WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

SKAVEN

WARSCROLLS COMPENDIUM

INTRODUCTION

Crissant et grattant à travers le temps et l'espace, les skavens rongent en bordure de chaque nation. Les enfants du Rat Cornu infestent les Royaumes des Mortels comme la vermine un égout, épiant, rôdant et reniflant les opportunités d'accomplir leur œuvre malfaisante. Tous sont avides de s'élever au-dessus des ennemis comme de leurs amis, et ne reculeront devant aucune bassesse, car les skavens possèdent une ingéniosité née du désir de conquérir.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

LÉGENDE DES WARSCROLLS

1. **Titre :** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.

2. **Caractéristiques :** Chaque warscroll intègre un ensemble de caractéristiques définissant la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles : Missile Weapons ; armes de mêlée : Melee Weapons).

3. **Description :** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).

4. **Aptitudes :** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.

5. **Keywords :** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.

6. **Tableau de Dégâts :** Certaines figurines ont un tableau de dégâts qui sert à définir la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques. Reportez-vous au nombre de blessures que la figurine a subies pour connaître la valeur de la caractéristique en question.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THANQUOL AND BONERIPPER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpfire Projectors	8"	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Staff of the Horned Rat	2"	2	4+	3+	-1	D3
Warpfire Braziers	2"	4	3+	3+	-2	3
Crushing Blows	2"	✸	4+	3+	-1	2

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Crushing Blows	Casting Value
0-3	10"	6	6
4-5	9"	5	7
6-8	8"	4	8
9-10	7"	3	9
11+	6"	2	10

DESCRIPTION

Thanquol and Boneripper est une figurine individuelle composée du Grey Seer comploteur Thanquol et de la dernière (et monumentale) incarnation de son loyal garde du corps Rat Ogre, Boneripper. Thanquol est armé du Bâton du Rat Cornu (Staff of the Horned Rat) et porte une Amulette de Malepierre, ainsi qu'un lot de Fragments de Malepierre qu'il utilise pour décupler ses capacités magiques (et assouvir son addiction).

Boneripper peut être équipé soit de Projecteurs à Maleflamme (Warpfire Projectors) qui dispensent une mort cuisante à distance, soit de Braseros à Maleflamme (Warpfire Braziers) produisant des traînées de flammes verdâtres tout en causant des ravages en mêlée. Dans un cas comme dans l'autre, Boneripper peut également attaquer en employant sa masse colossale, et pulvériser l'ennemi sous des Coups Écrasants (Crushing Blows).

APTITUDES

Amulette de Malepierre : À chacune de vos phases des héros, 1 blessure subie par Thanquol & Boneripper est soignée.

Projecteurs à Maleflamme : Pour tirer avec les Projecteurs à Maleflamme de Boneripper, choisissez une unité à portée ; elle subit 2D6 blessures mortelles.

Addiction à la Malepierre : Lorsque Thanquol tente de lancer un sort, il doit consommer un éclat de malepierre brute. Lorsqu'il le fait, jetez un dé ; sur 2 ou plus, vous pouvez relancer la tentative de lancement qui suit si elle échoue. Sur 1, le Fragment de Malepierre n'a pas d'effet (autre que d'accentuer la paranoïa et le caractère mégalomaniaque de Thanquol).

MAGIE

Thanquol est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chacune des phases des héros ennemies. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Geyser de Flammes. Thanquol connaît également tous les sorts de n'importe quel **Skaven Wizard** à 13" ou moins de lui en phase des héros (mais seulement tant qu'il reste à 13" ou moins de ce Wizard).

GEYSER DE FLAMMES

Thanquol tend sa patte et ses ennemis (ou ses sous-fifres) sont rôtis vivants par une gerbe de flammes magiques. Geyser de Flammes a une valeur de lancement indiquée sur le tableau de dégâts ci-dessus. S'il est lancé avec succès, choisissez une unité à 26" ou moins et visible du lanceur. Cette unité subit D3 blessure mortelles. Si Thanquol cible une unité **Skaven** avec ce sort, elle subit à la place D6 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Bénédiction du Rat Cornu : Si Thanquol utilise cette aptitude, sélectionnez une unité **Skaven** à 13" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé chaque fois que cette unité subit une blessure ou blessure mortelle. Ajoutez 1 au résultat si l'unité compte 13 figurines ou plus. Sur un jet de 6 ou plus, le Rat Cornu sauve son serviteur et cette blessure ou blessure mortelle est ignorée.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER, THANQUOL AND BONERIPPER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKAVEN GREY SEER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpstone Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Skaven Grey Seer est une figurine individuelle. Il porte un Bâton de Malepierre (Warpstone Staff) et un lot de Fragments de Malepierre.

APTITUDES

Fragments de Malepierre : Lorsqu'un Skaven Grey Seer tente de lancer un sort, il peut consommer un éclat de malepierre brute. S'il le fait, jetez un dé ; sur 2 ou plus, vous pouvez relancer la tentative de lancement qui suit si elle échoue. Sur 1, la malepierre ravage le corps du Skaven Grey Seer et il subit une blessure mortelle.

MAGIE

Un Skaven Grey Seer est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et tenter de dissiper un sort à chacune des phases des héros adverses. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Flot de Vermine.

FLOT DE VERMINE

Le Grey Seer invoque une marée de rats qui jaillit et creuse un sillon de ruine à travers le champ de bataille. Flot de Vermine a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, sélectionnez une unité à 26" ou moins du lanceur. Jetez un dé pour chaque figurine de l'unité sélectionnée ; elle subit une blessure mortelle pour chaque 6 obtenu.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Les Serviteurs ne Fuient Pas, Ils Doivent se Battre-battre ! Si un Skaven Grey Seer utilise cette aptitude, alors jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez jeter un dé chaque fois qu'une figurine **Skaven** de votre armée fuit alors qu'elle se trouve à 26" ou moins du Grey Seer. Sur 4 ou plus, cette figurine est plus effrayée par la colère du Grey Seer que par l'ennemi et ne fuit pas.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SCREAMING BELL

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpstone Staff	2"	3	4+	4+	-1	1
Rat Ogre's Claws	1"	4	4+	3+	-1	2
Rusty Wheels and Spikes	1"	D6	✹	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Rusty Wheels & Spikes	Peal of Doom Range
0-2	4"	2+	13"
3-4	4"	3+	11"
5-7	2"	4+	9"
8-9	2"	4+	7"
10+	1"	5+	5"

DESCRIPTION

Une Screaming Bell (Cloche Hurlante) est une figurine individuelle actionnée par un gros Rat Ogre qui tire sur une lourde chaîne pour faire sonner la redoutable cloche. Un Grey Seer est perché au sommet de la Screaming Bell, exhortant ses serviteurs à lutter tout en lançant des sorts. Il manie un Bâton de Malepierre (Warpstone Staff). Un Brasero de Malepierre brûle à la proue de la Screaming Bell, perturbant les capacités des lanceurs de sorts n'étant pas accoutumés à ses vapeurs funestes. Quiconque approche trop près de la Screaming Bell connaît une fin atroce sous des Roues et ses Piques Rouillées (Rusty Wheels and Spikes) ou est broyé par les Griffes du Rat Ogre (Rat Ogre's Claws).

APTITUDES

Poussée à la Bataille : Pour chaque tranche complète de 3 figurines **Skaven** à 1" ou moins de la Screaming Bell au début de votre phase de mouvement, ajoutez 1" à son Move jusqu'à la fin de la phase. S'il y a au moins 10 figurines **Skaven** à 1" ou moins de cette figurine au moment de jeter les dés pour déterminer sa distance de charge, à la phase de combat qui suit, elle effectue 2D6 attaques avec ses Roues et Pointes Rouillées au lieu de D6.

Brasero de Malepierre : La puanteur malfaisante des braises de malepierre perturbe les flux magiques de bon nombre de lanceurs de sorts. Tous les **Wizards** doivent soustraire 1 à leurs jets de lancement s'ils sont à 6" ou moins d'au moins une Screaming Bell. Cette aptitude n'a aucun effet sur les **Chaos Wizards**.

Carillon Funeste : À votre phase ses héros, la Screaming Bell sonne. Jetez deux dés, ajoutez leurs résultats et consultez le tableau ci-dessous pour voir ce qui se produit (aucun modificateur ne peut être appliqué à ce jet). Si le résultat indique qu'il affecte les unités "à portée du Carillon Funeste" (Peal of Doom Range), consultez le Tableau de Dégâts ci-dessus pour connaître la portée actuelle de cet effet.

2 *Retour d'Énergie Magique :* La Screaming Bell subit immédiatement 1 blessure mortelle.

3-4 *Clameur Impie :* La Screaming Bell peut se déplacer de 6" de plus à sa prochaine phase de mouvement.

5-6 *Glas Assourdissant :* Jetez un dé pour chaque unité ennemie à portée du Carillon Funeste. Sur 4 ou plus, cette unité subit une blessure mortelle.

7 *Avalanche d'Énergie :* Ajoutez 1 à tous les jets de lancement des **Skaven Wizards** à portée du Carillon Funeste à cette phase des héros.

8-9 *Apocalypse :* Jetez un dé pour chaque unité ennemie à portée du Carillon Funeste. Sur 4 ou plus, cette unité subit D3 blessures mortelles.

10-11 *Mur de Son Impie :* Toutes les figurines **Skaven** de votre armée à 13" ou moins de la Screaming Bell lorsqu'elles attaquent à votre prochaine phase de combat effectuent une attaque supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée.

12 *Remous par-delà le Voile :* La cloche invoque un Verminlord. Placez 1 **Verminlord** n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 9" de toute figurine ennemie. Le Verminlord ne peut pas se déplacer à sa prochaine phase de mouvement.

13 *Victoire Improbable !* Contre toute probabilité et raison, vous remportez immédiatement la bataille (et êtes ensuite accusé de tricherie, ce qui importe peu à un tout général skaven qui se respecte).

MAGIE

Le Grey Seer au sommet de la Screaming Bell est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Invocation des Crevasses.

