

VERMINES BLANCHES

GARDES D'HONNEUR DU CONSEIL

Les Skavens ne sont pas célèbres pour leurs compétences individuelles sur un champ de bataille. Il y a néanmoins des Skavens qui excellent dans les arts guerriers, et font jeu égal avec n'importe quel combattant. Les meilleurs de ces Skavens sont connus comme les Gardes d'Honneur du Conseil. Les grands Gardes Albinos du Conseil ont la réputation méritée d'être les guerriers Skavens les plus acharnés et les plus compétents. Tous les Gardes d'Honneur font plus de 1m80 (taille exceptionnelle pour un skaven) et ont une fourrure blanche, certains depuis la naissance et d'autres la reçoivent comme don suivant la volonté du Rat Cornu. Fanatiquement dévoués au Conseil des Treize, les Gardes du Conseil ne se rendent jamais et se battent sauvagement. Leurs responsabilités sont de garder le Temple maudit du Rat Cornu à Skarogne et de protéger le Conseil des Treize lors des sessions.

0-1 VERMINES BLANCHES GARDES D'HONNEUR DU CONSEIL*

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vermine Blanche	5	4	3	4	3	1	5	1	5
Gardien du Temple	5	5	3	4	3	1	5	2	6

* Vous ne pouvez avoir d'Unité de Vermines Blanches que si un Seigneur est présent dans votre armée.

Points : 13 Vermine Blanche, incluant un Gardien du Temple, un Musicien et un Porte-étendard coûtent un total de 235 points. C'est la taille minimum de l'unité, mais des Vermines Blanches supplémentaires peuvent être ajoutés à l'unité pour + 16 points par figurine.

Équipement : Arme de base, Vouge de Malepierre & armure lourde. Le Porte-étendard brandit le Pavillon Noir du Seigneur Cornu.

Options :

- Les Vermines Blanches peuvent être équipés de boucliers pour +13 pt et +1 pt/Vermine supplémentaire.

RÈGLES SPÉCIALES

Vouge de Malepierre

Cette arme d'ast a la lame rayonnante d'une couleur verdâtre trahissant son origine maléfique.

La Vouge de Malepierre est traitée comme une hallebarde. Quand la Vermine utilise la Vouge, tout 6 obtenu aux jets pour blesser annule les sauvegardes d'armures. De plus, comme toutes les armes à base de Malepierre, les Attaques des Vermines blanches sont considérées comme étant magiques.

Garde d'honneur du Conseil des Treize

En plus de leur mission habituelle de garde le Temple maudit du Rat Cornu à Skarogne et de protection de Conseil des Treize lors de ses sessions, les Vermines Blanches sont parfois envoyées pour protéger une personnalité dont les agissements intéressent le Conseil des Treize. Bien que d'engeance skaven, les Vermines Blanches ne se rendent jamais et se battent sauvagement.

Si votre armée comprend un Seigneur, celui-ci sera sous la protection des Vermines Blanches. Dans le cas où plusieurs Seigneurs accompagnent l'armée, déterminez aléatoirement qui est sous la protection de l'unité car les voix du Conseil des Treize sont impénétrables. Il peut s'agir d'un Prophète Gris sur Cloche Hurlante, auquel cas toutes les règles sur le déplacement et de placement de la Cloche dans l'unité s'appliquent.

Tant que ce seigneur accompagne l'unité, les Vermines Blanches sont *tenaces*. Cependant, il ne faut pas pousser trop loin la bravoure des Skavens : si l'unité subit plus de trois pertes en une seule phase de corps à corps, la nature couarde des Vermines reprendra le dessus, et ils effectueront leur test de moral normalement. De plus, les Vermines Blanches réussissent automatiquement les tests de panique provoqués par les autres Skavens.

OBJETS MAGIQUES

Pavillon Noir du Seigneur Cornu

Parce qu'ils défendent ses élus, les Vermines Blanches sont bénies par le Rat Cornu. Leur bannière magique représente ceci et permet au Seigneur Cornu de garder en un oeil sur eux pour les aider à accomplir leur tâche même si cette aide justifie parfois quelques sacrifices...

Au début du Tour skaven, vous pouvez lancer un nombre de D6 inférieur ou égal au numéro du tour de jeu. Par exemple au tour 4 vous pourrez lancer de 1 à 4 dés. Si vous obtenez 13 à ce jet de dé, l'unité de Vermine Blanche pourra relancer n'importe quels jets de dé pour la durée du tour. Les Vermines Blanches ont aussi la possibilité de forcer cette bénédiction de leur dieu en se sacrifiant. Pour chaque Vermine Blanche retirée du jeu vous pouvez modifier votre jet d'obtention du 13 de + ou -1. Ces pertes ne provoquent pas de test de panique.

Auteurs : Dreadaxe et Mim avec l'aide du Warhammer Forum et d'Aldebrand Ludenhof.

Background : *Book of the Rat* par Garrett Leeper.

Sources : Diverses sources Games Workshop.