

SŌĒURS de SIGMAR

Equipements

Marteau, Masse

Portée : CàC, **Force :** FU

R.Spé : Contondant

Contondant : Résultat Sonné sur résultat de 2 à 4 au jet de dégâts.

Dague

Portée : CàC, **Force :** FU

R.Spé : +1 Svg ennemie

Armure Lourde

Sauvegarde d'armure à 5+.

Mouvement : -1M si l'utilisateur porte aussi un bouclier.

Bouclier

Sauvegarde d'armure +1

Marteau de guerre Sigmarite

Portée : CàC, **Force :** FU+1

R.Spé : Contondant, Sacré

Contondant : Résultat Sonné sur résultat de 2 à 4 au jet de dégâts.

Sacré : +1 au jet pour blesser contre les morts-vivants et les possédés (mais critiques toujours sur un 6).

Fouet d'acier

Portée : CàC, **Force :** FU

R.Spé : Parade Imp., Claquement

Parade impossible : Parade impossible pour les adversaires.

Claquement : +1A (non cumulable) contre l'attaquant lorsque l'utilisatrice charge ou est chargée.

Fronde

Portée : 18ps, **Force :** 3

R.Spé : Double tir à 9ps si l'utilisatrice ne s'est pas déplacée mais -1 pour toucher à chaque tir.

Casque

Protection : Sauvegarde spéciale à 4+ (non modifiable) si l'utilisatrice est *sonnée*.

Fléau

Portée : CàC, **Force :** FU (+2)

R.Spé : Fatigue, Arme à deux mains

Fatigue : FU+2 applicable seulement au premier tour de chaque combat au CàC.

Armure Légère

Sauvegarde d'armure à 6+.

Capacités

Chef

N'importe quelle **figurine** amie à moins de 6ps bénéficie du **Cd du chef**.

Signe de Sigmar

Les **morts-vivants** les **possédés** perdent **1A** lors du premier tour de CàC contre l'utilisatrice.

Prières de Sigmar

Magie

Foi inébranlable

L'utilisatrice peut **relancer** ses tests de peur et **immunité** au *Seul contre tous*

Protection de Sigmar

L'utilisatrice **dissipe** les sorts à son encontre sur un **4+ sur 1d6**.

Farouche détermination

Une Matriarche relance ses tests de déroute ratés.

Vision sacrée

L'**augure** peut **relancer tout les test de caractéristiques** et les jets pour toucher. L'**augure** peut **jeter 2 dés d'explorations** en fin de partie si elle n'est pas hors combat.

Fureur du juste

Haine des Skavens, Possédés et Morts-vivants.

Magie

1-Le Marteau de Sigmar

Difficulté 7

Donne F+2 au CàC et les touches doublent les dommages, doit être relancé à chaque phase de tir.

2-Cœur d'acier

Difficulté 8

Tout allié à 8ps du lanceur est immunisé à la peur et aux tests *seul contre tous*. La bande gagne +1 pour ses tests de déroute. Sort non cumulable mais ses effets durent jusqu'à ce que le lanceur soit mis *hors de combat*.

3-Feu de l'âme

Difficulté 9

Tout ennemis à 4ps du lanceur subit une touche F3 sans sav. Les morts-vivants et les possédés subissent une touche F5.

4-Bouclier de Sigmar

Difficulté 6

Le lanceur est immunisé aux sorts. Lancer 1d6 au début de chaque tour, sur un résultat de 1 ou 2, le bouclier se dissipe.

5-Imposition des mains

Difficulté 5

Toute figurine à 2ps du lanceur peut être soignée et récupère ses PV perdus. Les figurines amies *sonnées* ou à terre à 2ps du lanceur se relèvent et combattent normalement.

6-Armure du juste

Difficulté 9

Jusqu'à la prochaine phase de tir, le lanceur gagne une armure à 2+ (en remplacement de son armure normale) et cause la peur (il y est donc immunisé).