

## Battlelore Les skavens

Ces hommes rats vivent sous les villes et complotent pour prendre le pouvoir.

### Règles spéciales :

Les skavens fuient pour la plupart de 2 cases / drapeau.

Les skavens se soutiennent si une seule unité est adjacente au lieu de 2.

Les skavens se déplacent tous avec un case de plus.

Infanterie verte	Bouge jusqu'à 3 cases et combat à 2D
Infanterie bleue	Bouge jusqu'à 2 cases et combat ou bouge de 3 cases mais ne combat pas
Infanterie rouge	Bouge jusqu'à 2 cases et combat

Vous choisissez ensuite un clan auquel appartient votre armée :

- Le clan Pestilens
- Le clan Eshin
- Le clan Moulder
- Le clan Skyre

Les armes suivantes sont disponibles pour les skavens :

Le Jezzail suit les règles suivantes :

- Type d'arme** : Mêlée (bout portant) et jusqu'à 5 cases
- Dégâts** : Selon la couleur de la bannière de l'unité attaquante
- Avantage offensif** : Oui sur un bouclier (sauf à bout portant)
- Spécial** : Ne peut pas tirer en mouvement. Ne peut pas tirer à bout portant.

Le globe du vent toxique suit les règles suivantes :

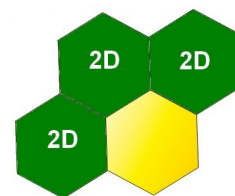
- Type d'arme** : Mêlée (bout portant) et jusqu'à 2 cases
- Dégâts** : Si un casque de n'importe quelle couleur est obtenu
- Avantage offensif** : non
- Spécial** : Malus de 1D après le mouvement. Ne rapporte pas d'arcanes

La mitrailleuse ratling suit les règles suivantes :

- Type d'arme** : Mêlée (bout portant) et jusqu'à 3 cases
- Dégâts** : Selon la couleur de la bannière de l'unité attaquante
- Avantage offensif** : oui à bout portant
- Spécial** : Ne peut pas tirer en mouvement. Tant que la mitrailleuse inflige une perte, elle peut tirer avec un malus de 1D (cumulatif)

Le lance-feu est un lance flamme portatif.

- Type d'arme** : Spécial voir template. L'arme touche les amies et les ennemies.
- Dégâts** : Selon la couleur de la bannière de l'unité attaquante
- Avantage offensif** : oui à bout portant
- Spécial** : Ne peut pas tirer en mouvement. Tant que la mitrailleuse inflige une perte, elle peut tirer avec un malus de 1D.



## Liste d'armée

- **Unités classiques**

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Guerriers des clans	Infanterie verte	Épée courte	-
Vermes de choc	Infanterie bleue	Hallebarde	-

L'infanterie rouge en surplus doit être remplacée par de l'infanterie verte. Il n'y a pas de cavalerie chez les skavens. La cavalerie verte et bleue est remplacée par des guerriers des clans. La cavalerie rouge par des vermes de choc.

Vous pouvez remplacer une unité de votre choix pour avoir deux unités d'esclaves. Vous ne pouvez pas avoir plus d'unités d'esclaves que d'unités de guerriers du clan.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Esclave	Infanterie verte	Arme improvisée	-

Vous pouvez remplacer une unité de votre choix par une nuée de rats.

- **Nuée de rats (créature niveau 0)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à deux cases et combat
Retraite	N/A
Moral	Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Morsures innombrables
Dégât	1D / 3 points de vie (arrondi au supérieur)
Avantage offensif	non
Coup critique	La nuée n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la nuée sont ses points de vie. Elle commence avec 5 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque vert est obtenu contre elle. Quand elle n'a plus de pions arcane, un dernier casque vert la tue
Sacrifice d'unité	Vous pouvez sacrifier jusqu'à 3 unités de votre choix pour augmenter les points de vie de la nuée de 1 point / unité sacrifiée.

