

SPEARHEAD



SKAVENS

MEUTEGRIFFE RONGEFESTIN

Cette armée de Fer de Lance se compose des unités suivantes :

GÉNÉRAL

- ◆ Griffarque sur Ronge-bête

UNITÉS

- ◆ 1 Prophète Gris
- ◆ 1 Ingénieur Technomage
- ◆ 10 Rats des Clans
- ◆ 10 Rats des Clans
- ◆ 3 Rats-ogors



Quand les Skavens se répandent dans les royaumes, on croirait une vision des textes apocalyptiques. Cette marée grouillante est une manifestation de famine agressive qui emporte tout sur sa route. Quel que soit leur nombre, les Skavens peuvent triompher en vertu de leur frénésie, et c'est notamment le cas des Meutegriffes Rongefestin, des nuées d'hommes-rats animées d'une pulsion démentielle de dévorer, de profaner et de semer la ruine.

Les Meutegriffes Rongefestin usent néanmoins de leur effectif pour gagner. Les Rats des Clans servent de forces sacrificiables pour submerger l'ennemi au côté des Rats-ogors frénétiques. Leurs chefs, les Griffarques, sont tout sauf subtils mais ils savent où et quand sacrifier leurs guerriers pour épuiser l'ennemi, avant de charger à leur tour pour faire pencher la balance et s'en arroger le mérite. Un Griffarque s'entoure de conseillers, tant des Prophètes Gris praticiens de la magie que des Ingénieurs Technomages des Clans Skryre, qui fournissent un appui feu imprévisible mais mortel. Tous ces potentats muridés s'évertuent naturellement à se mettre des bâtons dans les roues, mais cela garantit que seuls les plus rusés parviennent au sommet.

"Les choses-hommes meurent. Les choses-nabots meurent. Les choses-aelfes meurent. Tout meurt. Notre heure est venue, oui-oui. L'heure de ronger le monde de la surface."

– Griffarque Muskrutt du Clan Croc

TRAITS DE BATAILLE

⚙ Une fois par Bataille, Phase de Déploiement

LE RAZ-DE-VERMINE

RAMPANT: *Qu'est-ce qui grouille sous la surface?*

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'a pas été déployée comme cible.

Effet: L'unité cible est placée en réserve **dans les tunnels en-dessous**. Les unités dans les tunnels en-dessous qui n'ont pas utilisé l'aptitude "Embuscade par Trou de Vermine" avant la fin du troisième round de bataille sont détruites.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT

➤ Votre Phase de Mouvement

EMBUSCADE PAR TROU

DE VERMINE: *Une meute de Skavens émerge d'une faille verte et luisante dans la réalité donnant sur le champ de bataille.*

Annonce: Choisissez une unité amie qui est **dans les tunnels en-dessous** pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet: Placez cette unité entièrement à 6" d'un coin du champ de bataille et à plus de 9" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS **BASE**



Ingénieur Technomage

APTITUDES DE RÉGIMENT : Choisissez 1 des aptitudes de régiment suivantes.

🦋 Une fois par Bataille, Votre Phase de Tir

BALLES INCRUSTÉES DE MALEPIERRE :

Saturées de l'énergie de la ruine, ces munitions ont un pouvoir percutant redoutable.

Annonce : Choisissez une arme de tir dont une unité amie est armée.

Effet : Cette arme a **Crit (Mortel)** à cette phase.

🦋 Passif

TROP RAPIDE POUR TOUCHER-TOUCHER :

Ces hommes-rats vifs comme l'éclair courent en tous sens de sorte à fuir le combat impunément.

Effet : Aucun dégât mortel n'est infligé aux unités amies quand elles utilisent des aptitudes de **REPLI**.

OPTIMISATIONS : Donnez votre général 1 des optimisations suivantes.

🦋 Réaction : Vous avez annoncé l'aptitude "Appeler des Renforts"

DIRIGER LA HORDE GROUILLANTE : *En poussant des cris de guerre aigus, ce Griffarque dirige ses sbires pour leur faire submerger l'ennemi.*

Effet : Au lieu d'utiliser les instructions de placement de l'aptitude "Appeler des Renforts", l'unité de remplacement peut être placée entièrement à 13" de cette unité et pas en mêlée.

🦋 Passif

RELATIONS AU SEIN DU CLAN SKRYRE :

Ce Griffarque a chargé les ingénieurs Skryre sous ses ordres d'améliorer son pistolet ratling.

Effet : Le **Pistolet Ratling** de votre général a une caractéristique d'Attaques de 2D6 au lieu d'un D6.

🦋 Passif

BRELOQUE DE MALEPIERRE : *Ce talisman abject irradie une énergie mutagène.*

Effet : Soustrayez 1 aux jets de sauvegarde pour les unités ennemies en mêlée avec votre général.

🦋 Passif

CAPE DES VICTOIRES COUSUES : *Cette cape est faite des pelages de traîtres cousus ensemble, et rend le porteur si paranoïaque qu'on peine à le toucher et encore plus à le poignarder dans le dos.*

Effet : Votre général a une **PROTECTION (5+)**.



Les Griffarques sont les dirigeants tyranniques des Clans Verminus, qui peuvent disposer sans préavis de la vie de milliers de séides. Il faut être à la fois rusé et implacable pour conserver un tel rang, aussi les Griffarques doivent-ils être prêts à toutes les bassesses et à se battre comme des animaux acculés pour conserver leur ascendant. L'accumulation de faveurs de membres des autres Grands Clans est un bon moyen pour ce faire, et les plus puissants Griffarques montent ainsi une Ronge-bête élevée par les Clans Moulder. Cette abomination eflanquée et vociférante est encore plus vorace que son maître skaven.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

GRIFFARQUE

SUR RONGE-BÊTE

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Pistolet Ratling	10"	D6	3+	3+	1	1	Crit (Blessure Auto.), Tir en Mêlée
ARMES DE MÊLÉE	Attaques		Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Hallebarde de Malmétal	5		3+	4+	1	2	-
Dents Tranchantes de Ronge-bête	4		4+	3+	1	D3	Compagnon

✘ Passif

RAT COINCÉ: *Un Griffarque qui a craint pour sa vie devient un adversaire féroce.*

Effet: Tant que cette unité est endommagée, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de sa **Hallebarde de Malmétal**.



