Fiable
Coureur d'Égouts	6	4	4	3	3	1	5	1	7	Tirailleurs; Éclaireurs; Tunneliers
Skaven Noir	6	4	4	3	3	1	5	2	7	Champion des Coureurs d'Égouts; Tirailleur; Éclaireur; Tunnelier
Rat-Ogre	6	3	0	5	4	3	3	3	5	Peur; Unités Mixtes; Perte des Chefs de Meute
Chef de Meute	6	3	3	3	3	1	4	1	5	Unités Mixtes; Perte des Chefs de Meute
Unités Rares	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales
Encenseur à Peste	5	3	3	3	4	1	3	1	5	Tirailleurs; Frénésie; Haine; Disciples
Canon à Malefoudre	5	-	-	-	6	3	1	-	5	Voir ci-contre.
Char	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Règles Spéciales
Cloche Hurlante	-	0	-	5	6	6	0	-	-	Grande cible; Puissance d'Unité de 4; Sauvegarde invulnérable de 3+; Résistance à la Magie (2)

## RÈGLES SPÉCIALES DES SKAVENS

**L'Union fait la force:** Les skavens ajoutent leur bonus de rangs à leur Commandement.

**Mieux vaut un lâche vivant qu'un héros mort:** +1 à la distance de fuite des skavens.

**La vie (des autres) ne vaut rien:** Les tirs peuvent prendre pour cible des ennemis engagés au corps à corps avec des unités amies.

**Courageux mais pas téméraires:** Les personnages skavens peuvent commander une unité à partir du dernier rang de celle-ci.

**Armes à base de Malepierre:** Les armes suivantes comptent comme des armes magiques:

*Armes empoisonnées des Assassins et des Coureurs d'Égouts, gaz et attaques des Encenseurs à Peste, Malelames de Technomages, globes de Globadiers, pistolets à Malepierre, Jezzails, Mitrailleuses Ratling, Lance-Feu et Canons à Malefoudre.*

## MAGIE SKAVEN

Pouvoir Irrésistible sur jet pour lancer de 13.

Les Prophètes Gris ont 4 fragments de Malepierre.

Les Technomages ont 1 fragment de Malepierre.

## ACCIDENTS SOUTERRAINS

**D6/Résultat**

**1-2 Éboulement!**

L'unité est tuée.

**3-4 On est où, ici?**

L'unité se perd et ne prend pas part à la bataille, mais l'adversaire n'obtient aucun Point de Victoire pour cela.

**5-6 J'avais dit de prendre à droite-droite!**

Votre adversaire déploie les Tunneliers n'importe où sur le champ de bataille.

## ARMES DU CLAN SKRYRE

### MITRAILLEUSE RATLING

Portée F Dommages Svg Notes  
15 ps 4 1 -2 Mvt ou tir

### Tableau des Incidents de Tir

Double 1 ou 2 Aucun tir.

Double 3 ou 4 Tir dans une direction aléatoire.

Double 5 ou 6 Aucun tir & arme détruite.

### CANON À MALEFOUDRE

Portée F Dommages Svg Notes  
8D6ps Dé d'artillerie 1D6 Normale Mvt ou tir

### Tableau des Incidents de Tir

**D6/Résultat**

1-2 Le canon et l'équipage sont détruits.

3-4 Centrez le grand gabarit rond sur le canon. L'arme et les figurines touchées subissent une touche de Force 1D6.

5-6 Faites pivoter le canon pour faire face à la direction indiquée par un dé de dispersion. Tir d'une portée de 48 ps et de Force 10.

### LANCE-FEU

Portée F Dommages Svg Notes  
Dé d'artillerie 5 1D3 -2 Mvt ou tir

### Tableau des Incidents de Tir

**D6/Résultat**

1-2, Unité détruite. Placez le grand gabarit rond sur le baril et résolvez les touches normalement.

3-4 L'unité parcourt 2D6ps dans une direction aléatoire puis est détruite. Placez le petit gabarit rond sur le baril et résolvez les touches.

5-6 L'unité est touchée par sa propre arme.

## SORTS SKAVENS

**1 - ÉVASION** 4+

Portée 12 ps. Un personnage ami est transporté n'importe où sur le champ de bataille (mais pas en contact socle à socle avec l'ennemi).

**2 - MALEFOUDRE** 5+ ou 9+

Projectile magique, portée 24 ps, 1D6 ou 2D6 touches de F5. Tout 1 pour déterminer le nombre de touches affecte le lanceur.

**3 - FLOT DE VERMINE** 7+

Le grand gabarit parcourt 4D6 ps en ligne droite. Une unité touchée subit 3D6 touches de F2.

**4 - SOUFFLE PESTILENTIEL** 8+

Gabarit de souffle. Toute figurine touchée subit une touche de F3 sans sauvegarde d'armure.

**5 - FRÉNÉSIE MORTELLE** 9+

Portée 18 ps. L'unité amie devient frénétique. Une unité déjà frénétique gagne +1 Attaque par figurine et subit 1D3 blessures à la fin du tour.

**6 - PESTE** 13+

Portée 18 ps. Toute figurine affectée doit réussir un test d'Endurance ou subir une blessure sans sauvegarde d'armure possible.

La peste peut se propager, jetez 1D6:

1-2: L'adversaire choisit une nouvelle cible dans un rayon de 6 ps autour d'une unité affectée.

3-4: Le sort prend fin.

5-6: Le lanceur choisit une nouvelle cible dans un rayon de 6 ps autour d'une unité affectée.