INVOCATION DES CREVASSES

Par une incantation occulte, le Grey Seer force le sol à s'ouvrir en grand. Invocation des Crevasses a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, sélectionnez une unité à 18" ou moins et jetez deux dés ; cette unité subit une blessure mortelle pour chaque point avec lequel le résultat total dépasse sa caractéristique Move (par exemple, si vous avez obtenu 7, et que l'unité a Move 4", elle subirait 3 blessures mortelles). Invocation des Crevasses n'a aucun effet sur les figurines pouvant voler.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Autel du Rat Cornu : Si le Grey Seer au sommet de la Screaming Bell utilise cette aptitude, alors jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 en Move et en Bravery à toutes les unités **Skaven** de votre armée pouvant voir la Screaming Bell.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER, SCREAMING BELL

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LORD SKREECH VERMINKING

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Prehensile Tails	6"	✸	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Doom Glaive	3"	4	3+	3+	-1	3
Plaguereaper	1"	✸	3+	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Prehensile Tails	Plaguereaper
0-2	12"	5	5
3-4	10"	4	5
5-7	8"	3	4
8-9	6"	2	4
10+	4"	1	3

DESCRIPTION

Lord Skreech Verminking est une figurine individuelle. Il manie un Vouge de Ruine (Doom Glaive) et une Faucille de la Peste (Plaguereaper), et utilise ses longues Queues Préhensiles (Prehensile Tails) comme un fouet.

APTITUDES

Le Rat aux Treize Têtes : À chacune de vos phases des héros, Lord Verminking peut faire appel à son savoir dans le domaine de la furtivité des clans Eshin, des compétences de faiseur de chair des clans Moulder, de la propagation des contagions des clans Pestilens, de la technologie des clans Skryre, des prouesses martiales des clans Verminus ou des connaissances ésotériques des Grey Seers. Suivant l'option choisie, il gagne un des bénéfices suivants, qui dure jusqu'à votre prochaine phase des héros :

Clans Eshin : Votre adversaire soustrait 1 de tous les jets de touche ciblant Lord Verminking.

Clans Moulder : D3 blessures subies par Lord Verminking sont soignées.

Clans Pestilens : Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de blessure de Lord Verminking.

Clans Skryre : Le Vouge de Ruine de Lord Verminking inflige D3 Damage supplémentaire (pour un total de D3+3).

Clans Verminus : Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche de Lord Verminking.

Grey Seers **:** Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de lancement et de dissipation de Lord Verminking.

MAGIE

Lord Skreech Verminking est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique et le Très Redouté Treizième Sort.

LE TRÈS REDOUTÉ TREIZIÈME SORT

Dans une secousse révulsante, la trame de la réalité est déchirée par le pouvoir corrupteur du Rat Cornu. Le Très Redouté Treizième Sort a une valeur de lancement de 8. S'il est lancé avec succès, choisissez une unité ennemie à 13" ou moins et visible du lanceur, puis jetez 13 dés. Pour chaque jet de 4 ou plus, cette unité subit une blessure mortelle. Chaque figurine tuée par le sort mute en skaven comme suit : après avoir résolu ce sort, vous pouvez placer une nouvelle unité **Verminus** à 9" ou moins de la cible – placez une figurine dans cette unité pour chaque figurine tuée par le sort. Cette unité ne pourra pas se déplacer à la phase de mouvement qui suit.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Le Rat-roi : Si Lord Skreech Verminking utilise cette aptitude, alors jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour toutes les unités **Skaven** de votre armée à 13" ou moins de Lord Verminking lorsqu'elles attaquent en phase de combat.

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, LORD SKREECH VERMINKING

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

VERMINLORD WARBRINGER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Prehensile Tails	6"	✸	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Doom Glaive	3"	4	3+	3+	-1	3
Punch Dagger	1"	4	✸	3+	-1	2

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Prehensile Tails	Punch Dagger
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	3+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	4+
10+	4"	1	4+

DESCRIPTION

Un Verminlord Warbringer est une figurine individuelle. Il porte un Vouge de Ruine (Doom Glaive) et une Dague de Poing (Punch Dagger), et utilise ses longues Queues Préhensiles (Prehensile Tails) comme un fouet.

APTITUDES

Fureur Vermineuse : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour un Verminlord Warbringer s'il a chargé à ce tour.

MAGIE

Un Verminlord Warbringer est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique et Frénésie Mortelle.

FRÉNÉSIE MORTELLE

Gesticulant tel un damné, le Verminlord transmet à ses serviteurs une rage écumante que la mort ne saurait apaiser. Frénésie Mortelle a une valeur de lancement de 5. S'il est lancé avec succès, sélectionnez une unité **Verminus** à 13" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'une figurine de cette unité est tuée en phase de combat, vous pouvez effectuer un mouvement d'engagement et attaquer avec elle avant de la retirer du jeu.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Tyrans Guerriers : Si un Verminlord utilise cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure de 1 des figurines **Verminus** de votre armée à 13" ou moins du Verminlord lorsqu'elles attaquent en phase de combat.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, VERMINUS, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD WARBRINGER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

VERMINLORD CORRUPTOR

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Prehensile Tails	6"	✹	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Plaguereapers	1"	✹	3+	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Prehensile Tails	Plaguereapers
0-2	12"	5	10
3-4	10"	4	9
5-7	8"	3	8
8-9	6"	2	7
10+	4"	1	6

DESCRIPTION

Un Verminlord Corruptor est une figurine individuelle. Il est armé d'une paire de Faucilles de la Peste (Plaguereapers), et utilise ses longues Queues Préhensiles (Prehensile Tails) comme un fouet.

APTITUDES

Faucilles de la Peste : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les Faucilles de la Peste d'un Verminlord Corruptor.

Maître de la Peste : Si une figurine ennemie subit une blessure à cause d'un Verminlord Corruptor mais n'est pas tuée, jetez un dé à la fin du tour. Sur 2 ou plus, la figurine subit une blessure mortelle, car une gangrène extrêmement virulente se développe dans ses plaies.

MAGIE

Un Verminlord Corruptor est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique et Peste.

PESTE

Le Verminlord Corruptor libère une des treize grandes plaies dans un gargouillis grinçant. Peste a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 13" du lanceur. Jetez un dé pour chaque figurine de l'unité ennemie. Pour chaque jet de 6, l'unité ennemie subit une blessure mortelle. Après avoir résolu les effets du sort, jetez un autre dé pour déterminer si la peste se propage. Sur un jet de 4 ou plus, vous pouvez choisir une unité (amie ou ennemie) différente, à 7" ou moins de la précédente, et résoudre les effets du sort contre cette unité. Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous obteniez 3 ou moins sur le jet de propagation de la peste, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités à portée qui n'ont pas déjà été affectées par le sort à cette phase.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Crevez-sarclez-leur les Yeux ! Si cette figurine est votre général et si elle utilise cette aptitude, choisissez cette figurine ou une unité **Skaven** à 18" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, lorsque vous choisissez cette unité pour attaquer en phase de combat, vous pouvez ajouter 1 à la caractéristique Attacks de toutes ses armes de mêlée.

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, NURGLE, PESTILENS, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD CORRUPTOR

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

VERMINLORD DECEIVER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doomstar	13"	1	3+	3+	-1	D3
Prehensile Tails	6"	✹	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Warpstiletto	1"	5	3+	✹	-3	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Prehensile Tails	Warpstiletto
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	3+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	4+
10+	4"	1	4+

DESCRIPTION

Un Verminlord Deceiver est une figurine individuelle. Il manie un Malestilet (Warpstiletto) et une Étoile de Ruine (Doomstar), et utilise ses longues Queues Préhensiles (Prehensile Tails) comme un fouet.

APTITUDES

Étoile de Ruine : Si une Étoile de Ruine touche une unité comptant 10 figurines ou plus, elle inflige D6 Damage au lieu de D3.

Enveloppé de Ténèbres : Votre adversaire doit soustraire 2 de tous ses jets de touche ciblant un Verminlord Deceiver en phase de tir.

MAGIE

Un Verminlord Deceiver est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique et Évasion.

ÉVASION

Le Verminlord Deceiver ou l'un de ses suivants s'évanouit dans un nuage de fumée, pour réapparaître ailleurs sur le champ de bataille. Évasion a une valeur de lancement de 3. S'il est lancé avec succès, sélectionnez cette figurine ou un autre **Skaven Hero** de votre armée à 13" ou moins. Vous pouvez retirer du champ de bataille la figurine sélectionnée, puis l'y placer à nouveau, n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" de toute figurine ennemie. Cette figurine ne peut pas se déplacer à nouveau à votre prochaine phase de mouvement.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur des Assassins : Si un Verminlord Deceiver utilise cette aptitude, vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés des figurines **Eshin** de votre armée à 13" ou moins du Verminlord lorsqu'elles attaquent en phase de combat. Cette aptitude dure jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS	CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, ESHIN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD DECEIVER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

VERMINLORD WARPSEER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Prehensile Tails	6"	✸	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Doom Glaive	3"	4	3+	✸	-1	3

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Prehensile Tails	Doom Glaive
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	2+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	3+
10+	4"	1	4+

DESCRIPTION

Un Verminlord Warpseer est une figurine individuelle. Il manie un Vouge de Ruine (Doom Glaive), porte un Orbe Devin, et utilise ses longues Queues Préhensiles (Prehensile Tails) comme un fouet.

APTITUDES

Orbe-devin : Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés d'un Verminlord Warpseer avec un Scry-orb. Une fois par bataille, à votre phase de tir, le Verminlord Warpseer peut choisir de lancer son Orbe-devin. S'il le fait, sélectionnez une unité à 13" ou moins. Cette unité subit D6 blessures mortelles (à la place, l'unité subit 6 blessures mortelles si elle a Move 5" ou inférieur). Une fois que l'Orbe-devin a été lancé, vous ne pouvez plus relancer les jets de sauvegarde ratés du Verminlord Warpseer.

MAGIE

Un Verminlord Warpseer est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique et Maletornade.

