

OBJETS MAGIQUES

OBJETS MAGIQUES

Par Mathias Eliasson

v.1.2.0 (*Version non finalisée*)

Traduit par Vladimir Charron, Quentin Merel relecture par Benoit Dumeaux, mise en page par Olivier Sevilla.
Remerciements à Cyril Dezarnaulds.

C'est vraiment trop facile, pensait Elannion en abattant son quatorzième ou quinzième goblin. Comment ces viles créatures pouvaient-elles espérer résister à un maître de combat tel que lui, surtout avec la merveilleuse Épée de Sulannar au poing ? Il évita agilement un coup de taille du porte-étendard peau-verte, brisant la lame rouillée juste au-dessus de la garde en la frappant à son tour de son épée étincillante. Le gob' resta ébahi pendant un instant, avant que la lame d'Elannion ne le tranche en deux lui aussi. La bannière vacilla, mais des mains vertes s'y agrippèrent aussitôt pour l'empêcher de tomber, avant Elannion frappe encore et brise la hampe. Tandis que le tissu déchiré tombait au sol, les gobelins reculèrent, laissant Elannion face à un seul des leurs, le plus gros goblin qu'il ait jamais vu. De perfides yeux rouges luisaient sous sa capuche noire, alors que le goblin crachait sa haine envers l'elfe. "Toi", dit-il en désignant Elannion. Le noble elfe fit signe à ses compagnons de rester en arrière. Enfin, il avait trouvé un adversaire valable.

Les deux guerriers se tournaient autour en s'observant. Elannion était plus grand, plus rapide et bien mieux habillé mais le goblin avait pour lui une sorte de nervosité et une lueur maléfique dans l'œil. Elannion s'élança, frappant le chef goblin avant qu'il ne puisse réagir. L'Épée de Sulannar trancha facilement les robes souillées mais fut repoussée par quelque chose en-dessous. Le perfide peau-verte afficha un sourire satisfait en arrachant sa robe pour dévoiler une armure d'écailles scintillantes, qui brillait d'une lueur bleutée là où la lame avait frappé. Elannion plissa les yeux. *De la magie ?* Avant qu'il ne puisse formuler une remarque héroïque appropriée, le gob riposta avec sa lame barbelée. Elannion esquiva mais pas assez vite. *Par les dieux, celui-ci était rapide !* Mais ce coup-là ricocha aussi sur une armure magique et Elannion remercia ses ancêtres pour cette protection si bien enchantée. Il sourit à son tour : ils se valaient tous les deux.

Le goblin frappa encore mais Elannion para le coup, riposta, para, puis riposta à nouveau. Le duel s'accélérait et les spectateurs oubliaient leur animosité en tentant de suivre le combat frénétique qui se déroulait sous leurs yeux. Des étincelles volaient en cascade tandis que les lames magiques heurtaient les armures enchantées, mais aucun des deux ne prenait l'avantage. Ils finirent par se séparer, et reculèrent vers leurs compagnons épuisés.

"Tu te bats bien, pour un elfe" siffla le goblin.

"Toi aussi", répondit Elannion, "pour une abomination difforme."

Le goblin ricana en entendant l'insulte, et pointa calmement un doigt crochu vers l'elfe. Des flammes magiques jaillirent de l'anneau qu'il portait sur son doigt tendu, enveloppant Elannion dans une tornade de feu à laquelle rien ne pouvait survivre.

"Au suivant !"

SOMMAIRE

BRETONNIE.....	5	HOMMES-BÊTES.....	39
Armes Magiques.....	5	Armes Magiques.....	39
Armures Magiques.....	5	Armures Magiques.....	40
Talismans.....	6	Talismans.....	41
Objets Cabalistiques.....	7	Objets Cabalistiques.....	41
Objets Enchantés.....	7	Objets Enchantés.....	42
Bannières Magiques.....	8	Bannières Magiques.....	43
COMTES VAMPIRES.....	9	HOMMES-LÉZARDS.....	44
Armes Magiques.....	9	Armes Magiques.....	44
Armures Magiques.....	9	Armures Magiques.....	45
Talismans.....	10	Talismans.....	45
Objets Cabalistiques.....	11	Objets Cabalistiques.....	45
Objets Enchantés.....	11	Objets Enchantés.....	46
Bannières Magiques.....	11	Bannières Magiques.....	47
DÉMONS DU CHAOS.....	13	ORQUES & GOBELINS.....	48
Armes Magiques.....	13	Armes Magiques.....	48
Objets Cabalistiques.....	13	Armures Magiques.....	50
Objets Enchantés.....	14	Talismans.....	50
Bannières Magiques.....	15	Objets Cabalistiques.....	51
ELFES NOIRS.....	16	Objets Enchantés.....	52
Armes Magiques.....	16	Bannières Magiques.....	53
Armures Magiques.....	17	ROYAUMES OGRES.....	54
Talismans.....	17	Armes Magiques.....	54
Objets Cabalistiques.....	18	Armures Magiques.....	54
Objets Enchantés.....	19	Talismans.....	54
Bannières Magiques.....	20	Objets Cabalistiques.....	54
ELFES SYLVAINS.....	21	Objets Enchantés.....	55
Armes Magiques.....	21	Bannières Magiques.....	55
Armures Magiques.....	21	SKAVENS.....	56
Talismans.....	22	Armes Magiques.....	56
Objets Cabalistiques.....	23	Armures Magiques.....	56
Objets Enchantés.....	23	Talismans.....	56
Bannières Magiques.....	24	Objets Cabalistiques.....	57
L'EMPIRE.....	25	Objets Enchantés.....	57
Armes Magiques.....	25	Bannières Magiques.....	58
Armures Magiques.....	26		
Talismans.....	26		
Objets Cabalistiques.....	27		
Objets Enchantés.....	27		
Bannières Magiques.....	29		
GUERRIERS DU CHAOS.....	30		
Armes Magiques.....	30		
Armures Magiques.....	31		
Talismans.....	31		
Objets Cabalistiques.....	31		
Objets Enchantés.....	32		
Bannières Magiques.....	33		
HAUTS ELFES.....	34		
Armes Magiques.....	34		
Armures Magiques.....	34		
Armures Magiques.....	35		
Objets Cabalistiques.....	36		
Objets Cabalistiques.....	37		
Bannières Magiques.....	38		

BRETONNIE

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants utilisés par les Bretonniens. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : Bretonnie* et le livre de règle de Warhammer. Les personnages Bretonniens équipés d'une lance de cavalerie normale et d'une arme magique peuvent choisir d'utiliser leur lance de cavalerie quand ils chargent puis d'utiliser leur arme magique lors des tours suivants.

ARMES MAGIQUES

LANCE DU DRAGON 30 points

Selon la légende, le duc Beligulf Sans-peur a plongé sa lance dans la gueule du dragon Malifex au moment où il s'apprêtait à cracher un torrent de feu. On raconte que l'arme a absorbé toute la puissance du souffle et depuis lors, son porteur peut la libérer à sa guise en prononçant le nom du monstre.

Lance de cavalerie. Le porteur de la Lance du Dragon gagne un Souffle de Force 3 avec la règle spéciale *Attaques enflammées*. De plus, toutes les attaques réalisées avec la Lance du Dragon ont la règle spéciale *Attaques enflammées*.

ÉPÉE DE LA QUÊTE 25 points

Cette imposante épée bâtarde se transmet de chevalier en chevalier depuis des siècles, et a été brandie par des héros comme Perceval de Lyonesse et Saint Balgar de Gasconnie.

Serment de la Quête uniquement. L'épée de la quête peut être utilisée comme arme de base ou comme arme lourde, à choisir au début de chaque round de combat. Toutes les attaques effectuées par l'Épée de la Quête ont la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armures*.

ÉPÉE DE NAISSANCE DE GASCONNIE 25 points

À la naissance, on fait toucher à chaque noble fils du duché de Gasconnie une épée spécialement forgée pour l'occasion, et cette arme est ensuite accrochée au-dessus de la couche de l'enfant jusqu'à ce qu'il soit en âge de la brandir. Cela reflète l'histoire de Lambard, le Duc originel, dont on dit qu'il saisit une épée avant même de téter sa mère.

L'Épée de Naissance de Gasconnie donne +1 en Force à son porteur. Les ennemis blessés par l'épée doivent relancer toute sauvegarde d'armure réussie.

LANCE EN BOIS DE CŒUR 25 points

Cette lance est taillée dans le bois du Chêne Majeur, le plus grand de Bretonnie, sur lequel la foudre s'abattit à l'instant exact où Gilles fut blessé mortellement. Le bois de la lance est recouvert de gravures dépeignant les douze batailles de Gilles, et bien que l'arme soit plus dure que la pierre, elle est légère et d'une facture exquise.

Lance de cavalerie. La lance en Bois de Coeur permet à son porteur de relancer tous les jets pour blesser ratés.

LA LANCE D'ARTENOIS 10 points

Cette lance appartenait jadis à Folgar d'Artenois, un compagnon de Gilles renommé pour ses talents de joueur. Malgré les siècles, la pointe de la lance ne s'est pas émoussée. En cas de grande nécessité, la lance quitte la chapelle du Graal de Saint Folgar et est confiée à un chevalier le temps de la bataille.

Lance de cavalerie. La Lance d'Artenois confère à son porteur la règle spéciale *Coup Fatal* quand il charge.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE DU NOBLE ASTRE 35 points

Cette armure enchantée reflète et amplifie la lumière du soleil, de sorte que le chevalier luit d'un éclat éblouissant lorsqu'il s'élançe au galop.

Armure lourde. Les adversaires subissent une pénalité de -1 pour toucher le porteur que ce soit au tir ou au corps à corps.

GRAND HEAUME DE GROMRIL 30 points

Ce heaume ouvragé, don du Roi Nain Grundhar Panse d'Airain, fut offert après qu'un groupe de Chevaliers de la Quête eut brisé le siège de Karaz-a-Karak. Orné d'une puissante rune de protection, son éclat ne s'est jamais terni au cours de sa longue histoire.

Le Grand Heaume de Gromril donne au porteur une sauvegarde d'armure de 6+ et lui permet de relancer les sauvegardes d'armure ratées.

ARMURE D'AGILULF 25 points

On raconte qu'Agilulf a jadis porté cette armure, bien que selon les légendes, ce chevalier n'ait en fait jamais existé, l'armure étant douée d'une volonté propre. Lorsqu'il mourut, son armure fut en effet retrouvée vide. Elle a peu à peu perdu son éclat pour acquérir sa teinte sombre d'aujourd'hui.