- Unités spécialistes

Il n'y a pas de cartes spécialistes pour les skavens. Vous remplacez certaines unités classiques par des unités issus du clan choisi.

- **Clan Pestilens**

Ces skavens vivent dans des endroits insalubres où la peste les tue lentement mais ils la vénèrent. Vous remplacez 6 unités de votre choix par les unités suivantes. Les moines de la peste prient pour que les maladies se répandent. Les encenseurs à peste portent des encensoirs qui répandent des maladies.

Nom de l'unité (nombre)	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Moines de la peste (4)	Infanterie verte	Épée courte	Les moines de la peste doivent se diriger vers l'ennemi le plus proche.
Encenseurs à peste (2)	Infanterie verte	Encenseur à peste	Les encenseurs à peste doivent se diriger vers l'ennemi le plus proche. Ils peuvent relancer un dé pendant le combat. Si l'encenseur à peste est activé, toutes les unités adjacentes même ami subissent une attaque de 1D avant d'attaquer. Cette attaque touche sur la couleur du casque de l'adversaire.

Les nuées de rats possèdent une attaque empoisonnée du même style que l'araignée géante.

- **Clan Eshin**

Ces skavens vivent dans des endroits insalubres et sont spécialisés dans les assassinats horribles. Vous remplacez 6 unités de votre choix par les unités suivantes. Les coureurs nocturnes sont la piétaille du clan. Les encenseurs à peste portent des encensoirs qui répandent des maladies. Toutes les unités du clan Eshin peuvent se déplacer de 4 cases et combattre.

Nom de l'unité (nombre)	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Coureurs nocturnes (4)	Infanterie verte	Épée courte	-
Coureurs d'égouts (1)	Infanterie verte	Épée longue	Intrépide 1. Ils ne peuvent être pris pour cible avec une attaque à distance.
Assassin (1)	Infanterie rouge	Épée longue	Il est composé d'une seule figurine. Il ne peut être pris pour cible avec une attaque à distance.

➔ Les coureurs d'égouts ne sont pas obligés d'être mis en place au début de la partie. Ils peuvent apparaître sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu. On fait un test après avoir activée l'unité. Ils peuvent attaquer immédiatement.

Premier tour	Ne peut apparaître	Sur un bouclier sur le jet précédent, les coureurs d'égouts perdent une figurine.
Deuxième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 2D	
Troisième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 3D	
Quatrième tour	Apparaît sur un casque vert en lançant 4D	
Cinquième tour	Émerge automatiquement	

➔ Au début de la partie, le joueur peut décider de placer secrètement son assassin dans une de ses unités. Il le note sur un papier. Au début d'un combat, il peut décider de faire apparaître l'assassin. On place alors une figurine supplémentaire dans l'unité. Dans un combat, quelque soit l'attaquant, l'assassin frappe toujours en premier à 2D. Sur deux arcanes, l'attaque est empoisonnée.

- **Clan Moulder**

Ces skavens, avec l'aide de la malepierre, font des expériences et des croisements entre diverses monstruosités. Ils parviennent à créer les terribles rats-ogres. Les maîtres corrompteurs sont des skavens déments qui inspirent les autres skavens.

Nom de l'unité (nombre)	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Maîtres corrompteurs (1)	Infanterie rouge	Épée courte	Toutes les unités skavens adjacentes aux maîtres corrompteurs ignorent les drapeaux.
Chefs de meute avec des rats géants (3)	Infanterie verte	Épée courte	Cette unité possède 5 figurines.
Chefs de meute avec des rats-ogre (2)	Infanterie bleue	Épée courte	Cette unité possède 5 figurines et inflige la peur.

- **Clan Skryre**

Ces skavens pratiquent la technomagie. Ils utilisent une sorte de technologie pour combattre. Le clan skryre doit mettre au moins un niveau en magie. Les jezzails sont armés d'une sorte de grand fusil à longue portée. Les globadiers transportent des boules de verre remplies de gaz toxiques.