MALETORNADE

Le Verminlord gesticule et le ciel se brouille de nuages orageux tandis que l'ennemi est battu par des rafales féroces et frappé par la malefoudre. Maletornade a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, sélectionnez une unité à 26" ou moins et visible du lanceur. Cette unité subit D3 blessure mortelles (à la place, elle subit 3 blessures mortelles si elle peut voler). Jusqu'à votre prochaine phase des héros, cette unité ne peut pas courir ni voler et divise par deux ses mouvements de charge.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Venez-venez, Enfants du Rat Cornu !
Si un Verminlord Warpseer utilise cette aptitude, vous pouvez invoquer une unité de **Giant Rats** sur le champ de bataille. Placez une unité de 3D6 Giant Rats n'importe où sur le champ de bataille, n'importe où à 13" ou moins du Verminlord Warpseer et à plus de 9" de toute figurine ennemie. L'unité s'ajoute à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à votre phase de mouvement suivante.

KEYWORDS CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD WARPSEER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

QUEEK HEADTAKER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Gouger	1"	3	3+	3+	-1	D3
Barbed Sword	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Queek Headtaker (Queek Coupe-Tête) est une figurine individuelle. Il manie le célèbre Perce-nains (Dwarf Gouger) dans une main et une Épée Barbelée (Barbed Sword) dans l'autre. Il est protégé par l'Armure de Malepierre et porte les têtes tranchées de ces derniers ennemis sur un râtelier à trophées.

APTITUDES

Coupe-tête : Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour Queek Headtaker lorsqu'il cible un **Hero**.

Perce-nains : Lorsque Queek Headtaker cible une unité **Duardin** avec Perce-nains, le Damage infligé est doublé.

Armure de Malepierre : Si vous réussissez un jet de sauvegarde pour Queek Headtaker avec un 6 ou plus, l'unité qui a porté le coup subit immédiatement 1 blessure mortelle.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Tuez-Tuez ! Si Queek Headtaker utilise cette aptitude, vous pouvez relancer les jets pour toucher de 1 de n'importe quelles unités **Verminus** de votre armée à 13" ou moins de Queek lorsqu'elles sont choisies pour attaquer en phase de combat. Cette aptitude dure jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, QUEEK HEADTAKER

WARLORD SPINETAIL

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Corruption	1"	3	3+	3+	-	D3
Rusty Dagger	1"	3	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Warlord Spinetail (Seigneur de Guerre Longue-Queue) est une figurine individuelle. Il manie la Lame de Corruption (Blade of Corruption) et une Dague Rouillée (Rusty Dagger), et peut étrangler ses ennemis avec sa Queue Épineuse anormalement robuste.

APTITUDES

Queue Épineuse : Si Warlord Spinetail est à 3" ou moins d'un **Hero** ennemi au début de la phase de combat, il peut tenter de l'étrangler avec sa queue. S'il le fait, vous et votre adversaire jetez chacun un dé. Si votre résultat est supérieur à celui de votre adversaire, le **Hero** ennemi subit une blessure mortelle. Si votre résultat est au moins le double de celui de votre adversaire, le **Hero** ennemi subit à la place D3 blessures mortelle.

Lame de Corruption : À la fin de la phase de combat, jetez un dé pour chaque figurine ennemie qui a subi au moins une blessure de la Lame de Corruption à cette phase, sans avoir été tuée. Sur 6 cette figurine succombe à la maladie et subit une blessure mortelle. Les unités de **Nurgle** ne sont pas affectées par cette aptitude et ne subissent pas cette blessure mortelle supplémentaire.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Attaquez-attaquez ! Si Warlord Spinetail utilise cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de blessure de n'importe quelles unités **Verminus** de votre armée si elles sont à 13" ou moins de Spinetail lorsqu'elles sont choisies pour attaquer en phase de combat. Cette aptitude dure jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, WARLORD SPINETAIL

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

TRETCH CRAVENTAIL

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claw Spear	2"	2	3+	4+	-	1
Studded Flail	1"	2	4+	3+	-	1
Hooked Tail Blade	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Tretch Craventail (Tretch La-Queue-Qui-Frétille) est une figurine individuelle. Il manie une Lance-griffe (Claw Spear) et un Fléau Clouté (Studded Flail), et peut fouetter avec sa Lame Caudale Crochue (Hooked Tail Blade). Il porte également le Heaume du Crâne Chanceux.

APTITUDES

Heaume du Crâne Chanceux : Vous pouvez relancer tous les jets de sauvegarde ratés de Tretch Craventail.

Restez Ici, Je vais Chercher de l'Aide ! À la fin de la phase de charge, Tretch Craventail peut tenter de déguerpir s'il est à 3" ou moins d'au moins une figurine ennemie. S'il le fait, jetez un dé ; sur 2 ou plus, il peut immédiatement se replier comme s'il s'agissait de la phase de mouvement.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Hachez-hacher, Tranchez-tranchez : Si Tretch Craventail utilise cette aptitude, choisissez une unité **Verminus** à 13" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, les armes de mêlée de cette unité améliorent leur Rend de 1 (par exemple, Rend "-" devient Rend -1, Rend -1 devient Rend -2, etc.). En outre, jusqu'à votre prochaine phase des héros, les jets de blessure de 6 pour cette unité en corps à corps doublent le Damage infligé.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, TRETCH CRAVENTAIL

SKAVEN WARLORD

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpforged Blade	1"	3	3+	3+	-2	D3
War Halberd	2"	3	3+	3+	-1	1
Barbed Blade	1"	5	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Skaven Warlord (Seigneur de Guerre Skaven) est une figurine individuelle. Certains Skaven Warlords vont au combat en maniant une redoutable Lame de Malepierre (Warpforged Blade). D'autres préfèrent manier une paire de Lames Barbelées (Barbed Blades), tandis que d'autres encore brandissent une Hallebarde de Guerre (War Halberd) dans une main et une Lame Barbelée dans l'autre. Certains Skaven sont équipés en outre d'un Bouclier des Clans.

APTITUDES

Frapper et Déguerpir : Après qu'un Skaven Warlord a attaqué en phase de combat, il peut tenter de déguerpir pour éviter les représailles. S'il le fait, jetez un dé ; sur 4 ou plus, le Skaven Warlord peut immédiatement se replier comme s'il s'agissait de la phase de mouvement.

Boucliers des Clans : Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde d'un Skaven Warlord avec Bouclier des Clans contre les attaques ayant Damage 1.

Rafale d'Acier Rouillé : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés de 1 d'un Skaven Warlord avec paire de Lames Barbelées, car il a plus de chances de porter un coup.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Rongez-rongez leurs Os ! Si un Skaven Warlord utilise cette aptitude, choisissez une unité **Verminus** à 13" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, les figurines de cette unité effectuent une attaque supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKAVEN CHIEFTAIN WITH BATTLE STANDARD

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Blade	1"	4	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Skaven Chieftain with Battle Standard (Chef Skaven porteur de la Grande Bannière) est une figurine individuelle. Il manie une Lame Rouillée (Rusty Blade) et brandit une Bannière Sacrée du Rat Cornu enduite de runes maléfiques.

APTITUDES

Progression Déloyale: Si votre général est un **Skaven** et qu'il ne lui reste plus que 1 Wound, un Skaven Chieftain with Battle Standard peut le planter-planter dans le dos s'il se trouve à 1" ou moins au début de n'importe quelle phase des héros. S'il le fait, votre général est tué et cette figurine usurpe son rang; elle devient votre général et gagne toutes les aptitudes de commandement que connaissait son précédent maître.

Bannière Sacrée du Rat Cornu: À votre phase des héros, vous pouvez déclarer que cette figurine plante sa bannière au sol et invoque la malédiction du Rat Cornu. Si vous le faites, vous ne pouvez plus déplacer cette figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais à la phase de déroute, les unités **Skaven** de votre armée à 13" ou moins sont dispensées de tests de déroute. En outre, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 de toutes les unités **Skaven** de votre armée à 13" ou moins d'une Bannière Sacrée du Rat Cornu plantée au sol.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, TOTEM, SKAVEN CHIEFTAIN WITH BATTLE STANDARD

CLANRATS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Rusty Blade	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Clanrats (Guerriers des Clans) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés soit de Lances Rouillées (Rusty Spears), soit de Lames Rouillées (Rusty Blades). Dans tous les cas, ils portent également des Boucliers des Clans.

CLAWLEADER

Le leader de cette unité est appelé Clawleader (Grandes-griffes). Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Si une unité comprend au moins un Porte-étendard, elle peut se replier et charger dans le même tour.

SONNEURS DE CLOCHE

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cloche. Si l'unité contient au moins un Sonneur de Cloche, elle peut se déplacer de 2" supplémentaires lorsqu'elle court ou qu'elle se replie.

APTITUDES

Boucliers des Clans: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde d'une unité avec Boucliers des Clans contre les attaques ayant Damage 1.

L'Union Fait la Force: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure des Clanrats si leur unité compte 20 figurines ou plus. Si l'unité compte 30 figurines ou plus, vous pouvez ajouter 1 à leurs jets de touche et de blessure.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, CLANRATS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

STORMVERMIN

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Halberd	2"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Stormvermin se compose de 10 figurines ou plus. Les Unités de Stormvermin sont armées de Hallebardes Rouillées (Rusty Halberds). Certaines unités de Stormvermin portent également des Boucliers des Clans.

FANGLEADER

Le leader de cette unité est appelé Fangleader (Grandes-dents). Un Fangleader effectue 3 attaques au lieu de 2 avec sa Hallebarde Rouillée.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Si une unité comprend au moins un Porte-étendard, elle peut se replier et charger dans le même tour.

TAMBOURS DE MEUTE

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours de Meute. Si l'unité inclut au moins un Tambour de Meute, elle peut se déplacer de 2" de plus chaque fois qu'elle court ou qu'elle se replie.

APTITUDES

Boucliers des Clans : Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde d'une unité avec Boucliers des Clans contre les attaques ayant Damage 1.

Férocité Meurtrière : Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche d'un Stormvermin si sa cible est une unité qui compte moins de figurines que la sienne.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, STORMVERMIN

SKAVENSLAVES

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sling	9"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Rusty Spear	2"	1	6+	4+	-	1
Rusty Blade	1"	2	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Skavenslaves (Esclaves) se compose de 20 figurines ou plus. Beaucoup d'unités de Skavenslave manient des Lances Rouillées (Rusty Spears), d'autres des Lames Rouillées (Rusty Blades) ; certaines unités ont également des Boucliers Récupérés (Scavenged Shields) pour les protéger. Certaines unités de Skavenslave sont à la place seulement armées de Frondes (Slings).