Armure lourde et bouclier. La Capacité de Combat du porteur de l'armure d'Agilulf passe à 10.

BOUCLIER FLÉAU DES ORQUES 15 points

Une effroyable gueule béante est sculptée sur ce bouclier, qui est devenu synonyme de terreur pour les tribus de peaux-vertes qui assaillent constamment la Bretagne.

Bouclier. Toute unité Orques ou Gobelins non engagée en corps à corps et se trouvant à 12" ou moins du porteur Bouclier Fléau des Orques et qui doit effectuer un test d'Animosité échoue son test sur un résultat de 1 ou 2 au lieu de 1.

LE BOUCLIER DU GRAAL 15 points

Le Bouclier du Graal a été béni par chacun des Compagnons du Graal. On dit que son porteur ne vieillira point tant qu'il l'aura en sa possession.

Serment du Graal uniquement. Bouclier. Le porteur gagne +1 à la *Sauvegarde Invulnérable* obtenue grâce à la Bénédiction de la Dame.

CUIRASSE DORÉE 10 points

Ce plastron est orné du texte du Serment du Graal, et ses délicates inscriptions luisent d'un éclat surnaturel au soleil. Les plus cruelles blessures semblent se refermer d'elles-mêmes alors que la Dame accorde ses bienfaits au chevalier.

Serment du Graal uniquement. Armure lourde. Le porteur de la Cuirasse Dorée bénéficie de la règle spéciale *Régénération* (6+).

TALISMANS**SAINTE ICÔNE** 40 points

Ce triptyque d'une valeur inestimable dépeint différents aspects de la Dame et incorpore des armoiries bretonniennes. Quiconque sous l'influence de cet objet voit sa foi raffermie et devient quasiment immunisé à la magie adverse.

La Sainte Icône donne au porteur et l'unité qui l'accompagne les règles spéciales *Immunité* (*Psychologie*) et *Résistance à la magie* (3).

INSIGNE DE LA QUÊTE 25 points

Les preux chevaliers qui ont porté l'Insigne de la Quête finissent souvent par boire au Graal, et leur insigne est donné à un autre chevalier afin de l'aider dans sa quête.

Serment de la Quête uniquement. Si le porteur de l'Insigne de la Quête est réduit à 1 PV, le chevalier gagne instantanément la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable* (3+) tant qu'il reste à 1 PV. Si le personnage subit une attaque qui le tuerait avant d'avoir pu profiter de cette *Sauvegarde Invulnérable* (comme une attaque avec *Coup Fatal* ou *Blessures Multiples*), il sera réduit à 1 PV, puis pourra tenter sa *Sauvegarde Invulnérable* (3+) pour rester en vie et annuler toutes autres blessures causées par le même coup.

FAVEUR DE LA DAMOISELLE 20 points

À la veille de la bataille, les dames de la noblesse donnent un gage de leur soutien à leur chevalier, tel qu'un ruban, une broche ou une mèche de cheveux. Le chevalier emporte avec lui cet objet, dans lequel il puisera courage et réconfort. Les faveurs données par les damoiselles sont souvent enchantées.

Seigneur ou Paladin uniquement. Usage unique. Le porteur de la Faveur de la Damoselle ignore la première blessure (après *sauvegarde*) subie au cours de la partie.

MANTEAU DE DAMOISELLE HÉLÈNE 10 points

La légende raconte qu'Hélène continua à se battre contre le seigneur de guerre orque Agdrac bien qu'elle eût perdu son épée, un œil et une grande partie de son sang. Il est dit que ce manteau conserve la chaleur de son ardente passion et sa volonté de vaincre malgré ses terribles blessures.

Le porteur du Manteau de Damoselle Hélène gagne les règles spéciales *Immunité* (*Coup Fatal*, *Attaques empoisonnées*).

TRESSE DE BORDELEAUX 5 points

Censé être une mèche de la chevelure du dieu Manann, cet objet sacré a appartenu au premier Duc de Bordeleaux. Ces cheveux noirs sont mêlés de coquillages, et de l'eau salée en dégouline en permanence. Lorsqu'il invoque Manann en la tenant dans sa main, le porteur est empli d'une énergie divine, bien que cette expérience puisse être très éprouvante.

Le porteur de la Tresse de Bordeleaux et toute unité dans laquelle il se trouve gagnent la règle spéciale *Aquatique*.

OBJETS CABALISTIQUES

ICÔNE DE PRIÈRE DE QUENELLES 45 points

De tous les Compagnons du Graal, le duc Frédémond de Quenelles était certainement le plus dévoué à la Dame du Lac. Lorsqu'elle est ouverte, cette icône révèle un portrait de la Dame de facture exquise, inspirant une dévotion sans borne.

Le porteur de l'icône de Quenelles et l'unité dans laquelle il se trouve bénéficient d'un bonus de +1 à la *Sauvegarde Invulnérable* obtenue via à la Bénédiction de la Dame.

LE CŒUR VERDOYANT 40 points

Cette pierre couverte de mousse semble animée d'une vie surnaturelle. Les plantes semblent animées d'une vigueur renouvelée et des arbres poussent en l'espace de quelques minutes au passage du détenteur du Cœur Verdoyant.

Le Cœur Verdoyant confère au porteur un bonus de +D3 au résultat de ses tentatives de lancement de sorts du Domaine de la Vie. Lancez le D3 à chaque fois que vous tentez de lancer un sort.

SACREMENT DE LA DAME 40 points

Ces délicates hosties ont été bénies par la Dame du Lac, et sont imprégnées de l'âme bretonnienne. Quiconque en place une sur sa langue est submergé de ferveur religieuse alors que les images des défunts Compagnons du Graal inondent son esprit.

Le porteur peut utiliser le Sacrement de la Dame au début de n'importe quelle phase de Magie Bretonnienne. Le porteur ajoute 2D3 Dés de Pouvoir à la réserve de pouvoir, mais ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Chaque fois que le Sacrement est utilisé, lancez un dé. Sur un 1, la figurine n'a plus d'hosties et après ce tour, le sacrement ne pourra plus être utilisé pour le reste de la partie.

POTION SACRÉE 10 points

Cette potion protectrice provient du mélange des larmes d'une Damselle dont le champion est mort au combat et d'eau bénite venant d'une grande cathédrale bretonnienne.

Usage unique. La Potion Sacrée peut être utilisée avant de lancer les dés pour lancer ou dissiper un sort. Une fois les dés lancés, le joueur peut ajouter +1 au résultat d'un dé. Cela peut provoquer un Pouvoir Ultime ou empêcher un Fiasco.

OBJETS ENCHANTÉS

LA CRINIÈRE DU PUR-SANG 30 points

La crinière du fidèle destrier de Gilles est une sainte relique pour les bretonniens. Des fils tirés de cet objet précieux peuvent être mêlés à la crinière d'un cheval, lui donnant la force et la résistance du Seigneur des Chevaux.

Personnage sur Destrier uniquement. La Crinière du Pur-Sang donne +1 à la Force de tous les destriers de l'unité à laquelle appartient la figurine.

PIERRE DE BATAILLE DU MARQUIS 15 points

Michel Un Doigt était un sorcier bretonnien qui devint célèbre en créant neuf gemmes magiques, sacrifiant un de ses doigts pour chacune d'elle, afin d'aider dans leur quête les chevaliers défenseurs de la Bretagne. La pierre de bataille est un rubis rouge scintillant qui emplit son porteur de vigueur et d'énergie.

Une seule utilisation. La Pierre de Combat peut être utilisée au début de n'importe quelle phase de combat rapproché. Le porteur (mais pas sa monture) gagne +3 Attaques pour ce round de combat rapproché.

BOIS DE LA GRANDE CHASSE 10 points

Le heaume du chevalier est orné de la splendide ramure d'un cerf majestueux tué par le chevalier en personne. Symbole d'exceptionnels talents de cavalier et de chasseur, elle est censée accorder virilité et longue vie à son porteur.

Seigneur ou Paladin uniquement. La figurine portant les Bois de la Grande Chasse et toute unité avec laquelle elle se trouve lance un dé supplémentaire lorsqu'elle poursuit et ignore le plus mauvais dé.

BANNIÈRES MAGIQUES

BANNIÈRE DU CRÉPUSCULE 25 points

Tissée de fil de soie d'araignée mêlés aux cheveux de jeunes vierges, cet étendard ne peut être vu que de nuit. Ses protecteurs peuvent se mêler à l'éther pour un court instant, traversant les obstacles tels des fantômes.

Usage unique. La Bannière du Crépuscule peut être utilisée au début de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement. Pour le reste de la phase de Mouvement, l'unité gagne la règle spéciale *Éthéré*.

ÉTENDARD DE BRAVOURE 25 points

Les chevaliers qui partent au combat sous cette bannière sont emplis de rêves de gloire, et continueront à crier de joie au son du fracas des armes, même à cent contre un.

Une unité portant l'Étendard de Bravoure lance 3D6 pour tous ses tests de Commandement et défaisse le dé avec le résultat le plus élevé.

TAPISSERIE DU CONQUÉRANT 25 points

Cette magnifique tapisserie dépeint les plus grandes victoires de son porteur. Au lendemain de chaque bataille, le chevalier peut admirer ses exploits de la veille délicatement brodés de fils de soie sur la Tapisserie du Conquérant.

L'unité portant la Tapisserie du Conquérant gagne un bonus de +1 à sa Résolution de Combat pour chaque unité ennemie détruite au corps à corps ou lors d'une poursuite et cela, pour le reste de la partie.

BANNIÈRES DE CHÂLONS 10 points

Ce magnifique étendard n'est déployé qu'avant une charge. Lorsqu'il paraît dans toute sa gloire, l'adversaire est véritablement ébloui et ne peut en détacher les yeux.

Les unités ennemies ne peuvent pas choisir Tenir & Tirer comme réaction à une charge de l'unité portant la Bannière de Châlons.

COMTES VAMPIRES

Cette section contient les règles et le background de certains des artefacts magiques les plus emblématiques et les plus puissants utilisés par les Comtes Vampires. Ceux-ci peuvent être utilisés en plus des objets magiques présents dans le livre *d'armée Comtes Vampires* et le livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

LANCE DE TERREUR 35 points

Arme de choix de l'infâme chevalier vampire Varison, cette lance est incroyablement précise et peut trouver sa cible même dans la nuit la plus noire.

