



# VERMINARQUE SKAVEN

Points de vie : 75 Force : 8  
 Mouvement : 8 Endurance : 7(13)  
 Combat : 8 Initiative: 10  
 Tir : Auto Attaques : 8  
 Armure : 6

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4

Un Vermarque est une des formes démoniaques du Rat Cornu en personne, une incarnation du dieu des skavens. Il possède une Vouge maléfique et détient de grands pouvoirs, ce qui en fait un ennemi que seuls les plus puissants guerriers peuvent affronter.

- Dommages : 6D6 + 8**
- Équipé d'une vouge maléfique**
  - Embuscade magique A
- Esquive 3+ - Frénésie 5+ - Insensibilité 6**
- Grand Monstre - Démon Majeur 14**
- Téléportation - Résistance Magique 4+**
  - Dissipation Magique 4+
  - 4 sorts de Magie skaven
  - (Cf. fiche Magie Skaven)

Valeur 6000 Pièces d'or



# VERMINARQUE SKAVEN

# VERMINARQUE SKAVEN

# VERMINARQUE SKAVEN

## **VOUGE MALÉRIQUE**

Un guerrier touché par la vouge maléfique subit 2 blessures supplémentaires, sans modificateur d'endurance ou d'armure.

## **TELÉPORTATION**

Ce pouvoir permet au Verminarque de disparaître puis, après s'être transporté dans le Warp, de se rematérialiser près de sa victime. Lorsqu'il se déplace de cette façon, il ne peut pas être bloqué et il peut traverser les obstacles comme s'il n'était pas là. Si le Verminarque réussit à tuer l'un des guerriers et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

## **RÉSISTANCE MAGIQUE 4+**

Le verminarque Skaven possède une Valeur de Résistance *Magique* de 4+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le Jet de Résistance. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre le verminarque Skaven. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le verminarque Skaven. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

## **ESQUIVE 3+**

Ignore les coups sur un jet de 3+

## **INSENSIBILITE 6**

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez **6** du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

## **EMBUSCADE MAGIQUE A**

Les verminarques Skaven portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, (attaque immédiate + attaque au tour des monstres) à la différence qu'il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé ! L'embuscade magique du verminarque Skaven réussit automatiquement.

## **GRAND MONSTRE**

Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque.

N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du plateau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

## **DISSIPATION 4+**

Les verminarques Skavens ont la capacité de *Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui. Le verminarque Skaven possède une Valeur de Dissipation de 4+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que l'aptitude fonctionne. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à 1, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

## **DEMON MAJEUR 14**

Les verminarques Skavens sont désignés, sous l'appellation Démon Majeur car ce sont les plus puissantes des créatures d'origine démoniaque. Lors d'une attaque avec une arme non-magique contre un verminarque Skaven, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1.

Les verminarques Skavens possèdent une Valeur de Terreur Démoniaque de **14**. Au début d'un combat où un verminarque Skaven se trouve en jeu, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) pour chaque guerrier présent : ceci est le test de Terreur Démoniaque de votre guerrier. Si son résultat est supérieur à 14, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement.

Si le total est inférieur ou égal à 14 et n'est pas un résultat naturel de 1, ce guerrier est terrifié pendant le combat et se bat avec un malus de -2 pour toucher. Si un sorcier échoue à son test de terreur démoniaque, tous les sorts qu'il tente de lancer voient leur points de pouvoir pour lancer augmentés de +2.

Si le résultat de votre guerrier est un 1 naturel, il est si terrifié qu'il ne peut rien faire du tout et peut être touché automatiquement.

## **FRÉNÉSTIE 5 +**

Les verminarques Skavens sont sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, les verminarques Skavens entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, les Les verminarques Skavens voient leur nombres d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.