PAWLEADER

Le leader de cette unité est appelé Pawleader (Grandes-pattes). Ajoutez 1 aux jets de touche d'un Pawleader.

SONNEURS DE CLOCHE

Des figurines de l'unité peuvent être des Sonneurs de Cloche. Si l'unité contient au moins un Sonneur de Cloche, ajoutez 3 à ses jets de course.

APTITUDES

Boucliers Récupérés : Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde d'une unité avec Boucliers Récupérés contre les attaques ayant Damage 1.

Acculés : Jetez un dé chaque fois qu'un Skavenslave fuit, avant de le retirer du champ de bataille. Sur un jet de 6, la plus proche unité à 6" ou moins (amie ou ennemie) subit 1 blessure mortelle comme le Skavenslave terrifié mord frénétiquement pour se sauver. Retirez le Skavenslave si vous avez obtenu 5 ou moins, ou après qu'il a infligé une blessure mortelle dans sa fuite.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, SKAVENSLAVES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

IKIT CLAW

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpfire Gauntlet	8"	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Ikit's Claw	1"	1	4+	3+	-2	3
Storm Daemon	2"	2	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Ikit Claw (Ikit la Griffe) est une figurine individuelle. Il porte la redoutable arme d'hast Malefoudre (Storm Daemon), et peut écraser ses victimes avec sa Griffe mécanique (Ikit's Claw). Ikit porte un appareil appelé exosquelette en fer, intégrant un Gantelet Lance-feu (Warpfire Gauntlet) pouvant tirer en cas d'urgence.

APTITUDES

Gantelet Lance-feu : Une fois par partie, à votre phase de tir, Ikit Claw peut tirer un coup de lance-feu avec son gantelet. Choisissez une unité à 8" ou moins ; elle subit D3 blessure mortelles.

MAGIE

Ikit Claw est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Maletempête.

MALETEMPÊTE

Aidé de son arme Malefoudre, Ikit Claw invoque une puissante tempête de malefoudre pour tuer-châtier ses ennemis. Maletempête a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, sélectionnez jusqu'à trois unités différentes à 18" ou moins et visibles du lanceur. Jetez un dé pour chacune de ces unités ; sur 2 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, HERO, WIZARD, WARLOCK ENGINEER, IKIT CLAW

WARLOCK ENGINEER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warplock Pistol	9"	1	3+	4+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Warlock-augmented Blade	1"	1	4+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Un Warlock Engineer (Technomage) est une figurine individuelle. Il manie une Lame de Warlock (Warlock-augmented Blade) et porte un Pistolet à Malepierre (Warplock Pistol). Il est également équipé d'un paquetage servant à accumuler l'énergie de la malepierre.

APTITUDES

Accumulateur à Maleforce : Lorsqu'un Warlock Engineer tente de lancer Malefoudre, il peut surcharger son accumulateur à maleforce. S'il le fait, et si la tentative de lancement est un succès, le sort inflige D6 blessures mortelles au lieu de D3. Toutefois, si la tentative de lancement échoue, le Warlock Engineer est frappé par la foudre qu'il tentait de contrôler et subit une blessure mortelle.

MAGIE

Un Warlock Engineer est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Malefoudre.

MALEFOUDRE

Le skaven pointe sa griffe et des éclairs vert noirâtre en jaillissent. Malefoudre a une valeur de lancement de 5. S'il est lancé avec succès, sélectionnez une unité à 18" ou moins et visible du lanceur. Cette unité subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, HERO, WIZARD, WARLOCK ENGINEER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DOOM-FLAYER WEAPON TEAM

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom-Flayer	1"	D3	3+	3+	-2	D3
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Doom-Flayer Weapon Team (Équipe d'Arme Ratasphère) est une figurine individuelle de composant d'une sphère de métal motorisée hérissée de lames tournoyantes, la Ratasphère (Doom-Flayer), manipulée par deux skavens maniaques (Crew) qui ajoutent au carnage leurs coups de Couteaux Rouillés (Rusty Knives).

APTITUDES

Mort Tourbillonnante: Ajoutez 1 à tous les jets de touche d'une Ratasphère au tour ou sa figurine a chargé.

Plus-plus de Mort Tourbillonnante: Avant de jetez le dé pour savoir combien d'attaque effectue une Ratasphère, l'équipage skaven peut surcharger son générateur à malepierre. S'ils le font, jetez un dé; sur 1, la figurine subit immédiatement D3 blessures mortelles. Sur 2 ou plus, la Ratasphère effectue D6 attaques au lieu de D3.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, DOOM-FLAYER WEAPON TEAM

RATLING GUN WEAPON TEAM

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ratling Gun	18"	2D6	4+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Ratling Gun Weapon Team (Équipe d'Arme Mitrailleuse Ratling) est une figurine individuelle composée d'une paire de courageux (ou téméraires) skavens portant une arme rotative, la Mitrailleuse Ratling (Ratling Gun), qui tire des volées de balles incrustées de malepierre. Les servants (Crew) peuvent également se défendent férocement avec leurs Lames Rouillées (Rusty Knives).

APTITUDES

Si Près Qu'on Peut Pas Rater: Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche d'une Mitrailleuse Ratling en phase de tir si la cible est à 9" ou moins.

Plus-plus de Maleplomb: Avant d'effectuer le jet pour savoir combien de tir sont émis par la Mitrailleuse Ratling, les servants skavens peuvent accélérer le mécanisme de tir. S'ils le font, jetez un dé; sur 1, la figurine subit immédiatement D3 blessures mortelles comme les servants frénétiques se prennent les pattes dans les rouages de l'arme. Sur 2 ou plus, la Mitrailleuse Ratling effectue 4D6 attaques au lieu de 2D6.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, RATLING GUN WEAPON TEAM

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARPFIRE THROWER WEAPON TEAM

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpfire Thrower	8"	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Warpfire Thrower Weapon Team (Équipe d'Arme Lance-feu) est une figurine individuelle se composant de deux skavens portant une cuve de carburant sous pression et une lance crachant des flammes surnaturelles appelées Lance-feu (Warpfire Thrower). Les servants (Crew) se défendent également avec leurs Couteaux Rouillés (Rusty Knives).

APTITUDES

Lance-feu : Lorsqu'un Lance-feu tire, choisissez une unité à portée ; elle subit D3 blessure mortelles.

Plus-plus de Feu : Avant de faire tirer un Lance-feu, les servants skavens peuvent tenter de pomper davantage de carburant à malepierre. S'ils le font, jetez un dé ; sur 1, la figurine subit immédiatement D3 blessures mortelles comme le carburant s'enflamme prématurément et brûle les servants. Sur 2 ou plus, le Lance-feu inflige D6 blessures mortelles au lieu de D3.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARPFIRE THROWER WEAPON TEAM

WARP-GRINDER WEAPON TEAM

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp-Grinder	1"	1	4+	3+	-2	3
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Warp-Grinder Weapon Team (Équipe d'Arme Foreuse à Malepierre) est une figurine individuelle se composant de deux skavens portant une Foreuse à Malepierre (Warp-Grinder) et équipés de Couteaux Rouillés (Rusty Knives).

APTITUDES

Embusquée dans les Tunnels : Au lieu de placer cette unité sur le champ de bataille, vous pouvez la garder de côté comme elle creuse une galerie souterraine. Vous pouvez également garder une unité **Skaven** de côté tandis qu'elle suit l'équipe de la foreuse. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, la Warp-grinder Weapon Team peut tenter d'atteindre la surface. Si elle le fait, jetez 1D6. Sur 1 ou 2, la Warp-grinder Weapon Team (et l'unité qui l'accompagne) s'est égarée ; elle n'atteindra pas la surface à ce tour, mais vous pourrez effectuer un nouveau jet à votre prochaine phase de mouvement. Sur un jet de 3 ou plus, placez la Warp-Grinder Weapon Team n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie, et si une unité l'a accompagnée, placez cette dernière n'importe où à 3" ou moins de la Warp-Grinder Weapon Team et à au plus de 9" de toute figurine ennemie. Cela compte comme le mouvement de chaque unité à cette phase.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARP-GRINDER WEAPON TEAM

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

POISONED WIND MORTAR WEAPON TEAM

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Wind Mortar	6-22"	1	4+	4+	-2	D6
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une Poisoned Wind Mortar Team (Équipe d'Arme de Mortier à Globes Toxiques) est une figurine individuelle se composant de deux skavens portant un Mortier à Globes Toxiques (Poisoned Wind Mortar) qui tire des orbes emplis de gaz de malepierre. Les servants (Crew) peuvent également se défendre avec leurs Couteaux Rouillés (Rusty Knives).

APTITUDES

Tir en Cloche : Une Poisoned Wind Mortar Team peut tirer sur des unités ennemies qu'elle ne voit pas.

Plus-plus de Portée : Avant de tirer avec le Mortier à Globes Toxiques, les servants peuvent tenter de projeter leur globe plus loin. S'ils le font, jetez un dé ; sur 1, la figurine subit immédiatement D3 blessures mortelles car dans leur excitation, les servants ont fait tomber un orbe. Sur 2 ou plus, la portée maximale de l'attaque devient 30".

Nuage de Mortier à Globes : Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche d'une attaque de Poisoned Wind Mortar si l'unité ciblée compte 10 figurines ou plus. En outre, si l'unité ciblée compte 20 figurines ou plus, le Damage de l'attaque passe de D6 à 6.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, POISONED WIND MORTAR WEAPON TEAM

POISONED WIND GLOBADIERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Wind Globe	9"	1	4+	4+	-2	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Notched Knife	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Poisoned Wind Globadiers (Globadiers) se compose de 5 figurines ou plus. Les Poisoned Wind Globadiers sont armés de Couteaux Dentelés (Notched Knives) et portent des Globes de Vent Toxique (Poisoned Wind Globes) qu'ils jettent sur l'ennemi pour l'étouffer avec du gaz de malepierre mortel.