Dragons de Sang ou Von Carstein uniquement. Toutes les attaques effectuées avec la Lance de Terreur touchent automatiquement.

ARC ASPIC 25 points

Des pilliers de tombes déterrèrent l'Arc Aspic dans la cité de Khemri, avec plusieurs autres artefacts portant les marques d'une déesse-serpent Nehekharrienne nommée Asaph qui revendiquait le pouvoir sur la magie, la beauté et la vengeance. Quand les pilliers de tombes rentrèrent dans le Vieux Monde, une étrange malédiction sembla s'abattre sur eux et tous ceux possédant des artefacts provenant de cette expédition moururent mystérieusement. L'Arc Aspic se retrouva finalement entre les mains de Neferata et est maintenant utilisé par son assassin favori. Bien qu'orné et sculpté de façon complexe avec des symboles serpentins, l'arc apparaît terriblement quelconque. Il révèle sa véritable nature quand un porteur encoche une flèche, qui se met à se comporter comme un serpent sifflant et venimeux. Ses flèches sont comme un serpent venimeux qui cherche à pénétrer le cœur de sa cible.

Vampire Lahmiane uniquement. l'Arc Aspic est une arme de tir avec le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
30"	4	Blessures Multiples (2), Attaques Empoisonnées, Tir Précis

EPÉE DES ROIS 15 points

Cette lame maléfique est assoiffée de l'énergie de ses ennemis.

Rois Revenants uniquement. L'Épée des Rois déclenche la règle spéciale *Coup Fatal* du porteur sur un 5+.

PIQUE AUX FEUX FOLLETS 10 points

Lorsque les répurateurs finirent par capturer Mangari l'Ancien, le Boucher de Remasalia, ils l'empalèrent sur la propre lance et le brûlèrent. Contrairement à Mangari, la lance sortit intacte de l'épreuve; elle brûle encore des flammes du brasier où elle a été plongée.

Dragons de Sang ou Von Carstein uniquement. La Pique aux Feux Follets donne à son porteur la règle spéciale *Attaques Enflammées*.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE DE LA NUIT 40 points

Cette armure émaillée de noir recouvre le porteur d'un nuage impénétrable de ténèbres.

Figurines à pied uniquement. Armure Lourde. L'Armure de la Nuit inflige aux Tir ciblant le porteur ou toute unité qu'il a rejointe un malus pour Toucher de -2.

HEAUME DE COMMANDEMENT 25 points

Ce casque corrodé, un artefact de l'ancienne Lahmia, peut être utilisé pour infuser des servants Morts-Vivants avec la conscience du porteur, faisant d'eux des combattants redoutables.

Le Heaume de Commandement donne au porteur une sauvegarde d'armure de 6+. De plus, si le porteur n'est pas au combat, une unité de Morts-Vivants amie à 12 ps peut utiliser sa Capacité de Combat à la place de la leur au Corps-à-Corps.

HEAUME HURLANT 25 points

Gravés des visages hurlants d'âmes torturées, cet artefact corrompu émet constamment une plainte glaçante.

Le Heaume Hurlant donne au porteur une sauvegarde de 6+ ainsi que la règle spéciale *Terreur*.

LE HAUBERT DE L'ÉCORCHÉ 20 points

L'agencement et la couleur rouge sombre de cette armure font ressembler son porteur à un écorché vivant.

Armure Intermédiaire. Le Haubert de l'Écorché donne au porteur une sauvegarde d'armure de 2+ qui ne peut jamais être améliorée.

L'ARMURE D'OS 15 points

Produite par une sorcellerie ancienne et corrompue, cet amalgame osseux offre une protection considérable aux sorciers Morts-Vivants.

Armure Intermédiaire. L'Armure d'Os peut être choisie par un Sorcier même s'il ne peut normalement pas porter d'armure. Quand le porteur rate sa première sauvegarde d'armure (ou s'il est blessé par une attaque ignorant les sauvegardes d'armure), l'Armure d'Os tombe en poussière mais la blessure est ignorée.

L'ARMURE MAUDITE 15 points

Une étrange faille dans l'enchantement de cette armure rend le porteur considérablement plus résistant tout en réduisant sa dextérité.

Armure Lourde. L'Armure Maudite donne au porteur +1 en Endurance mais lui donne également -1 en Capacité de Combat et en Initiative.

LA CUIRASSE CADAVERIQUE 15 points

Le cœur exposé du Vampire est protégé par une cage faite d'or enchanté.

Vampires uniquement. Armure Lourde. La Cuirasse Cadavérique donne au porteur la règle spéciale *Immunité (Coup Fatal)*.

LE BOUCLIER MAUDIT DE MOUSSILLON 10 points

Des légendes Bretonniennes évoquent avec colère ces boucliers maudits arborant le symbole du Graal Noir et jadis portés par les Chevaliers Maudits lors de la Bataille de Moussillon.

Chevaliers de Sang uniquement. Le Bouclier Maudit de Moussillon provoque la perte d'une Attaque à une figurine de votre choix en contact avec le porteur. De plus, toutes les figurines dans le livre *Warhammer: Bretonnie* ont la règle spéciale *Haine* envers le porteur du bouclier.

TALISMANS

COURONNE DES DAMNÉS 35 points

Le porteur puise dans les énergies revitalisantes des âmes prisonnières de la Couronne, mais parfois, leurs plaintes éternelles submergent son esprit.

La Couronne des Damnés donne au porteur les règles spéciales *Sauvegarde Invulnérable (4+)* et *Stupidité*.

BRACELETS D'OR NOIR 30 points

Ces ornements antiques sont capables de dévier les flèches, balles et même les boulets de canon visant le porteur.

Les Bracelets d'Or Noir donnent au porteur une *Sauvegarde Invulnérable (3+)* contre toutes les Attaques de Tir.

LA GEMME DE SANG 25 points

Ancienne relique de Nehekhara, cette gemme maudite est extrêmement dangereuse pour les adversaires du porteur mais il est également dit qu'elle finira par provoquer la perte de ce dernier.

Une seule utilisation. La Gemme de Sang s'active quand son porteur subit sa première blessure au corps-à-corps (avant les sauvegardes). Lancer un D6; sur un jet de 1 le porteur subit la blessure normalement ainsi qu'une blessure additionnelle sans sauvegarde d'armure autorisée. Sur un 2+ la blessure est sauvegardée et est renvoyée sur la figurine qui l'a causée avec la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armure*.

ANNEAU DE LA NUIT 25 points

Ce joyau magique a le pouvoir d'entourer son porteur d'un halo de ténèbres.

Toutes les Attaques de Tir ciblant le porteur de l'Anneau de la Nuit ou son unité subissent un malus de -1 pour Toucher.

OBJETS CABALISTIQUES

SCEPTRE DE NOIROT 25 points

Un nécromant novice, de Noiro, subit une fin horrible lorsqu'il puisa dans le pouvoir terrible de ce sceptre et invoqua plus de Morts-Vivants qu'il ne pouvait contrôler.

Le Sceptre de Noiro permet au porteur de jeter un D6 supplémentaire quand il détermine le nombre de Zombies et de Squelettes relevés par le sort *Résurrection* du Domaine de la Nécromancie.

GEMME POURPRE DE LAHMIA 15 points

Nourrie de sang corrompu, cette amulette protège son porteur de la nature imprévisible des vents de magie.

Lahmianes uniquement. A tout moment durant la Phase de Magie, le porteur de la Gemme Pourpre de Lahmia peut sacrifier un de ses Points de Vie pour gagner un dé de pouvoir.

OBJETS ENCHANTÉS

GRIFFE DE MORT 35 points

Le touché de la Griffe de Mort peut drainer toute vie des mortels, ne laissant que leur enveloppe desséchée.

Toute figurine ennemie au contact du porteur de la Griffe de Mort subit une touche de Force 5 au début de chaque round de corps-à-corps.

LE COFFRET DES TEMPS ANCIENS 25 points

Ce coffret est censé contenir la main momifiée du Seigneur Suprême des Morts-Vivants.

Une seule utilisation. Sort lié, Niveau de Puissance 3. Le Coffret des Temps Anciens contient un sort de **Dommages Directs** qui cible une figurine au contact du porteur. La cible subit une blessure qui Ignore les Sauvegardes d'Armure. Si la blessure n'est pas sauvegardée, la victime doit réussir un test d'Endurance ou être retirée comme perte sans aucune sauvegarde d'aucune sorte possible.

TALISMAN DU LYCAN 10 points

L'énergie de cette amulette permet au porteur de libérer la puissance de la bête qui se terre au plus profond de son âme.

Vampire uniquement. Figurine à pied uniquement. Le porteur du Talisman du Lycan gagne +4 à sa valeur de Mouvement ainsi que la règle spéciale *Rapide*.

BANNIÈRES MAGIQUES

LA BANNIÈRE DE DRAKENHOF 75 points

Peu désireux d'épuiser ses pouvoirs à regarnir les effectifs de ses armées, le comte Vlad von Carstein demanda à ses nécromants d'enchanter l'étendard de sa maisonnée afin qu'il protège sa garde rapprochée.

Toutes les figurines Morts-Vivantes dans l'unité portant la Bannière de Drakenhof bénéficient de la règle spéciale *Régénération* (4+).

BANNIÈRE INFERNALE 40 points

Des siècles de poussière incrustent cette bannière qui inspire une profonde horreur à celui qui la regarde.

Toutes les unités ennemies ayant une Ligne de Vue sur la Bannière Infernale subissent une pénalité de -1 à leur Commandement. Cette bannière n'a aucun effet sur les unités ayant la règle spéciale *Immunité (Psychologie)*.

PENNON MAUDIT DE MOUSSILLON 35 points

Cette bannière a été prise par les morts-vivants au donjon du Duc Maldred de Moussillon. La légende veut qu'elle porte en elle la malédiction de la ville et que tous ceux qui l'arbovent souffrent de malchance.

Toutes les unités ennemies au contact de l'unité portant le Pennon Maudit de Moussillon doivent relancer leurs jets de 6 pour Toucher, Blessé et de Sauvegarde d'Armure.

BANNIÈRE DU MALHEUR 25 points

Les guerriers morts-vivants arborant cette icône de mort sont revigorés par son pouvoir et se relèvent à nouveau après avoir été abattus par les tirs ennemis.

L'unité portant la Bannière du Malheur bénéficie de la règle spéciale *Régénération* (5+) contre les Attaques de Tir.