Nom de l'unité (nombre)	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Jezzails (2)	Archer vert	Jezzail	Cette unité possède 2 figurines.
Globadiers (2)	Archer vert	Globe du vent toxique	L'unité peut lancer 1D de plus pour toucher mais elle perd alors une figurine.
Skavens avec armes régimentaires (2)	Archer vert	Mitrailleuse ratling ou lance-feu	Cette unité possède 2 figurines.

- **Créatures possibles**

- **Canon à malefoudre (niveau 1, créature bleue) Clan Skryre uniquement**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à une case ou combat
Retraite	Ne retraite jamais
Moral	Doit ignorer les drapeaux. Ne Contribue pas au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Rayon de malepierre
Dégât	1D/ point de vie à 5 cases
Avantage offensif	non
Coup critique	Le canon n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes du canon sont ses points de vie. Il commence avec 3 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque bleu est obtenu contre elle. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu la détruit
Rayon magique	Coût : arcane 3 Le tir peut passer à travers les forêts, les marais mais pas les collines

- **Cloche hurlante (niveau 2, créature spéciale)**

La cloche hurlante est une créature qui est portée par une unité de guerriers du clan ou de vermine de choc. On place un jeton cloche sur l'unité.

- Quand l'unité est activée, elle peut décider de faire sonner la cloche en dépensant 2 arcanes / dé lancé. Il lance alors entre 1D6, 2D6 ou 3D6 selon la dépense en arcanes. L'effet dure 1 tour.

1 - 3	Aucun effet
4 - 5	L'unité porteuse cause la peur.
6 - 7	L'unité peut relancer 1D lors d'une attaque.
8	Toutes les créatures et les unités de cavaleries du champ de bataille (y compris les morts vivants) lancent 2D. Si un drapeau est obtenu l'unité <b>doit</b> reculer d'une case, deux drapeaux deux cases.
9 - 10	Toutes les figurines qui ont des points de vie en perdent 1.
11 - 12	Toutes les unités skavens peuvent relancer 1D lors d'une attaque.
13	Toutes unités ennemies lancent 2D. Si un drapeau est obtenu l'unité <b>doit</b> reculer d'une case, deux drapeaux deux cases.
14 - 15	L'unité porteuse provoque la terreur.
16 - 17	Toutes les unités skavens peuvent faire une percée d'une case comme la cavalerie.

Si un double est obtenu, l'unité porteuse perd une figurine. Si un triple est obtenu, la cloche est détruite.

- Elle peut continuer à attaquer normalement avec ces porteurs mais avec un malus de 1D car porter la cloche est gênante pour l'unité.
- L'unité porteuse de la cloche ignore les drapeaux et lancer un sort sur cette unité coûte deux arcanes de plus.
- A tout moment, le joueur peut décider de détruire la cloche quand l'unité prend une perte. L'adversaire gagne alors un point de victoire et l'unité porteuse redevient normale.

**Magie :**

Les skavens peuvent utiliser, en plus de leurs sorts habituels, ceux de la liste suivante :

Évasion	4 arcanes	Le joueur peut téléporter une unité qui est en contact avec l'ennemi d'une case.
Malefoudre	5 / 9 arcanes	Une unité ennemie est ciblée par une attaque magique de 2D / 4D. Cette attaque touche sur un casque de la couleur de l'unité cible.
Flot de vermine	7 arcanes	Le joueur choisit une case sur le terrain. La case ainsi que toutes celles adjacentes subissent une attaque de 1D. Elle touche sur un casque de la couleur.
Ost crépusculaire	8 arcanes	Le joueur choisit une unité skaven et celle-ci souffle sur deux cases avec une attaque à 2D.
Frénésie mortelle	9 arcanes	L'unité visée amie lance 1D de plus lors de l'attaque. Elle peut relancer n'importe quel dé. A la fin du combat, elle prend une perte.
Peste	13 arcanes	L'unité visée prend deux pertes.