APTITUDES

Nuage de Globes de Vent : Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche d'attaque de Globes de Vent Empoisonné si l'unité ciblée compte 10 figurines ou plus.

Tirs Depuis les Rangs Arrières : Les Poisoned Wind Globadiers peuvent tirer sur des unités qu'ils ne voient pas.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, POISONED WIND GLOBADIERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARPLOCK JEZZAILS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warplock Jezzail	30"	1	4+	3+	-2	2
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Rusty Blade	1"	2	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Warplock Jezzails (Jezzails) se compose de 3 figurines ou plus. Chaque figurine consiste en une paire de skavens. Un manipule le Warplock Jezzail en lui-même, tandis que l'autre porte un large Pavois (qui procure un couvert ainsi qu'un reposoir pour le long fût de l'arme), et une Lame Rouillée (Rusty Blade) avec laquelle planter-planter tout ennemi qui approcherait trop près.

APTITUDES

Pavois : Si un Warplock Jezzail ne se déplace pas à votre phase de mouvement, vous pouvez relancer ses jets de touche de 1 à la phase de tir qui suit tant qu'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" ou moins. En outre, si l'unité entière ne s'est pas déplacée à votre phase de mouvement, sa Save passe à 4+ contre les attaques de tir ennemies jusqu'à votre prochaine phase de mouvement.

Tireurs d'Élite à Malepierre : Si vous obtenez 6 ou plus sur un jet de touche avec un Jezzail en phase de tir, vous n'avez pas à effectuer de jet de blessure pour ce tir ; la cible subit automatiquement 2 blessures mortelles au lieu du Damage normal.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARPLOCK JEZZAILS

DOOMWHEEL

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp Lightning	13"	D6	4+	4+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Giant Wheel and Ram Spikes	1"	D6	3+	3+	-1	1
Crew and Rat Horde's Teeth	1"	6	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Doomwheel (Roue Infernale) est une figurine individuelle. Chacune est pilotée par un Warlock Engineer et son apprenti (Crew), tandis que la grande roue de l'engin est actionnée par une Horde de Rats (Rat Horde) pépiante. Les servants et la Horde de Rats mordent l'ennemi avec leurs Dents (Crew and Rat Horde's Teeths). La Doomwheel écrasera tout sur son passage avec sa Roue Géante et Fourche (Giant Wheel and Ram Spikes). Ceux qui tenteraient d'échapper à la machine sont foudroyés par des décharges de Malefoudre (Warp Lightning) émises par son générateur à malepierre crépitant.

APTITUDES

La Mort qui Roule : Lorsqu'une Doomwheel se déplace en phase de mouvement, elle peut le faire à 3" ou moins des figurines ennemies et même leur rouler dessus ! La première figurine sur laquelle roule une Doomwheel à chaque tour à toutes les chances d'être écrabouillée ; l'unité de cette figurine subit D3 blessures mortelles comme la Doomwheel lui roule dessus. Une Doomwheel ne peut pas terminer son mouvement à 3" ou moins d'un ennemi en phase de mouvement, et si elle se trouve déjà à 3" ou moins d'un ennemi, elle ne peut que se replier ou rester sur place.

Plus-plus de Vitesse : Une Doomwheel ne peut pas courir. À la place, avant de jeter les dés pour connaître la distance maximale à laquelle peut se déplacer une Doomwheel, les servants skavens peuvent pousser la Horde de Rats à courir aller plus vite. S'ils le font, vous pouvez déplacer la Doomwheel du double de la distance obtenue sur les dés, mais si vous obtenez un double, vous perdez momentanément le contrôle et votre adversaire peut déplacer la Doomwheel à cette phase à votre place.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WAR MACHINE, DOOMWHEEL

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARP LIGHTNING CANNON

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp Lightning Cannon	24"	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Crew's Tools and Knives	1"	D6	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Warp Lightning Cannon (Canon à Malefoudre) est une figurine individuelle qui se compose d'un énorme canon alimenté à la malepierre monté sur un châssis branlant, le tout manipulé par un trio de skavens d'un clan Skryre. La puissance émise par le canon est imprévisible, mais lorsque les servants opèrent correctement, il peut libérer des décharges de malefoudre détruisant tout sur leur passage. Les servants (Crew) défendent leur machine avec toute sorte d'Outils et de couteaux (Tools and Knives).

APTITUDES

Machine de Guerre Pesante : Un Warp Lightning Cannon ne peut pas effectuer de mouvements de charge. Toutefois, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de sauvegarde d'un Warp Lightning Cannon en phase de tir.

Canon à Malefoudre : Pour faire tirer un Warp Lightning Cannon, sélectionnez tout d'abord une unité ennemie comme cible et jetez un dé ; le résultat détermine la puissance de la décharge de malefoudre. Ensuite, jetez six autres dés. Pour chaque résultat de ces six dés supérieur ou égal à celui du dé de puissance, l'unité ciblée subit une blessure mortelle.

Par exemple, si le premier dé jeté donne 2, la cible subira une blessure mortelle pour chacun des six autres dés qui obtiendra un résultat de 2 ou plus.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WAR MACHINE, WARP LIGHTNING CANNON

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

STORMFIENDS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ratling Cannons	12"	3D6	4+	4+	-1	1
Windlauncherss	16"	2	4+	4+	-2	D3
Warpfire Projectors	8"	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Doomflayer Gauntlets	1"	2D3	3+	3+	-2	D3
Grinderfists	1"	4	4+	3+	-2	3
Shock Gauntlets	1"	4	4+	3+	-1	2
Clubbing Blows	1"	4	4+	3+	-	2

DESCRIPTION

Une unité de Stormfiends se compose de 3 figurines ou plus. Chaque Stormfiend est équipé de redoutables armes du clan Skryre. Certains vont au combat avec des Gantelets Écorcheurs (Doomflayer Gauntlets) pour balayer l'ennemi, d'autres de Gantelets Choc (Shock Gauntlets) pour électrocuter leurs proies tout en les molestant. D'autres Stormfiends voient leurs griffes remplacées par des Poings Concasseurs (Grinderfists) à forets pour percer la roche (et bien d'autres choses).

Beaucoup de Stormfiends sont équipés à la place d'effroyables armes de tir. Certains reçoivent un ensemble de Projecteurs à Maleflamme (Warpfire Projectors), tandis que d'autres sont équipés de Bombardes à Globes Toxiques (Windlauncherss). Certains Stormfiends sont à la place équipés de Canons Ratling (Ratling Cannons) motorisés qui criblent l'ennemi d'une grêle de projectiles.

Les Stormfiends armés de Canons Ratling, de Projecteurs à Maleflamme ou de Bombardes à Globes Toxiques peuvent utiliser la masse de ces armes pour porter des Coups de Massue (Clubbing Blows) en phase de combat. Les Stormfiends armés de Gantelets Écorcheurs ou de Gantelets Choc sont protégés par de lourdes Armures Serties de Malepierre pour améliorer leur résistance tandis qu'ils broient l'ennemi.

APTITUDES

Armures Serties de Malepierre: Une figurine dotée d'une Armure Sertie de Malepierre a 7 Wounds au lieu de 6.

Gantelets Écorcheurs: Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques effectuées avec des Gantelets Écorcheurs au tour où le Stormfiend a chargé.

Nuage de Bombardes à Globes: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche des attaques de Bombardes à Globes Toxiques si l'unité ciblée compte 10 figurines ou plus.

Barrage de Bombardes à Globes Toxiques: Les Bombardes à Globe Toxiques peuvent tirer sur des unités ennemies non visibles du Stormfiend qui fait feu avec.

Tunneliers à Poings Concasseurs: Si une unité de Stormfiends inclut au moins une figurine équipée de Poings Concasseurs, vous pouvez mettre l'unité de côté au lieu de la placer sur le champ de bataille comme les Stormfiends forent un tunnel. Lors de n'importe laquelle de vos phases de mouvement, les Stormfiends peuvent tenter d'atteindre la surface du champ de bataille. S'ils le font, jetez un dé. Sur un jet de 1 ou 2, les Stormfiends se sont égarés; ils n'atteindront pas la surface à ce tour, mais vous pourrez effectuer un nouveau jet à votre prochaine phase de mouvement. Sur un jet de 3 ou plus, placez les Stormfiends n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cela compte comme le mouvement de l'unité à cette phase.

Gantelets Choc: Si le jet de touche d'une attaque effectuée avec un Gantelet Choc est de 6 ou plus, cette attaque inflige D6 touches au lieu de 1 comme des décharges électriques se propagent entre les cibles.

Projecteurs à Maleflamme: Lorsque vous tirez avec des Projecteurs à Maleflamme, choisissez une unité à portée; elle subit 2D3 blessures mortelles.

KEYWORDS	CHAOS, SKAVEN, MOULDER, SKRYRE, STORMFIENDS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THROT THE UNCLEAN

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whip of Domination	2"	3	3+	4+	-	1
Rusty Blade	1"	2	4+	4+	-	1
Creature-killer	2"	2	4+	3+	-	D3

DESCRIPTION

Throt the Unclean (Throt le Galeux) est une figurine individuelle. Il manie une Lame Rouillée (Rusty Blade), le Fouet de Domination (Whip of Domination), et la Tueuse de Choses (Creature-killer).

APTITUDES

Maître Dresseur : À votre phase des héros, choisissez une unité **Moulder** à 6" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 3" à tous les jets de course et de charge de l'unité, et ajouter 1 à ses jets de touche en phase de combat.

Faim Dévorante : À votre phase des héros, vous pouvez infliger jusqu'à 3 blessures mortelles à une unité **Skaven** à 3" ou moins. Pour chaque blessure mortelle infligée, une blessure subie par Throt est soignée.

Fouet de Domination : Si une figurine ennemie est tuée par le Fouet de Domination, son unité doit soustraire 1 à sa Bravery à la phase de déroute qui suit.

La Tueuse de Choses : Lorsque Throt cible un **Monster** avec la Tueuse de Choses, le Damage de l'arme devient D6.