BANNIÈRE DE LA LÉGION DES MORTS 25 points

Cette bannière crée l'illusion d'une horde implacable et sans fin.

L'unité portant la Bannière de la Légion des Morts compte comme ayant le double de sa Puissance d'Unité actuelle au corps-à-corps. Cette bannière n'a aucun effet sur les Constructions Animées.

ÉTENDARD ROYAL DE STRIGOS 25 points

Imprégné des dernières magies de ce royaume déchu, cette bannière irradie de la haine légendaire des Strigoi.

L'unité portant l'Étendard Royal de Strigos bénéficie de la règle spéciale *Haine*.

BANNIÈRE DU CAUCHEMAR INFINI 15 points

Cet étendard remonte à l'époque où Nagash tenta d'envahir l'empire de Sigmar, et il est si imprégné de magie noire qu'il lie les morts-vivants qui le brandissent et les emplit de vigueur.

L'unité portant la Bannière du Cauchemar Infini compte comme ayant un rang supplémentaire lors d'une résolution de combat, jusqu'à un maximum de +4. Notez que l'unité doit avoir au moins un rang complet de 5 figurines pour que cette règle fasse effet.

ÉTENDARD DE VIGUEUR INFERNALE 15 points

Le vampire dément Melkhior créa cette bannière avec la peau écorchée d'un de ses acolytes vampires. L'essence de la créature est encore liée aux lambeaux de cuir et revigore les morts-vivants à proximité.

L'unité portant l'Étendard de Vigueur Infernale peut effectuer une Marche Forcée malgré le fait d'être des Constructions Animées.

ÉTENDARD DE MORT ÉTERNELLE 15 points

La magie de l'Étendard de Mort Éternelle accorde au régiment qui le porte une énergie inépuisable.

L'unité portant l'Étendard de Mort Éternelle subit une blessure de moins qu'elle devrait due à la règle spéciale *Instable*.

BANNIÈRE DES FEUX DE L'ENFER 10 points

La magie qui suinte de cette bannière enchante les armes du régiment et les couvre de flammes vertes magiques.

L'unité portant la Bannière des Feux de l'Enfer bénéficie des règles spéciales *Attaques Enflammées* et *Attaques Magiques*.

ICÔNE DE VENGEANCE 10 points

Baigné de magie noire, cet étendard nourrit d'énergie les morts-vivants même lorsque leur maître n'est plus.

L'unité portant l' Icône de Vengeance ne subit jamais de pertes dues à la mort du Général.

DÉMONS DU CHAOS

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants des Démons du Chaos. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : Démons du Chaos* et le livre de règle de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

LA LAME ÉTERNELLE

65 points

Si l'on en croit la légende, cette arme aurait été impliquée dans chaque bataille majeure depuis l'aube des temps. C'était une épée lors du Sac de Braquiron et une hache lors du Massacre de Naggra. Au cours du Siège de Kislev, c'est une lance maniée par De'voth le Dévot et après sa mort, la dague qui prit la vie du tsar. Détenir la Lame Éternelle assure une réputation universelle - du moins, tant que sa volonté propre s'accorde avec celle de son porteur.

Lancez un D3 au début de chaque round de combat. Les valeurs de Capacité de Combat, Force, Initiative et Attaques du porteur sont augmentées du résultat jusqu'à la fin du round.

LAME D'ÉTHÉR

45 points

Cette arme passe d'un plan à l'autre selon la volonté du démon, ce qui lui permet d'outrepasser les protections d'un ennemi pour mordre directement dans sa chair.

Démons de Slaanesh uniquement. La Lame d'Éther donne à son porteur la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armures*. De plus, tout ennemi blessé par cette arme doit relancer ses Sauvegardes Invulnérables réussies.

LAME DE FOURNAISE

25 points

Les runes de cette hache d'airain luisent encore de la chaleur des forges de Khorne.

Démons de Khorne uniquement. Les attaques faites avec cette arme ont la règle spéciale *Attaques enflammées* et son porteur peut relancer ses jets pour blesser ratés.

LAME DE SANG

15 points

Cette arme pesante frémit de la rage sans borne que Khorne lui a insufflée ; ses coups ne fendent pas seulement l'armure et les os de sa victime, mais son âme également.

Démons de Khorne uniquement. Les attaques faites avec cette arme ont un bonus de +1 en Force ainsi que la règle spéciale *Coup Fatal*.

LAME DE TOURMENT

10 points

Cette épée est recouverte d'un venin paralysant. Une dose de ce poison suffit à rendre la victime incapable de bouger.

Démons de Slaanesh uniquement. Une figurine blessée par cette arme doit passer un test de Commandement. Si elle échoue, elle ne pourra pas attaquer ce round.

OBJETS CABALISTIQUES

BOURDON DE NURGLE

35 points

Ce bâton contient l'essence d'un démon de la peste particulièrement ignoble, qui éclate d'un rire gras lorsque ses pouvoirs contagieux sont libérés.

Démons de Nurgle uniquement. Sort lié, Niveau de Pouvoir 5. Le Bourdon de Nurgle contient le sort *Hôtes Putrides* du domaine de Nurgle.

BAGUETTE DE BIZARRERIE

30 points

Cette badine a été taillée dans un os de Krysothos, un duc du changement qui eut l'outrecuidance de s'approprier une portion de la sorcellerie de Tzeentch. Krysothos n'est plus, transformé en grimoire à plumes, mais ses os lui ont survécu et sont toujours imprégnés de sa kleptomanie magique.

Démons de Tzeentch uniquement. Chaque fois que le porteur dissipe ou lance un sort avec succès, la Baguette de Bizarrerie gagne un jeton charge magique sur un 5+. La Baguette de Bizarrerie confère à son porteur un bonus de +1 en Attaques et en Force par jeton charge magique qu'elle contient.

LE VOLUME CHROMATIQUE

25 points

Dans ces pages sont inscrits les secrets les plus ténébreux à propos des vents du Chaos. Malheureusement, ce grimoire est un démon capricieux et espiègle, peu enclin à coopérer avec son lecteur. Ceci dit, à quoi pourrait-on s'attendre de la part d'un duc du changement qu'on a transmuté pour le punir de ses actes de rébellion passés?

Démons de Tzeentch uniquement. Vous pouvez choisir de relancer les dés de vents de magie à votre tour. Cependant, si vous décidez de le faire, votre adversaire pourra le faire également lors de sa prochaine phase de magie. Dans tous les cas, tous les dés du jets servant à déterminer les vents de magie doivent être relancés.

OBJETS ENCHANTÉS

LA PIERRE D'INÉLUCTABILITÉ

25 points

Au cœur du Royaume du Chaos se dresse la Cité Inéluctable. Cette construction sans âge s'éloigne de ceux qui la cherchent et projette son ombre grandissante sur ceux qui la fuient. Elle a souvent été rasée, mais elle s'est toujours rebâtie toute seule et il en sera toujours ainsi tant qu'une pierre subsistera. On raconte que si une seule de ses briques est plantée dans le monde réel, une nouvelle cité surgit de terre.

Usage unique. Le porteur de la Pierre d'Inéluctabilité peut l'utiliser à la fin de n'importe quelle phase de Mouvement. Placez un rempart maudit (un obstacle d'une longueur maximale de 8 ps) n'importe où dans un rayon de 6 ps du porteur. On ne peut pas le placer sur (ou à moins d'1 ps) une unité, ni sur un autre décor (collines exceptées). A la fin de chacun de vos tours, jetez 1D6. Sur 1-3, rien ne se passe. Sur 4-5, placez un autre rempart maudit (il n'a pas besoin de se trouver à 6 ps du porteur). Sur 6, placez une tour maudite (un bâtiment de deux étages et de 6 ps de diamètre maximum).

Les décors maudits placés de la sorte doivent être disposés de sorte à toucher un décor maudit placé précédemment, et ne peuvent pas être placés sur une unité, ni sur un autre décor (collines et forêts exceptées). Si le décor ne peut pas être placé, ou si vous ne possédez pas un décor approprié, alors on ne place rien. Une figurine des Forces de l'Ordre située dans les 6 ps d'un rempart maudit ou d'une tour maudite subit une pénalité de -2 en Initiative.

PORTIQUE À GLYPHES

25 points

Le mage maniaque M'kar créa le Portique à Glyphes pour attirer les démons et les asservir. Hélas, le plan de M'kar connut un terrible revers, car si les démons se déversèrent par la brèche, ils repartirent ensuite en emportant M'kar et son invention. Depuis, le Portique à Glyphes a souvent démontré son efficacité. Quant à son créateur...

Si votre armée inclut le Portique à Glyphes, vous pouvez conserver une seule unité dans le Royaume du Chaos au lieu de la déployer en début de partie. Le Portique peut être placé au cours de n'importe laquelle de vos sous-phases des Autres Mouvements. Si le porteur est tué, il doit placer le Portique juste avant d'être retiré comme perte. Dans les deux cas, placez un pion à 12 ps ou moins du porteur et effectuez une déviation de 3D6 ps (6D6 si le porteur a été tué). Si le pion dévie hors de la table, ou à moins d'1 ps d'une unité ou d'un terrain infranchissable, modifiez la distance de déviation du minimum requis pour placer le pion à 1 ps de l'obstruction.

Une fois le Portique placé, l'unité qui patiente dans le Royaume du Chaos peut entrer en jeu par le Portique lors de la sous phase des Autres Mouvements de n'importe quel tour ami ultérieur. Lorsqu'elle arrive, placez-la orientée dans n'importe quelle direction, avec les restrictions suivantes : le dos du rang arrière est en contact avec le portique, aucune figurine n'est à plus de 12 ps du portique, et l'unité est à plus d'1 ps de toute autre unité, de tout terrain infranchissable et bord de table. L'unité peut ensuite se déplacer normalement (mais pas effectuer une marche forcée).

BANNIÈRES MAGIQUES

ÉTENDARD DU CHAOS TRIOMPHANT 60 points

Cette bannière glisse sans cesse d'un plan à l'autre, ouvrant une brèche dans la réalité par laquelle se déverse la puissance des dieux noirs.

L'Étendard du Chaos Triomphant permet à toutes les unités de démons alliées et situées dans les 12 ps de lancer 3D6 pour leurs tests d'Instabilité Démoniaque et de défausser le dé ayant obtenu le résultat le plus haut.