MOTS-CLÉS

HÉROS, CAVALERIE, PROTECTION (6+)

• CHARTE DE FER DE LANCE •

PROPHÈTE GRIS

MOUV.

SANTÉ 5

6"

6+

SAUV.

2

CONTRÔLE

Les Prophètes Gris se distinguent de leurs subalternes par leur fourrure pâle et leurs cornes incurvées, mais aussi par leur don de manier la magie maléfique du Grand Rat Cornu. Ils servent d'exécuteurs de la volonté de leur terrible dieu au sein des clans, ce qui naturellement ne les empêche pas d'intriguer pour leur propre profit. De par sa capacité à manipuler la malepierre plus aisément que ses congénères, un Prophète Gris utilise diverses reliques pour tenter de se donner un avantage, tout en recourant à sa sorcellerie et à sa ruse innée pour nuire à ses ennemis comme à ses rivaux.

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Bâton de Malepierre	3	4+	4+	1	D3	-

● Votre Phase des Héros

VOLONTÉ DU ROI CORNU: *Nul parmi les clans skavens ne peut défier les ordres d'un Prophète Gris – pas ouvertement, du moins...*

Annnonce: Choisissez une unité amie entièrement à 13" de cette unité comme cible, puis jetez un dé.

Effet: Sur 3+, ajoutez le résultat du jet au score de contrôle de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.

✂ Votre Phase des Héros

FLÉTRISSEMENT: *Le Prophète Gris projette un globe de magie verdâtre et lumineux sur l'adversaire. Quiconque est touché par ce globe commence à se racornir et flétrir.*

Annnonce: Choisissez une unité ennemie visible à 13" de cette unité comme cible, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet: Sur 6+, infligez D3 dégâts mortels à la cible.



MOTS-CLÉS

HÉROS, SORCIER, INFANTRIE

• CHARTE DE FER DE LANCE •

INGÉNIEUR TECHNOMAGE

	MOUV.	
SANTÉ	6"	SAUV.
5		5+
	2	
	CONTRÔLE	

Les Ingénieurs Technomages sont les rats-artificiers Skryre qui maîtrisent les diverses branches de l'ingénierie skaven. Doués pour créer des armes aussi ingénieuses que démentielles, ces Skavens saisissent la moindre occasion d'éprouver leurs inventions, quitte à les surcharger jusqu'à un degré de dangerosité encore plus élevé.

	ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Mousquet à Malepierre	24"	2	3+	3+	2	D3 Crit (Blessure Auto.)	
	ARMES DE MÊLÉE		Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Dague de Malmétal		3	4+	4+	-	2	-

 **Réaction:** Vous avez annoncé une aptitude de TIR pour cette unité et elle n'a pas utilisé une aptitude de MOUVEMENT à ce tour :

PLUS-PLUS DE MALÉNERGIE!: *L'Ingénieur Technomage surcharge son arme d'énergie instable.*

Effet: Jetez un dé. Sur 2+, fixez la caractéristique de Dégâts de son Mousquet à Malepierre à 3 à cette phase. Sur 1, infligez D3 dégâts mortels à cette unité.

MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTRIE



• CHARTE DE FER DE LANCE •

RATS DES CLANS



MOUV.	6"	SAUV.
SANTÉ	1	5+
CONTRÔLE	1	

Les Rats des Clans forment les masses guerrières muridées de la gent skaven, qui compensent leur couardise naturelle par leur méchanceté et leur nombre insurmontable.



ARMES DE MÊLÉE

Lame Rouillée

Attaques Touche Blessure Perf. Dégâts

2 4+ 5+ - 1

Aptitude

-

🚩 Fin de n'importe quel tour

NUÉE GROUILLANTE: *Fonçant droit devant en une masse pépiante, les Rats des Clans submergent leurs ennemis en nombre infini, mordant, griffant et poignardant, quitte à piétiner les cadavres des leurs sous leurs pattes ensanglantées.*

Effet: Vous pouvez ramener D3 figurines tuées dans cette unité.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, RENFORTS

MOUV. 6" SANTÉ 4 5+ SAUV. 1 CONTRÔLE

Les ignobles créations des Clans Moulder incluent les fameux Rats-ogors, des troupes de choc en chair greffée prises d'une horrible frénésie lorsqu'elles flairent la puanteur de la mort.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

RATS-OGORS

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Canon à Maleflamme	10"	2D6	2+	4+	2	1	Tir en Mêlée
ARMES DE MÊLÉE	Attaques		Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Griffes, Lames et Dents	5		4+	3+	1	2	-

Cette unité a 2 Rats-ogors armés de Griffes, Lames et Dents, et 1 Rat Ogor armé d'un Canon à Maleflamme et de Griffes, Lames et Dents.

N'importe quelle Phase de Mêlée, Une fois par Bataille

MALEFUREUR DÉCHAÎNÉE: La malepierre incrustée dans la chair de ces créatures crépite d'énergie dangereuse et les plonge dans la frénésie.

Effet: Infligez D3 dégâts mortels à cette unité. Puis, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses armes de mêlée à cette phase.

MOTS-CLÉS

INFANTERIE