Maître de Meute : Doublez la Bravery des unités **Moulder** de votre armée se trouvant à 6" ou moins de Throt en phase de déroute.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur de Malefosse : Si Throt utilise cette aptitude, sélectionnez une unité **Moulder** à 13" ou moins. Cette unité peut engager et attaquer deux fois au lieu d'une à votre prochaine phase de combat.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER, THROT THE UNCLEAN

PACKMASTER SKWEEL GNAWTOOTH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp-lash	2"	3	4+	3+	-1	D3
Gutsnagger and Rat Teeth	1"	D6	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Packmaster Skweel Gnawtooth (Maître de Meute Skweel le Rogneur) est une figurine individuelle. Il manie un fouet incrusté de malepierre appelé Malefouet (Warp-lash), et est toujours accompagné par son Rat-loup, Mange-trippes (Gutsnagger), et d'une nuée de Rats qui rongent tout avec leurs Dents (Rat Teeth).

APTITUDES

Aiguillé Jusqu'en Mêlée : À votre phase des héros, choisissez une unité **Moulder** à 6" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1" à tous les jets de course et de charge de cette unité, et ajouter 1 à tous les jets de touche effectués par cette unité en phase de combat.

Maître de Meute : En phase de déroute, Doublez la Bravery des unités **Moulder** de votre armée se trouvant à 6" ou moins de Skweel Gnawtooth.

Meute d'Exception : Après le placement, vous pouvez sélectionner une unité de **Giant Rats** ou de **Rat Ogres** en tant que meute de maître de Skweel. Jetez un dé et voyez ci-dessous quel bonus reçoit cette unité pour la durée de la bataille :

1-3 *Hyper-régénération* : Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour cette unité.
4-6 *Morsure Empoisonnée* : Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour cette unité en phase de combat.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER, SKWEEL GNAWTOOTH

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PACKMASTER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Herding Whip and Blade	2"	3	3+	4+	-	1
Herding Whip and Things-catcher	2"	2	4+	4+	-	D3
Shock-Prod	2"	1	4+	3+	-1	3

DESCRIPTION

Un Packmaster (Chef de Meute) est une figurine individuelle. Beaucoup manient un Fouet et une Lame de Dressage (Herding Whip and Blade) pour garder le contrôle sur les monstres des clans Moulder, tandis que d'autres portent un bien nommé Attrape-choses ainsi qu'un Fouet de Dressage (Things-catcher and Herding Whip). De rares Packmasters préfèrent se fier à une Pique à Bétail (Shock-Prod), qui peut délivrer une décharge suffisante pour sonner un Rat Ogre enragé.

APTITUDES

Aiguillé Jusqu'en Mêlée: À votre phase des héros, choisissez une unité **Moulder** à 6" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1" à tous les jets de course et de charge de cette unité, et ajouter 1 à tous les jets de touche effectués par cette unité en phase de combat.

Maître de Meute: En phase de déroute, Doublez la Bravery des unités **Moulder** de votre armée se trouvant à 6" ou moins d'un Packmaster.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER

GIANT RATS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vicious Teeth	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Giant Rats (Rats Géants) se compose de 5 figurines ou plus. Ils s'agrippent à leurs victimes avec leurs Dents Affilées (Vicious Teeth) avant de leur arracher des lambeaux de chair et de leur ouvrir les veines.

APTITUDES

Vague de Rats: Si une unité de Giant Rats compte 10 figurines ou plus, vous pouvez ajouter 1 à leurs jets de touche. Si l'unité compte 20 figurines ou plus, vous pouvez à la place ajouter 2 à leurs jets de touche et chacun effectue 2 attaques. Si l'unité compte 30 figurines ou plus, vous pouvez à la place ajouter 3 à leurs jets de touche et chacun effectue alors 3 attaques.

KEYWORDS CHAOS, MOULDER, GIANT RATS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

RAT SWARMS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gnawing Teeth	1"	5	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Rat Swarms (Nuée de Rats) se compose de n'importe quel nombre de figurines. Les Rat Swarms attaquent avec des dizaines de rangées de Dents Rogneuses (Gnawing Teeth).

APTITUDES

Nuée de Rats Sans Fin : À chacune de vos phases des héros, vous pouvez ajouter une figurine de Rat Swarm supplémentaire à cette unité.

KEYWORDS CHAOS, RAT SWARMS

RAT OGRES

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpfire Gun	16"	1	5+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Tearing Claws, Blades and Fangs	1"	4	4+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Une unité de Rat Ogres se compose de 2 figurines ou plus. Les Rat Ogres frappent avec leurs Griffes, Lames et Dents Déchiqueteuses (Tearing Claws, Blades and Fangs). Chaque Rat Ogre peut être équipé d'un Canon à Maleflamme, greffé sur une de ses bras.

APTITUDES

Fureur Enragée : Si une unité de Rat Ogres a chargé à ce tour, ils sont dans un tel état frénétique que chaque 6 ou plus obtenu par un Rat Ogre sur un jet de blessure avec ses Griffes, Lames et Dents Déchiqueteuses permet à cette figurine d'effectuer immédiatement une attaque supplémentaire.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, MOULDER, RAT OGRES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

HELL PIT ABOMINATION

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gnashing Teeth	1"	6	3+	4+	✹	2
Flailing Fists	2"	✹	4+	3+	-1	3
Avalanche of Flesh	1"	D6	✹	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Gnashing Teeth	Flailing Fists	Avalanche of Flesh
0-2	-2	6	2+
3-4	-2	5	3+
5-6	-1	4	4+
7-8	-1	3	5+
10+	-	2	6+

DESCRIPTION

Une Hell Pit Abomination (Abomination de Malefosse) est une figurine individuelle. Chacune de ces horribles créations mutantes attaque sa proie avec des dizaines de Dents Rongeuses (Gnashing Teeth) et une multitude de Poings-fléaux (Flailing Fists). Les Hell Pit Abominations sont si énormes qu'elles écrasent également leurs adversaires sous une Avalanche de Chair (Avalanche of Flesh). Certains Master Moulders (Maîtres Corrupteurs) plantent des Pieux de Malepierre dans leurs Hell Pit Abominations, la substance conférant à la créature une aura maléfique qui perturbe les flux magiques.

APTITUDES

Monstruosité Régénérante : D3 blessures subies par une Hell Pit Abomination sont soignées à chacune de vos phases des héros.

Pieux de Malepierre : Les **Wizards** à 12" ou moins d'une Hell Pit Abomination dotée de Pieux de Malepierre doivent soustraire 1 de tous leurs jets de lancement. Cette aptitude n'a pas d'effet sur les **Chaos Wizards**.

Trop Horrible pour Mourir : La première fois qu'une Hell Pit Abomination est tuée, jetez un dé et consultez le tableau ci-dessous :

1-2 – *Morte* : Retirez normalement la figurine du jeu.
3-4 – *Les Rats Jaillissent* : Toutes les unités à 3" ou moins de cette figurine subissent immédiatement D3 blessures mortelles. Retirez ensuite normalement la figurine du jeu.
5-6 – *Elle est Vivante !* La figurine n'est pas tuée. À la place, D6 blessures qu'elle a subies sont immédiatement soignées.

KEYWORDS	CHAOS, MOULDER, MONSTER, HELL PIT ABOMINATION

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LORD SKROLK

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rod of Corruption	2"	2	4+	3+	-1	3

DESCRIPTION

Lord Skrolk (Seigneur Skrolk) est une figurine individuelle. Il manie le virulent encensoir à peste appelé Bâton de Corruption (Rod of Corruption) et garde sur lui un des volumes les plus sacrés du Liber Bubonicus, l'ouvrage des contaminations absolues.

APTITUDES

Assaut Frénétique: Lord Skrolk effectue 1 attaque supplémentaire avec le Bâton de Corruption s'il a chargé à ce tour.

Liber Bubonicus: À votre phase des héros, Lord Skrolk peut réciter des passages du Liber Bubonicus et prier pour déclencher une épidémie. Choisissez une des prières suivantes et jetez un dé. Si le résultat est 3 ou plus, la prière est exaucée et ses effets sont appliqués. Si le résultat est 1, Lord Skrolk ne prononce pas les bons mots et subit une blessure mortelle.

Peste Noire: Lord Skrolk libère une peste noire dévastatrice. Choisissez une unité à 13" ou moins; elle subit D6 blessures mortelles. Les unités de **Nurgle** ne subissent que 1 blessure mortelle.

Flétrissure: Choisissez une unité à 13" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, elle est ravagée par une maladie débilitante; ajoutez 1 à tous les jets de blessure effectués contre cette unité.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Aura de Pestilence: Si Lord Skrolk utilise cette aptitude, sélectionner une unité **Pestilens** à 13" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, votre adversaire soustrait 1 de tous ses jets de touche ciblant l'unité sélectionnée en corps à corps.

KEYWORDS	CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST, LORD SKROLK

PLAGUE PRIEST

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpstone-tipped Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Plague Priest (Prêtre de la Peste) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Bourdon de Malepierre (Warpstone-tipped Staff) et porte un encensoir magique pestilentiel.

APTITUDES

Encensoir à Pestilence: Ses vapeurs rendent les sorciers nauséeux. Les **Wizards** à 6" ou moins d'au moins un Plague Priest soustraient 1 à leurs jets de lancement. N'affecte pas les **Wizards** de **Nurgle**.

Assaut Frénétique: Un Plague Priest effectue 1 attaque supplémentaire avec son Bourdon de Malepierre s'il a chargé à ce tour.

Prières Pestilentielles: À votre phase des héros, un Plague Priest peut prier pour déclencher une épidémie. Choisissez une des prières suivantes et jetez un dé. Si le résultat est 3 ou plus, la prière est exaucée et ses effets sont appliqués. Si le résultat est 1, le Plague Priest ne prononce pas les bons mots et subit une blessure mortelle.

Haleine Pestilentielle: Le Plague Priest crache un nuage incroyablement infect. Désignez un point du champ de bataille à 13" ou moins. Jetez un dé pour chaque unité à 2" ou moins de ce point. Sur 4 ou plus, elle subit D3 blessures mortelles. Une unité de **Nurgle** n'est affectée que sur un jet de 6.