GRAND ÉTENDARD DE L'ÉCLIPSE 50 points

Des runes grouillent sur le tissu de cet étendard, leur pouvoir visant à priver les sorciers adverses de tout accès aux vents de magie et à dissiper les sorts susceptibles de causer le plus de dommages aux démons.

Après que les deux armées se soient déployées, mais avant de déterminer qui joue en premier, choisissez un domaine de magie. Tous les sorciers subissent un malus de -2 pour jeter des sorts de ce domaine. De plus, tous les lancements de sorts du domaine de la Lumière feront un fiasco sur un double 1 ou 2.

BANNIÈRE DE VICTOIRE IMPIE 40 points

Des rayons de lumière morte émanent de l'oriflamme et gravent des scènes des victoires des dieux du Chaos sur la chair de leurs ennemis.

L'unité portant la Bannière de Victoire Impie reçoit un bonus de +D3 points à la résolution des combats.

GRANDE ICÔNE DE DÉSESPOIR 40 points

Ceux qui contemplent cet étendard blasphématoire voient leurs peurs se refléter sur son tissu mité.

Tous les ennemis qui ont une ligne de vue sur la Grande Icône de Désespoir subissent une pénalité de -1 à leur valeur de Commandement. Cette bannière n'a aucun effet sur les unités avec *Immunité (Psychologie)*.

BANNIÈRE DES FEUX DE L'ENFER 35 points

Cet étendard est tissé de la colère des dieux du Chaos, et peut libérer leur fureur sur l'ennemi.

Sort lié, Niveau de pouvoir 5. La Bannière des Feux de l'Enfer un sort de dégâts directs qui cible toutes les unités ennemies dans les 6 ps (même au corps à corps). La cible subit D6 touches de Force 5 avec la règle spéciale *Attaques enflammées*.

ÉTENDARD DE DÉCRÉPITUDE PURULENTE 25 points

Une aura pestilentielle entoure cette bannière en lambeaux et sape l'énergie de ceux qui la contemplent.

Démons de Nurgle uniquement. L'unité portant l'Étendard de Décrépitude Purulente peut relancer ses jets pour blesser ratés.

ÉTENDARD DE LA SIRÈNE 25 points

Une démoniaque Sirène est emprisonnée dans cette bannière, et ses chants doucereux endorment la vigilance de tous ceux qui l'entendent.

Démons de Slaanesh uniquement. Une unité ennemie qui se fait charger par une unité portant l'Étendard de la Sirène ne peut choisir que Tenir comme réaction de charge. Cet étendard n'a pas d'effet sur les unités avec la règle spéciale *Immunité (Psychologie)*.

ICÔNE DE SORCELLERIE 25 points

Les runes de cet étendard semblent se tordre et tourbillonner à tout moment, cherchant sans cesse la configuration idéale pour capturer les énergies magiques.

Démons de Tzeentch uniquement. L'unité portant l'Icône de Sorcellerie reçoit un bonus de +1 à leurs tentatives de lancement de sorts.

TOTEM DES CRÂNES 25 points

La hampe de cette bannière est décorée des crânes des victimes de Khorne, chacun marqué d'une rune de bronze.

Démons de Khorne uniquement. L'unité portant le Totem des Crânes peut se déplacer au triple de sa valeur de Mouvement quand elle réalise une Marche Forcée.

ELFES NOIRS

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants des Elfes noirs. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : Elfes noirs* et le livre de règle de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

HACHE DU BOURREAU 65 points

La Hache du Bourreau est une énorme hache noire enchantée par de puissants sortilèges. Un coup de cette arme peut couper un homme en deux.

Personnage à pied uniquement. Arme lourde. Au corps à corps, le porteur de la hache est considéré comme ayant une valeur de Force également au double de l'Endurance de sa cible. De plus, toute attaque faite avec la Hache du Bourreau bénéficie de la règle spéciale Blessures Multiples (D3).

ÉPÉE VENIMEUSE 50 points

L'Épée Venimeuse a été enduite du venin de mille serpents. Lorsqu'elle frappe, un poison mortel se répand dans les veines de sa victime qui trépane en un instant.

Toute figurine qui subit une blessure causée par cette arme doit immédiatement passer un test d'Endurance avec 2D6 ou perdre immédiatement tous les PV qui lui restent, sans aucune sauvegarde possible. L'Épée Venimeuse n'a aucun effet contre les figurines qui ont la règle spéciale *Immunité (Poison)*.

CHERCHE-CŒUR 40 points

Cherche-Cœur a l'étrange capacité de toujours trouver le cœur d'une créature vivante. Les elfes noirs se délectent de sa capacité à s'abreuver de l'énergie vitale de sa cible.

Au corps à corps, le porteur de Cherche-Cœur peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés.

DRAICH DE SOMBRE PUISSANCE 30 points

Cette puissante lame incurvée est mortelle entre les mains d'un maître d'armes. Elle traverse les armures et les chairs avec une grâce mortelle.

Figurine à pied uniquement. Arme lourde. Le porteur du Draich de Sombre Puissance ignore le malus d'Initiative des armes lourdes et gagne la règle spéciale *Coup Fatal*.

DAGUE DE HOTEK 25 points

Créée par Hotek, un prêtre de Vaul renégat, ce poignard permet à son porteur de frapper à une vitesse aveuglante.

Arme à une main additionnelle. La Dague de Hotek donne à son porteur Attaque Toujours en Premier.

EXÉCUTRICE 25 points

L'Exécutrice est une arbalète à répétition façonnée dans l'acier le plus noir, dont les carreaux sont trempés dans le venin d'un dragon noir.

Arbalète à répétition. L'Exécutrice a le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
30"	4	<i>Perforant (1), Tirs Multiples (3)</i>

L'Exécutrice touche toujours sur 2+, quels que soient les modificateurs.

FILET DES TÉNÈBRES 25 points

Tissé à partir de cheveux de furies et garni de griffes de harpies, le filet des ténèbres peut capturer une victime et la découper en lambeaux.

Usage unique. Le porteur peut choisir d'utiliser le Filet des Ténèbres au lieu de faire ses attaques normalement. Lorsqu'il est utilisé, une figurine ennemie au contact subit 2D6 touches automatiques de Force 3. Les blessures excédentaires ne sont pas transférées aux autres figurines de son unité. Au corps à corps, une figurine équipée du Filet des Ténèbres n'est pas obligée de l'utiliser et peut donc choisir d'attaquer avec une arme non magique à la place.

ÉPÉE DE LA RUINE 20 points

Cette épée magique traverse les protections adverses comme si elles n'existaient pas.

Les attaques faites avec l'Épée de la Ruine ont la règle spéciale *Perforant (4)*.

LAME DE DÉPIT 20 points

Cette lame barbelée suinte en permanence de venin, donnant à son métal sombre un aspect huileux. Même la plus petite égratignure faite avec cette arme cause une douleur atroce, voire même la mort.

Tout jet pour toucher de 5 ou 6 fait avec la Lame de Dépôt blesse automatiquement. Les sauvegardes d'armures fonctionnent normalement. La Lame de Dépôt n'a aucun effet contre les figurines avec la règle spéciale *Immunité (Poison)*.

PERCE-MORT 20 points

La pointe de cette lance a été façonnée avec les griffes de deux douzaines de sang-froids. Elle inflige des blessures horribles qui saignent à blanc sa victime.

Lance de cavalerie. Les attaques faites avec Perce-Mort ont la règle spéciale *Coup Fatal*.

FLÉAU DE CALEDOR 15 points

Cette sinistre lance est corrodée par le sang brûlant des dragons, et redoutée des princes haut elfes de Caledor.

Lance de cavalerie. Le Fléau de Caledor donne à son porteur la règle spéciale *Charge Dévastatrice* et les attaques faites avec lui Ignorent l'*Armure Naturelle*.

DÉCHIRE-ÂMES 10 points

Lorsqu'elle fut forgée, cette lame fut trempée dans un Chaudron de Sang, et elle peut désormais trancher l'acier aussi facilement que les os.

Arme lourde. Les attaques faites avec Déchire-âmes ont la règle spéciale *Perforant (1)*.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE DE LA SERVITUDE ÉTERNELLE 35 points

Des vœux de loyauté et de dévouement pour Khaine ont été prononcés lorsque cette armure fut forgée. Grâce à cela, le porteur se voit offrir une vie plus longue pour mieux servir son dieu.

Armure lourde. Le porteur de l'Armure de la Servitude Éternelle gagne la règle spéciale *Régénération (4+)*.

CAPE DE HAG GRAEF 35 points

Cette cape est faite des écailles d'Aggraunir, le tout premier dragon des mers capturés par les elfes noirs, et elle peut résister aux coups les plus violents.

Cape de Dragon des Mers. Tout tir touchant le porteur de la Cape de Hag Graef a sa valeur de Force divisée par deux (arrondie au supérieur).

ARMURE DE TÉNÈBRES 25 points

Forgée dans le métal d'une sombre météorite, cette armure est presque impossible à détruire.

Armure lourde. L'Armure des Ténèbres donne à son porteur une sauvegarde d'armure de 1+.

BOUCLIER DE GHROND 25 points

Sculpté dans le terrible visage d'un démon des glaces, le Bouclier de Ghronde est imprégné du pouvoir des vents du Nord qui atténuent la force des attaques.

Bouclier. Toutes les touches dirigées contre le porteur du Bouclier de Ghronde ont leur valeur de Force réduite de 1.

ARMURE DE SANG 10 points

Cette armure devient de plus en plus résistante au fur et à mesure qu'elle est recouverte du sang de l'ennemi.

Armure lourde. Pour chaque blessure non sauvegardée infligée par son porteur, la protection de l'Armure de Sang est améliorée de 1 jusqu'à la fin de la partie, avec un maximum de 1+.

TALISMANS

PENDENTIF DE KHAELETH 60 points

Cette amulette, jadis portée par la première Maîtresse du Couvent Noir, émet une aura protectrice d'autant plus puissante que le coup subi est violent.

Le Pendentif de Khaeleth donne à son porteur une Sauvegarde Invulnérable basée sur la Force de la touche subie. Lancez un D6 pour chaque blessure subie par le porteur, si le jet de dé est inférieur à la Force de l'attaque, cette dernière est sauvegardée. Un 6 est toujours un échec.

ANNEAU DE TÉNÈBRES 40 points

Des nuages de fumée noire émergent de l'opale sertie dans cet anneau et dissimulent son porteur.

Les attaques dirigées contre le porteur de l'Anneau de Ténèbres sont résolues à la moitié de la Capacité de Combat (arrondie au supérieur) de l'attaquant. Les tirs ciblant le porteur sont résolus à la moitié de la Capacité de Tir (arrondie au supérieur) du tireur.

CŒUR DES TÉNÈBRES 35 points

Cette pierre rouge sang bat d'une pulsation surnaturelle et détourne les coups les plus puissants.

Le Cœur des Ténèbres donne à son porteur une Sauvegarde Invulnérable (4+) au corps à corps.

COURONNE DE FER NOIR

35 points

Forgée par Furion de Clar Karond, la Couronne de Fer Noir capture la magie noire et crée un écran de protection démoniaque autour du porteur.

La Couronne de Fer Noir donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (5+)*. De plus, il est totalement immunisé aux sorts du Domaine de la Lumière et aux sorts du Domaine de la Haute Magie.

SCEAU DE GHROND

25 points

Ce sceau de fer a été béni par les prêtresse de Khaine pour repousser les magies hostiles.

Le Sceau de Ghrond ajoute un dé à votre Réserve de Dissipation au début de chaque phase de magie ennemie.

AMULETTE D'AMBRE

20 points

Ce talisman enchanté a été façonné à partir du cœur du plus grand arbre noire de la Forêt Pétrifiée.

Le porteur de l'Amulette d'Ambre gagne la règle spéciale *Régénération (5+)*.

ABRAXAS DE PROTECTION

10 points

Ces pendentifs argentés éloignent les énergies du Chaos.

Le porteur des Abraxas de Protection, et l'unité dans laquelle il se trouve, ont un bonus de +2 pour dissiper les sorts qui le visent directement.

CHARME DE HOTEK

10 points

Ces fragments dénaturés sont tout ce qui reste des outils utilisés par Hotek pour forger l'Armure Noire de Malékith, le Roi-Sorcier des Elfes Noirs. Cette infâme armure redonna ses forces au corps flétri et calciné de l'elfe noir. Bien que l'armure fusionna avec son corps, sonnait ainsi la nouvelle naissance du terrifiant Roi-Sorcier, les outils furent laissés de côté et oubliés pendant un temps. Un apprenti les vola dans l'intention de créer une armure pour lui, mais sa tentative lui coûta la vie. Ensuite, ils furent éparpillés dans le pays. Après des milliers d'années, les outils eux-mêmes ont été réduits en fragments et la plupart ont été détruits.

Le porteur du Charme de Hotek gagne une sauvegarde d'armure de 6+ ainsi que la règle spéciale *Immunité (Attaques enflammées)*.

OBJETS CABALISTIQUES

BÂTON NOIR

35 points

Le Bâton Noir est le talisman d'une des six maîtresses du Couvent des Sorcières.

Sort lié, Niveau 4. Le Bâton Noir contient le sort *Puissance des Ténèbres* du domaine de la Magie Noire.

SCEPTRE DE KHARAIDON

35 points

Chargé de magie noire, ce sceptre permet de déchaîner à volonté la puissance du féroce démon Kharaidon.

Sort lié, Niveau 4. Le Sceptre de Kharaidon contient le sort *Éclair Noir* du domaine de la Magie Noire.

PIERRE DE L'ÂME

25 points

L'âme d'un sorcier sacrifié a été enfermée dans cette gemme. Si une Sorcière sent qu'elle risque de perdre le contrôle de sa magie, elle peut nourrir les démons qui tentent de l'attaquer avec l'âme emprisonnée.

Usage unique. La Pierre de l'Âme immunise son porteur contre les effets de son premier Fiasco.

CAPE DES SOMBRES ÉTOILES

20 points

Tissée dans la cape se trouve l'essence d'une étoile volée dans le ciel nocturne de Nagarythe.

La Cape des Sombres Étoiles donne à son porteur 1 dé de Pouvoir supplémentaire à chacune de vos phases de Magie. Seul le porteur de la cape peut utiliser ce dé supplémentaire.

FAMILIER ESPION

20 points

La Sorcière est accompagnée d'un diabolotin qui lui permet de prendre pour cible des ennemis qu'elle ne voit pas.

Le Familier Espion permet de lancer des sortilèges à partir d'une position différente sur le champ de bataille. Au début de chaque phase de magie elfe noire, placez un marqueur dans les 6 pas du propriétaire du familier et à plus de 1 pas des unités ou des terrains infranchissables. Le propriétaire du familier peut utiliser sa position pour déterminer les lignes de vues et les portées de ses sorts.

LIVRE DE FURION

15 points

La Magie Noire est la destruction incarnée. Même ses principes les plus basiques corrompent l'esprit, le corps et l'âme. Peu de grimoires contenant ces secrets existent car le papier et le papyrus ne peuvent contenir une telle puissance et finissent par s'effacer. Le Livre de Furion est une exception à cette règle. Ses pages sont faites de peau d'orque tannée mais le livre ne doit son intégrité qu'aux enchantements que Furion a lié à l'ouvrage. Les lettres inscrites dans ce livre bougent et se tordent comme si elles étaient vivante et ses pages sont chaudes au toucher, même au plus fort de l'hiver.

Le porteur du Livre de Furion gagne la règle spéciale *Maître du Savoir*.

OBJETS ENCHANTÉS

MASQUE DE MORT

35 points

Fait d'or enchanté des montagnes de l'Échine Noire, le Masque de Mort représente Khaine sous son aspect du Porteur de Mort, le tueur sans pitié.

Le porteur du Masque de Mort cause la *Terreur*.

COFFRET DES DIMENSIONS INFERNALES

25 points

En ouvrant le coffret, le porteur crée une porte dimensionnelle qui débouche sur un plan chaotique.

Sort lié, Niveau 5. Le Coffret des Dimensions Infernales contient un sort de **dégâts directs** ciblant tous les ennemis au contact socle à socle. Les cibles doivent passer un test de Force ou être aspirées dans la dimension des Cauchemards Éternels et être retirées de la partie. Aucune sauvegarde ne fonctionne contre ce sort en dehors de la *Résistance à la Magie*.

DENTS DE L'HYDRE

20 points

Chacun de ces crocs pris sur le cadavre d'une hydre de guerre est ciselé pour représenter un guerrier squelettique. Il est ensuite enchanté pour invoquer ceux que l'hydre a tués de son vivant.

Usage uniquement. Les Dents de l'Hydre peuvent être utilisées au début de n'importe quelle phase de Corps à Corps. Elles infligent 5D6 attaques de Capacité de Combat 2 et de Force 3 à une unité adverse au contact socle à socle.

ŒIL DE GUIDANCE

20 points

Ce rubis serti dans du fer noir accorde des visions mystiques à son porteur.

Le porteur de l'Œil de Guidance et l'unité dans laquelle il se trouve peuvent relancer les 1 pour toucher au tir.

PERLE DE NOIRCEUR INFINIE

20 points

Striée de veines noires et cramoisies, cette perle magique émet une aura de désespoir palpable.

Le porteur de la Perle de Noirceur Infinie ainsi que l'unité dans laquelle il se trouve gagnent la règle spéciale *Immunité (Psychologie)*.

CAPE DES HÔTES DE L'ABÎME

15 points

Un tourbillon d'ombres impénétrables enveloppe le porteur de cette cape, lui permettant de se déplacer sans être vu.

Figurine à pied uniquement. Le porteur de la Cape des Hôtes de l'Abîme gagne la règle spéciale *Éclaireur*.

CRISTAL DE MINUIT

15 points

A l'intérieur de ce cristal obscur se cache un démon qui peut être relâché pour traquer un jeteur de sorts et lui voler ses pensées.

Usage unique. Lors de n'importe quel tour des Elfes Noirs, désignez un Sorcier ennemi, où qu'il soit sur la table. Le Sorcier doit réussir un test de Commandement avec 3D6 ou perdre un de ses sorts au hasard.

ORBE DE GHROND

15 points

Ghrond s'élève dans le nord glacial du domaine du Roi-Sorcier. Une tour noire se dresse sur son éperon rocheux, pointée vers les cieux telle une lance. Ici, les Sorcières plongent leurs regards dans les abysses des Royaumes du Chaos et tentent d'interpréter les bourrasques multicolores des tempêtes du Chaos afin de prédire l'avenir. De temps en temps, des jets d'énergie brute jaillissent et viennent lécher les flancs de la montagne, laissant derrière eux des sphères noires qui agissent comme des fenêtres vers ce terrible endroit. Les Sorcières les polissent et s'en servent pour lire l'avenir et ainsi conseiller le Roi-Sorcier dans le choix de sa stratégie pour conquérir le monde. Très rarement, des individus audacieux ou complètement fous volent une de ces orbes. Ces boules d'obsidienne offrent une vue des Royaumes du Chaos, révélant des fragments du futur au milieu d'un vortex tourbillonnant d'énergies capable de rendre fou celui qui les contemple.

Le porteur de l'Orbe de Ghrond peut la consulter au début de chacun de vos tours où il n'est pas engagé au corps à corps. S'il le fait, il doit réussir un test de Stupidité. S'il réussit le test, il peut relancer tous ses jets pour toucher ratés et relancer un dé (de Pouvoir ou de Dissipation) à chacune de ses tentatives pour lancer ou dissiper un sort et cela jusqu'au début de votre prochain tour.

GEMME DES CAUCHEMARS 10 points

Lorsque la magie de ce joyau est libérée, son porteur est entouré de spectres qui brûlent d'un feu obscur.

Usage unique. La Gemme des Cauchemars peut être utilisée au début de n'importe quel tour. Jusqu'à la fin de ce tour, le porteur gagne la règle spéciale *Peur*.

BANNIÈRES MAGIQUES**BANNIÈRE HYDRE** 50 points

Imprégnée de la magie d'Hekarti, la Reine Hydre, cette bannière améliore les réflexes de l'unité afin que ses membres puissent frapper avec la même sauvagerie qu'elle.

Toutes les figurines de l'unité portant la Bannière Hydre gagnent +1 Attaque lors du premier round de chaque combat.

ÉTENDARD DE HAG GRAEF 50 points

Sous l'influence magique de cette bannière marquée d'un serpent, les guerriers frappent à la vitesse de l'éclair.

L'unité portant l'Étendard de Hag Graef gagne la règle spéciale *Frappe Toujours en Premier*.

BANNIÈRE SANGLANTE 30 points

La présence de cette bannière trempée dans du sang d'hommes-lézards instaure une discipline sans pareille parmi le régiment qui la brandit.