Flétrissure: Choisissez une unité à 13" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, elle est ravagée par une maladie débilitante; ajoutez 1 à tous les jets de blessure effectués contre cette unité.

KEYWORDS	CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PLAGUE FURNACE

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Censer	3"	Voir ci-dessous				
Warpstone-tipped Staff	2"	3	4+	3+	-	D3
Rusty Wheels and Spikes	1"	D6	✹	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Great Censer Damage	Rusty Wheels & Spikes
0-2	4"	D6 blessure mortelles	2+
3-4	4"	D3 blessure mortelles	3+
5-7	2"	D3 blessure mortelles	4+
8-9	2"	1 blessure mortelle	4+
10+	1"	1 blessure mortelle	5+

DESCRIPTION

Un Plague Furnace (Creuset de la Peste) est une figurine individuelle conduite par un trio de Plague Monks (Moines de la Peste) fanatisés, qui pépient de joie en envoyant le Grand Encensoir (Great Censer) s'écraser dans les rangs adverses. À sa proue se tient un Plague Priest (Prêtre de la Peste) caquetant et maniant un Bourdon de Malepierre (Warpstone-tipped Staff) qui luit d'une puissance maléfique. Quiconque s'approche trop du Plague Furnace connaîtra une fin rapide et sanguinolente sous ses Roues et ses Pointes Rouillées (Rusty Wheels and Spikes).

APTITUDES

Grand Encensoir : En phase de combat, la chaîne à laquelle est suspendu l'encensoir peut être relâchée, envoyant une boule à pointes géante s'écraser sur les formations ennemies. Pour résoudre une attaque de Grand Encensoir, désignez un point sur le champ de bataille à 3" ou moins. Jetez un dé pour chaque unité (amie ou ennemie) à 2" ou moins de ce point, sauf pour le Plague Furnace lui-même. Sur 4 ou plus, l'unité est atteinte par l'attaque du Grand Encensoir et subit le nombre de blessures mortelles indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus.

Vapeurs Empoisonnées : Le Plague Furnace est enveloppé d'un brouillard mortel. À votre phase des héros, jetez un dé pour chaque unité à 3" ou moins de cette figurine. Si le résultat est 4 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles. Les unités de **Nurgle** ne sont pas affectées par les vapeurs empoisonnées et ne subissent pas de blessures mortelles.

Poussé à la Bataille : Pour chaque tranche complète de 3 figurines **Skaven** à 1" ou moins du Plague Furnace au début de votre phase de mouvement, ajoutez 1" à son Move jusqu'à la fin de la phase. S'il y a au moins 10 figurines **Skaven** à 1" ou moins de cette figurine au moment de jeter les dés pour déterminer sa distance de charge, à la phase de combat qui suit, elle effectue 2D6 attaques avec ses Roues et Pointes Rouillées au lieu de D6.

Icône du Rat Cornu : Le pouvoir répugnant des vapeurs d'un Plague Furnace décuple la dévotion des Plague Monks à proximité. Ajoutez 1 à la Bravery de toutes les unités **Pestilens** à 5" ou moins d'un Plague Furnace.

Prières Toxiques : À votre phase des héros, le Plague Priest juché sur le Plague Furnace peut prier pour accorder les bienfaits de la peste à ses adeptes. Choisissez une des prières ci-dessous. Si le résultat est 3 ou plus, la prière est exaucée et ses effets sont appliqués. Si le résultat est 1, le Plague Priest ne prononce pas les bons mots et le Plague Furnace subit une blessure mortelle.

Fièvre Rabique : Choisissez une unité **Pestilens** à 13" ou moins. Le Plague Priest lui transmet une fièvre qui la plonge dans une rage meurtrière. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, si une figurine de cette unité est tuée en phase de combat, elle peut effectuer un mouvement d'engagement puis attaquer avec une de ses armes avant que vous la retiriez.

Bénédiction de la Crasse : Choisissez une unité **Pestilens** à 13" ou moins. Des volutes nauséabondes s'enroulent autour des armes de l'unité et une crasse toxique commence à dégouliner de ses lames. Vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés par cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST, PLAGUE FURNACE

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PLAGUE MONKS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Foetid Blade	1"	2	4+	4+	-	1
Woe-stave	2"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Plague Monks se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités sont armées d'une paire de Lames Fétides (Foetid Blades), tandis que d'autres se battent avec une Lame Fétide dans une main et un Bâton des Plaies (Woe-stave) dans l'autre.

LÉGAT DE LA PESTE

Le leader de cette unité est appelé Légat de la Peste. Certains portent une Lame Fétide et un Parchemin de la Peste, d'autres un Livre des Plaies dans une main et une Lame Fétide dans l'autre.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Certains portent une Bannière de Contagion, d'autres une Icône de Pestilence.

HÉRAUTS DE LA PESTE

Des figurines de cette unité peuvent être des Hérauts de la Peste. Certains frappent un Gong de Dégoût, d'autres agitent un Carillon d'Escarres.

APTITUDES

Lames Fétides: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les figurines armées de plus d'une Lame Fétide.

Assaut Frénétique: Toutes les figurines de cette unité effectuent 3 attaques au lieu de 2 avec leurs Lames Fétides si elles ont chargé à ce tour.

Parchemin de la Peste: Une fois par bataille, à votre phase des héros, un Légat de la Peste avec Parchemin de la Peste peut en psalmodier un passage pour affaiblir l'ennemi en le contaminant. Choisissez une unité ennemie à 13" ou moins du Légat de la Peste. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer tous les jets de blessure de 1 effectués contre cette unité.

Livre des Plaies: Une fois par bataille, à la phase des héros, un Légat de la Peste avec Livre des Plaies peut lire une prière impie et libérer un souffle aussi puant que virulent. Jetez un dé pour chaque unité à 13" ou moins du Légat de la Peste. Sur un jet de 4 ou plus, elle subit une blessure mortelle. Les unités de **Nurgle** ne sont affectées que sur un jet de 6.

Icône de Pestilence: Lorsqu'une unité contient au moins une Icône de Pestilence, le sang des Plague Monks est infecté et hautement contagieux. Si un Plague Monk infecté est tué en phase de combat, jetez un dé; sur 6, l'unité attaquante subit une blessure mortelle.

Bannière de Contagion: Si une unité contient au moins une Bannière de Contagion, les Plague Monks peuvent utiliser son pouvoir pour imprégner leurs armes de maladies encore plus infectieuses lors d'une de vos phases des héros. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois que vous obtenez un 6 ou plus sur un jet de blessure avec cette unité, jetez un dé supplémentaire. Sur un nouveau jet de 6, l'unité cible subit une blessure mortelle en plus des autres dégâts.

Gong de Dégoût: Ce Gong peut faire trébucher et retourner l'estomac de ceux qui l'entendent. Retranchez 1 aux jets de course et de charge de toutes les unités ennemies à 12" ou moins d'au moins une unité incluant au moins un Gong de Dégoût.

Carillon d'Escarres: Le tintement des Carillon d'Escarres fait rouiller l'armure des ennemis. Chaque jet de blessure de 6 ou plus que vous obtenez en attaquant avec une unité contenant au moins un Carillon d'Escarre est résolu avec Rend -1.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, PLAGUE MONKS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

PLAGUE CENSER BEARERS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plague Censer	2"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Plague Censer Bearers (Encenseurs à Peste) se compose de 5 figurines ou plus. Ils manient des Encensoirs à Peste (Plague Censers), des boules de métal hérissées de pointes et propageant une brume nocive qui sont attachées à une chaîne rouillée. Les moines frénétiques agitent ces armes avec ferveur, brisant les os, broyant les organes et affligeant les créatures alentour d'infections contagieuses et virulentes.

APTITUDES

Assaut Frénétique: Toutes les figurines de cette unité effectuent 3 attaques au lieu de 2 avec leurs Encensoirs à Peste si elles ont chargé à ce tour.

Fumée Empoisonnée: À votre phase des héros, jetez un dé pour chaque unité à 3" ou moins d'au moins un Plague Censer Bearer. Sur 4 ou plus, l'unité subit 1 blessure mortelle. Les unités de **Nurgle** ne sont pas affectées par les fumées mortelles et ne subissent aucune blessure mortelle.

Disciples de la Peste: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés de tout Plague Censer Bearer se trouvant à 13" ou moins d'au moins d'un **Plague Monk** lorsqu'il est choisi pour attaquer en phase de combat. Vous pouvez également choisir de relancer les tests de déroute de cette unité si elle se trouve à 13" ou moins d'au moins un **Plague Monk** en phase de déroute.

KEYWORDS	CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, PLAGUE CENSER BEARERS

PLAGUECLAW CATAPULT

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plagueclaw Catapult	6-31"	1	3+	3+	-2	D6
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Crew's Tools and Knives	1"	D6	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Plagueclaw Catapult (Catapulte de la Peste) est une figurine individuelle composée d'un engin de mort manipulé par un trio de skavens embrumés. La catapulte projette sur l'ennemi un gruau à demi congelé de poisons et d'infections, tandis que les servants (Crew) défendent son châssis branlant avec une variété d'Outils et de Couteaux (Tools and Knives).

APTITUDES

Machine de Guerre Pesante: Une Plagueclaw Catapult ne peut pas effectuer de mouvements de charge. Toutefois, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de sauvegarde d'une Plagueclaw Catapult en phase de tir.

Tir en Cloche: Une Plagueclaw Catapult peut tirer sur des unités ennemies qu'elle ne voit pas.

Barrage de Contagion: Si l'unité ciblée par l'attaque de tir d'une Plagueclaw Catapult compte plus de 10 figurines, vous pouvez ajouter 1 au jet de touche, et le Damage du tir devient 2D6. Les unités de **Nurgle** trouvent ce flot d'immondices plutôt rafraîchissant et ne subissent des dégâts dus à l'attaque de tir d'une Plagueclaw Catapult que sur un jet de blessure de 6 ou plus.