L'unité portant la Bannière Sanglante fait ses tests de Commandement avec 3D6 et défusse le dé ayant fait le résultat le plus élevé.

BANNIÈRE DES ÂMES TÉNÉBREUSES 25 points

Cet étendard dissimule dans ses ombres les intentions de ceux qui le brandissent au combat.

L'unité portant la Bannière des Âmes Ténébreuses gagne la sous-partie *Fuite Feinte* de la règle spéciale *Cavalerie Légère*.

BANNIÈRE DU MEURTRE 25 points

Cet étendard a été plongé dans le sang de victimes sacrifiées. L'aura qui s'en dégage instille une soif de mort et de carnage en ceux qui le brandissent.

Quand elle détermine sa distance de charge, l'unité portant la Bannière du Meurtre lance un dé supplémentaire et défusse le dé ayant fait le plus petit résultat.

BANNIÈRE DU SACRIFICE 25 points

Couverte de symboles magiques tracés avec du sang, ornée de sceaux et de talismans, la Bannière du Sacrifice impressionne mais son véritable usage n'est que rarement expliqué aux troupes qui ont "l'honneur" de la porter. Elle est en effet enchantée afin de rendre fous de rage et d'attirer les gigantesques monstres qui parcourent le monde. Ainsi, un général habile pourra dicter sa conduite au plus puissant allié de son adversaire.

Tous les Monstres, à l'exception des Constructions Animées, ayant une ligne de vue sur l'unité portant la Bannière du Sacrifice, gagnent la sous-partie *Rage Berserk* de la règle spéciale *Frénésie* et doivent déclarer une charge contre l'unité portant la Bannière du Sacrifice si cela est possible.

ÉTENDARD DU SERPENT DE MER 25 points

Le légendaire étendard de Kaldour le Visionnaire est orné d'un monstrueux serpent de mer.

Corsaires uniquement. L'unité portant l'Étendard du Serpent de Mer gagne la règle spéciale *Frénésie*.

ÉTENDARD DU MASSACRE 20 points

Consacrée avec le sang d'un prince haut-elfe, cette bannière renforce la détermination de l'unité.

L'unité portant l'Étendard du Massacre gagne un bonus de +D3 à sa résolution des combats lors des tours où elle charge.

ELFES SYLVAINS

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants des Elfes sylvains. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : Elfes sylvains* et le livre de règle de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

LA LANCE DE L'AUBE 35 points

Lorsque la Chasse Sauvage quitte Athel Loren, le prince elfique choisit comme l'écuyer d'Orion a la charge de porter la Lance de l'Aube, un artefact puissant et aussi ancien que l'alliance entre les Asrai et Athel Loren. Chaque fois que son fer goutte au sang, elle émet une puissante lumière qui aveugle les ennemis du porteur.

Lance. Si le porteur de la Lance de l'Aube inflige une blessure non sauvegardée à une unité ennemie, alors toute figurine de cette unité qui n'ont pas encore attaqué subissent un malus de -1 pour toucher lors de ce round de combat.

LA GRIFFE DE CALLACH 25 points

Callach est une sorcière du folklore Asrai, un esprit ancien et pervers qui se délecte des souffrances du monde. Cette lame magique émet des gémissements diffus, échos pathétiques de ses victimes.

Toute unité subissant une ou plusieurs blessures non sauvegardées infligées par la Griffes de Callach subit un malus de -2 à ses tests de Commandement pour le reste de la Phase de Combat.

LA SERRE DU CHASSEUR 25 points

Fabriquée pour Althair un maître forestier des temps anciens, cet arc long à l'apparence tordue et noueuse dissimule une incroyable précision.

Arc long Asrai. La Serre du Chasseur donne la règle spéciale *Tir Précis* au porteur.

LAMES DE LOEC 20 points

Il s'agit d'une paire d'épées aux motifs délicats et entrelacés qui semblent s'animer lorsque les rayons du soleil les touchent, ce qui distrait et aveugle les adversaires du porteur.

Danseur de guerre uniquement. Deux armes de base. Les Lames de Loec permettent au porteur de relancer ses jets pour blesser ratés.

LANCE DU CRÉPUSCULE 20 points

Lorsque que la lance frappe, la fureur et la rage du porteur est canalisée dans le corps de sa cible avec une force épouvantable et destructrice.

Lance. La Lance du Crépuscule donne au porteur la règle spéciale *Coup Fatal*.

L'ÉPÉE DES MILLES HIVERS 20 points

Un froid surnaturel émane de cette arme d'acier, si intense qu'il brûle les chairs et glace le sang. Seuls les guerriers les plus résolus survivent à sa morsure.

L'Épée des Mille Hivers donne au porteur la règle spéciale *Attaques glaciales*. De plus, les Personnages et les Monstres doivent effectuer un test d'Endurance pour chaque blessure non sauvegardée infligée par l'Épée des Mille Hivers. Pour chaque test raté, la figurine subit un malus de -1 en Force, Initiative et Attaques pour le reste de la partie.

LAMES ARDENTES DE RAGETH 20 points

Lorsqu'elles sont tirées du fourreau, ces lames s'embrasent d'un feu magique que rien ne semble pouvoir éteindre.

Arme de base additionnelle. Les Lames Ardentes de Rageth donnent au porteur la règle spéciale *Attaques enflammées*.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE DES FÉES 30 points

En Bretagne, on raconte l'histoire d'un chevalier elfe solitaire qui ne pouvait dépasser la bataille car son armure le protégeait des lances et des épées magiques de ses adversaires. Le conte rapporte que finalement il fut occis à l'aide d'une simple dague par une paysanne qu'il avait enlevée à sa famille.

Armure légère. L'Armure des Fées donne au porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)* contre les attaques magiques.

ARMURE DE CHÊNE 30 points

On dit que cette armure fut confectionnée par Daith en personne. Elle a la propriété de lier l'essence vitale de son porteur à celle d'Athel Loren, le protégeant ainsi de maints dangers.

Armure légère. L'Armure des Fées donne au porteur la règle spéciale *Régénération (4+)*.

LA CAPE DE RAILARIAN 20 points

Tissées par les plus anciennes dryades pour le premier gardien elfe des arbres sacrés, elle n'est accordée qu'à l'Élu d'Athel Loren.

Armure légère. La Cape de Railarian donne au porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (5+)* s'il est à 6 pas d'une forêt.

CARAPACE DE RONCES 15 points

Les ronces et les filaments végétaux qui parsèment cette armure sont vivants et s'étendent tout autour de son porteur, le rendant très difficile à distinguer de son environnement forestier.

Figurine à pied uniquement. Armure légère. Les attaques de tir ciblant le porteur de la Carapace de Ronces subissent un malus de -1 pour toucher ou de -2 pour toucher si le porteur est dans une forêt.

TALISMANS

FERMAIL DE VIVE ÉCLAT 35 points

L'air autour du porteur de cette broche est rempli de formes et de couleurs hypnotiques. Seul un être d'une volonté implacable peut résister à son attrait.

Le Fermail de Vive Éclat donne au porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)* contre les attaques de tir. De plus, toute figurine voulant attaquer le porteur doit réussir un test de Commandement ou ne pourra toucher le porteur que sur un 6 durant cette Phase de Combat.

BROCHE AMARANTHE 30 points

Confectionnée à partir des pétales d'une fleur rouge persistante, cette broche magique protège son porteur des plus graves blessures.

La Broche Amaranthe donne au porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)* contre les attaques non-magiques.

GALET DU LAC DE CRISTAL 30 points

Cette pierre sans défaut fut tirée du lit d'une profonde rivière et offerte au héros guerrier Naithal afin de le protéger. Toutefois il est fragile et se brisera s'il ne parvient pas à remplir son office.

Le Galet du Lac de Cristal donne au porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (3+)*. Cependant, dès lors qu'une de ces sauvegarde est ratée, la pierre se brise et la règle *Sauvegarde Invulnérable* est perdue pour le reste de la partie.

PENDENTIF D'AMBRE 25 points

Cet artefact mystérieux existe à la fois dans le plan matériel et dans les méandres du temps dont il altère le cours, ralentissant par là même ceux qui cherchent à nuire à son porteur.

Les unités ennemies en contact avec le porteur du Pendentif d'Ambre subissent la règle spéciale *Frappe Toujours en Dernier*.

L'ÉCLAT DU GRAND HIVER 25 points

Même l'air semble geler à proximité de cet ancien talisman dont les runes annoncent une époque terrible où toute forme de vie sera prisonnière d'un lourd manteau de glace.

Les figurines ennemies qui attaquent le porteur de l'Éclat du Grand Hiver subissent une pénalité de -1 pour toucher. Cependant, toutes les figurines ayant la règle spéciale *Esprit de la Forêt* (y compris le porteur) subissent la règle *Stupidité* quand le porteur est à 6 pas.

PIERRE DE RENAISSANCE 15 points

Béni par les gardiens des clairières profondes, la Pierre de Renaissance porte la promesse de la vie jaillissant de la mort.

Une seule utilisation. Si le porteur de la Pierre de Renaissance est tué, jetez un D6. Sur un 2+, la figurine retourne à la vie avec un Point de Vie restant. Cette règle n'a aucun effet si le porteur est tué à la suite d'une poursuite.

GEMME DE MERCIW 15 points

Merciw était un noble excentrique pour qui honneur et équité étaient des valeurs cardinales. Ce talisman géométrique symbolise à merveille son idéal de justice.

Le porteur de la Gemme de Merciw ainsi que toute figurine l'attaquant ne bénéficient d'aucun bonus de Force des armes qu'ils portent.

CAPE DU TRAQUEUR 10 points

Tissé à partir de cheveux de jeunes filles elfes et de feuilles vivantes d'arbres sacrés, une Cape du Traqueur est un objet merveilleux. Très rare, elles ne sont jamais à vendre, elles sont seulement récupérées sur le corps sans vie d'un elfe sylvain, ou, plus souvent, elle sont offertes à un héros qui a rendu de grands services aux elfes d'Athel Loren.

La Cape du Traqueur donne la règle spéciale *Guide des Forêts*.

OBJETS CABALISTIQUES

PIERRE DE COEUR DE RANU 40 points

En se concentrant sur ce vieux joyau, un mage peut atteindre la sérénité et accroître son contrôle des vents magiques.