KEYWORDS	CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, WAR MACHINE, PLAGUECLAW CATAPULT

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

DEATHMASTER SNIKCH

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Stars	12"	3	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Whirl of Weeping Blades	1"	5	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Deathmaster Snikch (Le Maître Assassin Snikch) est une figurine individuelle. Il porte la Cape des Ombres, est équipé d'Étoiles de jet Empoisonnées (Poisoned Throwing Stars) et combat avec un Tourbillon de Lames Suintantes (Whirl of Weeping Blades).

APTITUDES

Cape des Ombres : Les unités ennemies ne peuvent cibler Deathmaster Snikch avec des sorts ou des armes à projectiles que s'il se trouve à 6" ou moins.

Tueur Caché : Au lieu de le placer normalement, vous pouvez mettre de côté Deathmaster Snikch et dire qu'il est caché. Si vous le faites, notez secrètement laquelle de vos unités **Skaven** le cache. Au début de n'importe quelle phase de combat, vous pouvez révéler Deathmaster Snikch ; placez-le à 1" ou moins de l'unité que vous aviez notée. Deathmaster Snikch peut alors effectuer un mouvement d'engagement et attaquer, même si c'est au tour de votre adversaire de sélectionner une unité et de la faire attaquer. Si l'unité cachant Deathmaster Snikch est détruite avant qu'il soit révélé, Deathmaster Snikch est détruit avec elle.

Maître Assassin : Vous pouvez relancer tous les jets de touche et de blessure du Deathmaster Snikch lorsqu'il prend pour cible un **Hero**.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, ESHIN, HERO, SKAVEN ASSASSIN, DEATHMASTER SNIKCH

SKAVEN ASSASSIN

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Stars	12"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Weeping Blades	1"	3	3+	3+	-1	D3
Fighting Claws	1"	5	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Skaven Assassin est une figurine individuelle. Ces skavens furtifs ont été entraînés dans l'art de tuer sans être vu. Au combat, ils se dissimulent souvent dans des meutes de skavens ordinaires avant d'attaquer au moment opportun, poignardant les leaders ennemis avec des Lames Suintantes (Weeping Blades) de poison toxique ou leurs exotiques Griffes de Combat (Fighting Claws). Certains emploient des Étoiles de Jet Empoisonnées (Poisoned Throwing Stars), fauchant leurs cibles sous une nuée de projectiles acérés avant de disparaître dans les ombres.

APTITUDES

Griffes de Combat : Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 d'un Skaven Assassin attaquant avec des Griffes de Combat.

Tuer-tuer le Chef-proie : Vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés d'un Skaven Assassin lorsqu'il prend pour cible un **Hero**.

Tueur Caché : Au lieu de le placer normalement, vous pouvez mettre de côté un Skaven Assassin et dire qu'il est caché. Si vous le faites, notez secrètement laquelle de vos unités **Skaven** cache cette unité. Au début de n'importe quelle phase de combat, vous pouvez révéler le Skaven Assassin ; placez-le à 1" ou moins de l'unité que vous aviez notée. L'Assassin peut alors effectuer un mouvement d'engagement et attaquer, même si c'est au tour de votre adversaire de sélectionner une unité et de la faire attaquer. Si l'unité cachant l'Assassin est détruite avant qu'il soit révélé, l'Assassin est détruit avec elle.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, ESHIN, HERO, SKAVEN ASSASSIN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

NIGHT RUNNERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Throwing Stars and Slings	12"	1	4+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Stabbing Blades	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Night Runners (Coureurs Nocturnes) se compose de 10 figurines ou plus. Ils portent une sélection d'Étoiles de Jet et des Frondes (Throwing Stars and Slings), et sont armés d'un assortiment de Poignards (Stabbing Blades).

NIGHTLEADER

Le leader de cette unité est appelé Nightleader (Grande-cape). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec ses poignards.

APTITUDES

Frappez-frappez Par-derrière: Chaque jet de blessure de 6 ou plus de Poignards de Night Runner est résolu avec Rend -1, ou Rend -2 si l'unité compte 20 figurines ou plus.

Avance Furtive: Après le placement, vous pouvez effectuer un mouvement bonus avec cette unité comme si elle se déplaçait en phase de mouvement. L'unité peut courir lorsqu'elle effectue ce mouvement bonus.

La Mort qui Court: Les Night Runners peuvent courir et tirer durant le même tour.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, ESHIN, NIGHT RUNNERS

GUTTER RUNNERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Throwing Stars	12"	2	4+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Punch Dagger and Blade	1"	2	3+	4+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Gutter Runners (Coureurs d'Égouts) se compose de 3 figurines ou plus. Ils portent une provision d'Étoiles de Jet (Throwing Stars) et sont armés de Dagues de Poing et de Lames (Punch Daggers and Blades).

APTITUDES

Infiltrateurs Sournois: Au lieu de placer les Gutter Runners sur le champ de bataille, vous pouvez les mettre de côté. À votre première phase de mouvement, placez toutes les figurines de l'unité à 6" ou moins des bords du champ de bataille, à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cela compte comme le mouvement de l'unité à cette phase.

La Mort qui Court: Les Gutter Runners peuvent courir et tirer durant le même tour.

KEYWORDS CHAOS, SKAVEN, ESHIN, GUTTER RUNNERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKAVEN
VERMINUS CLAWPACK

ORGANISATION
Un Verminus Clawpack se compose des unités suivantes :

- 1 Skaven Warlord
- 1 unité de Stormvermin
- 3 unités de Clanrats
- 3 figurines de Weapon Team choisies dans la liste suivante :

- Ratling Gun Weapon Team
- Warpfire Thrower Team
- Doom-flayer Weapon Team
- Warp-grinder Weapon Team
- Plague Mortar Weapon Team

APTITUDES
Diriger Depuis les Rangs Arrières : Les chefs skavens dirigent depuis toujours en évitant de s'exposer. Le Skaven Warlord de ce warscroll battalion peut utiliser son aptitude de commandement Rongez-rongez leurs Os ! même s'il n'est pas votre général. Lorsqu'il utilise cette aptitude, elle affecte toutes les unités de ce Clawpack à 13" ou moins de lui lorsqu'elles attaquent en phase de combat, mais seulement s'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" ou moins de lui.

Valeur de la Vermine : Les skavens deviennent courageux lorsqu'ils sont en vastes meutes. Lorsqu'une unité d'un Verminus Clawpack effectue un test de déroute, ajoutez 2 à sa Bravery au lieu de 1 par tranche complète de 10 figurines dans l'unité.

Cache-cache : Si une Weapon Team à 3" ou moins d'une unité de **Clanrats** de son Verminus Clawpack subit une blessure en phase de tir, vous pouvez jeter un dé. Sur 4 ou plus, la Weapon Team a détalé derrière le couvert de ses "amis" ; elle ignore la blessure, mais les Clanrats subissent à la place une blessure mortelle.

SKAVEN
MOULDER CLAWPACK

ORGANISATION
Un Moulder Clawpack se compose des unités suivantes :

- 6 Packmasters
- 2 unités de Giant Rats
- 2 unités de Rat Ogres
- 1 Hell Pit Abomination

APTITUDES
Horribles à Contempler : Une horde de monstres du clan Moulder en charge est un spectacle terrifiant. Si au moins une figurine d'une unité est tuée par une figurine d'un Moulder Clawpack, cette unité doit soustraire 1 à sa Bravery à la phase de déroute qui suit.

Mutants de Maître : Les Master Moulders ont toujours su conserver leurs créations les plus mortelles et les plus abouties pour leur usage personnel. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les Giant Rats, Rat Ogres et/ou Hell Pit Abomination de ce warscroll battalion en phase de combat.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKAVEN
PESTILENT CLAWPACK

ORGANISATION
Un Pestilent Clawpack se compose des unités suivantes :

- 1 Plague Furnace
- 1 Plague Priest
- 3 unités de Plague Monks

APTITUDES
Vecteurs Enthousiastes des Pires Épidémies : Chaque fois que vous obtenez un jet de blessure de 6 ou plus pour une figurine d'un Pestilent Clawpack, cette blessure s'infecte et commence à pourrir ; elle inflige le double du Damage normal.

Terriers Pestiférés : Après avoir placé votre force, choisissez un élément de terrain à 13" ou moins d'au moins deux unités du Pestilent Clawpack. Cet élément de terrain est contaminé. Les unités de ce warscroll battalion réussissent automatiquement les tests de déroutes lorsqu'elles se trouvent sur ou dans un tel terrain. Jetez un dé pour les autres unités qui entament la phase des héros sur ou dans un terrain contaminé ; sur 1, cette unité subit D3 blessures mortelles (les unités de **Nurgle** ne subissent jamais de blessures mortelles à cause de cette aptitude).

SKAVEN
ESHIN CLAWPACK

ORGANISATION
Un Eshin Clawpack se compose des unités suivantes :

- 1 Skaven Assassin
- 3 unités de Night Runners
- 1 unité de Gutter Runners

APTITUDES
Un Poignard pour Chaque Dos : Il est plus facile de poignarder votre proie dans le dos lorsqu'elle est encerclée et submergée par le nombre. Vous pouvez relancer les jets de touche ratés de n'importe quelle figurine d'un Eshin Clawpack lorsqu'elle vise une unité qui compte moins de figurines que la sienne.

Courir et Frapper : Les skavens des clans Eshin frappent rapidement et sans prévenir. Les unités d'un Eshin Clawpack peuvent courir et tirer pendant le même tour, ou à la place, courir et charger pendant le même tour.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les figurines suivantes ne disposent pas de warscrolls spécifiques.
Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Skaven Chieftain (Chef)	Skaven Warlord
Skaven Warlord on a Rat Ogre Bonebreaker (Seigneur de Guerre sur Rat-ogre Broyeur)	Rat Ogre
Skaven Warlord on a War-litter or Great Pox Rat (Seigneur de Guerre sur Litière de Guerre ou Grand Rat Pesteux)	Skaven Warlord
Plague Priest on Great Pox Rat (Prêtre de la Peste sur Grand Rat Pesteux)	Plague Priest
Plaguelord Nurglitch (Seigneur de la Peste Nurglitch)	Plague Priest
Master Moulder (Maître Corrupteur)	Packmaster
Verminlord (Verminarque)	Verminlord Corruptor, Verminlord Deceiver, Verminlord Warbringer ou Verminlord Warpseer

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015