Une fois par Phase de Magie, le porteur de la Pierre de Coeur de Ranu peut relancer un dé pour lancer ou dissiper un sort. Cela peut permettre d'empêcher un *Fiasco* ou de provoquer un *Pouvoir ultime*.

ORBE DE DIVINATION 25 points

Un thaumaturge patient peut démêler une part de l'écheveau de l'avenir et le lire dans les circonvolutions brumeuses des gaz emprisonnés dans ce globe. Ainsi, il est plus à même d'anticiper les actes des sorciers ennemis.

Si un adversaire utilise plus de 3 dés de pouvoir (quelqu'en soit la source) pour tenter de lancer un sort, le porteur de l'Orbe de Divination peut alors ajouter un dé de dissipation supplémentaire gratuit lorsqu'il tente de dissiper ce sort.

SPHÈRE DES BOIS PROFONDS 20 points

Ce globe épineux de bois sombre murmure aux arbres des paroles pleines de ressentiment et de vengeance, les exhortant à abattre ceux qui osent pénétrer sous leurs frondaisons. Seuls les fous s'aventurent dans les futaies tombées sous son influence.

Toute unité ennemie pénétrant dans une forêt à 18 pas du porteur de la Sphère de Bois Profonds subit D6 touches de Force 4 dès qu'ils terminent leur mouvement. Elle continue de subir D6 touches de Force 4 au début de chacune de ses Phases de Mouvement tant qu'elle reste dans la forêt.

PENDENTIF ELFIQUE 20 points

Le Pendentif Elfique ne semble être rien d'autre qu'un simple gland. Cependant, quand il est tenu sous les rayons purifiants d'une lumière, des écritures elfiques apparaissent sur toute sa surface. Un paysan bretonnien particulièrement insensé survécut contre toute attente à une expédition dans Athel Loren, en s'aventurant soi-disant dans la clairière du Roi, un lieu secret où réside Orion. Il réussit à s'échapper mais fut ensuite tué par un chevalier pour une quelconque irrégularité perçue par ce dernier. Le chevalier récupéra le gland et l'emmena à son donjon, pour le perdre sur le chemin.

Quand il lance un sort du Domaine de la Vie, le sorcier portant le Pendentif Elfique peut ajouter D3 à sa valeur de lancement une fois par Phase de Magie.

OBJETS ENCHANTÉS

LE COR DES ASRAI 25 points

Lorsque retentit le son puissant et magnifique de ce cor de légende, une magie féérique s'empare des ennemis qui l'entendent, altérant leur jugement pour mieux les jeter dans les bras de leur destin.

Une seule utilisation. Le Cor des Asrai peut être utilisé au début de n'importe quelle Phase de Mouvement ennemie. Quand il est utilisé, toute unité ennemie pouvant déclarer une charge contre le porteur doit passer un test de Psychologie. Si elle échoue, elle doit déclarer une charge contre le porteur durant ce tour.

PIERRE SPECTRALE 25 points

Ce cristal émet les cris d'agonie de ceux qui ont trouvé la mort dans l'enceinte des Pierres Gardiennes ceignant la lisière d'Athel Loren.

Toute unité ennemie à 6 pas du porteur de la Pierre Spectrale subit un malus de -1 à son Commandement. Ceci n'a pas d'effet sur les figurines avec la règle spéciale *Immunité (Psychologie)*.

BROCHE D'ELYNETT 20 points

Ce chef d'œuvre d'orfèvrerie conserve une part de la force de caractère de son ancien propriétaire, et insuffle courage et résolution à son propriétaire.

La Broche d'Elynett permet à son porteur et toute unité l'accompagnant de relancer ses tests de Psychologie ratés.

FLÈCHES DE PUISSANCE 10 points

Thorkund Fou de Hache, un célèbre chasseur de trésor Nain a récupéré ces flèches peu après la Guerre de la Barbe. Connu pour avoir obtenu de nombreux objets magiques qu'il renvoyait dans son domaine pour que les Maîtres des Runes découvrent leurs secrets, il est dit qu'il disparu après s'être aventuré dans Athel Loren à la recherche de trésors Elfes Sylvains. La vérité est que son corps fut retrouvé, percé par une vingtaine de ces flèches.

Flèches enchantées. Tout tir effectué avec les Flèches de Puissance gagne la règle spéciale *Blessures Multiples (2)*.

COR DE GWITHERC 5 points

Il n'est pas de son plus pur que celui tiré de ce grand cor, parfait instrument capable de réveiller l'ardeur des couards et de donner du courage aux pleutres.

Toute unité amie à 12 pas du porteur du Cor de Gwytherc bénéficie d'un bonus de +1 à son Commandement quand elle tente de se rallier.

FLÈCHE DENT-DE-DRAGON 5 points

La pointe de ces traits est taillée dans une dent de dragon des forêts, encore imprégnée de poison dont est chargé son souffle.

Flèche enchantée. Tout Personnage ou Monstre blessé par les Flèches Dent-de-Dragon subit la règle spéciale *Stupidité* pour le reste de la partie.

BANNIÈRES MAGIQUES

GAEMRATH, LA BANNIÈRE DES FRIMAS 25 points

Fragment d'un chêne nouveau et incroyablement ancien, Gaemrath vit toujours, rappelant ainsi que même dans les formes les plus végétatives se trouve la volonté de résister à l'ennemi et au temps lui-même.

Une seule utilisation. Gaemrath, la Bannière des Frimas peut être utilisée au début de n'importe laquelle de vos Phases de Mouvement. Jusqu'au début de votre prochaine Phase de Mouvement, l'unité portant cette bannière ne peut pas bouger et gagne la règle spéciale *Indémoralisable*.

FAOGHIR, LA BANNIÈRE DU DÉCLIN 25 points

Tissé par des demoiselles elfes à l'aide des dernières feuilles cramoisies de l'automne, cet étendard enchanté sape l'énergie des ennemis d'Athel Loren, permettant ainsi aux Asrai de les pourfendre dans leur fuite.

Les ennemis fuyant l'unité portant Faoghir, la Bannière du Déclin, suite à un test de Moral raté, jettent un dé de moins que la normal pour déterminer leur distance de fuite.

SAEMRATH, LA BANNIÈRE DU ZÉNITH 25 points

La légende raconte que Saemrath reflète une part de la lumière de Dame Ariel car cet oriflamme brille d'un éclat si pur que les ennemis des Asrai ne peuvent s'en approcher.

Les unités ennemies à 12 pas de l'unité portant Saemrath, la Bannière du Zénith au début de leur Phase de Mouvement ne peuvent pas effectuer de Marche Forcée.

AECH, LA BANNIÈRE DU RENOUVEAU 10 points

Décorée de symbole de fertilité et de fécondité, Aech emplit les Asrai de l'énergie et de la passion du printemps, les rendant par-là même plus prompts à réagir aux menaces.

L'unité portant Aech, la Bannière du Renouveau, gagne la règle spéciale *Tir Rapide*.

L'EMPIRE

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants de l'Empire. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : L'Empire* et le livre de règle de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

ÉPÉE DE SIGISMUND

40 points

Lors des croisades, le Grand Maître des Chevaliers Panthères porta cette épée, qui fut jadis celle de l'Empereur Sigismund. Elle est ensuite devenue la propriété des princes d'Altdorf, qui la détiennent depuis lors.

Le porteur de l'Épée de Sigismund gagne +1 en Force et la règle spéciale *Frappe Toujours en Premier*.

ÉPÉE DU DESTIN

35 points

La lame de cette arme enchantée par des larmes de colère a été forgée et ensorcelée sous une lune gibbeuse pour être fatale à un ennemi bien spécifique.

Au début de la bataille, désignez un Personnage ou un Monstre ennemi. L'Épée du Destin blessera cet adversaire sur 2+ et aura les règles spéciales *Ignore les Sauvegardes d'Armures* et *Blessures Multiples (D3)*.

ÉPÉE DE FORCE

35 points

Le porteur de cette arme forgée dans du fer météoritique se voit doté d'une force surnaturelle, et ses coups peuvent pulvériser les armures.

Le porteur de l'Épée de Force gagne +2 en Force et la règle spéciale *Perforant (1)*.

LAME TUEUSE DE DÉMONS

35 points

Une Lame Tueuse de Démons est spécialement enchantée contre les Démons. Son contact brûle leur chair et leur cause des souffrances atroces.

Contre les ennemis avec la règle spéciale *Démoniaque*, toutes les attaques du porteur de la Lame Tueuse de Démons gagnent +1 pour blesser ainsi que la règle spéciale *Blessures Multiples (D3)*.

LANCE DU HIÉROPHANTE

35 points

Cette lance à pointe d'argent fut forgée dans la Pyramide de la Lumière lors de la Grande Guerre contre le Chaos. Blucher, le capitaine de la garde personnelle de Magnus le Pieux, la porta à la bataille où elle s'avéra plus qu'efficace contre les démons. Une fois la guerre terminée, Blucher rentra dans son village natal où il fut accueilli en héros.

Lance. Contre les figurines avec la règle spéciale *Démoniaque*, les attaques faites avec la Lance du Hiérophante gagnent un bonus de +1 en Force et toute Sauvegarde Invulnérable réussie contre elle doit être relancée.

ÉPÉE D'ACIER BÉNI

30 points

Les épées d'acier peuvent être bénies par un prêtre de Sigmar pour améliorer les aptitudes du porteur. Chaque coup est presque impossible à parer et semble trouver les points faibles de l'adversaire.

L'Épée d'Acier Béni fait que son porteur touche toujours son adversaire sur 2+. De plus, toute Parade réussie contre elle doit être relancée.

ÉPÉE BÉNIE

20 points

Une lame de fer météoritique mélangé à de la poudre de diamant et bénie par un Prêtre des Runes nain. De telles armes sont forgées sous la supervision de forgerons nains à travers tout le Vieux Monde. Cela fait du porteur un combattant supérieur à presque tout adversaire qu'il est susceptible de rencontrer.

Tous les jets pour toucher ratés faits avec l'Épée Bénie peuvent être relancés.

LAME DE FER FROID

20 points

La tradition populaire que seule une arme en fer forgée sans l'usage du feu peut blesser les esprits qui infestent certaines régions du monde. Seuls les forgerons les plus forts sont capables de marteler le métal et de le façonner avant que la lame ne soit enchantée. Bien que l'arme qui en résulte soit toujours grossière, son efficacité contre les créatures éthérées est indéniable.

La Lame de Fer Froid donne un bonus de +1 en Force à son porteur. Contre les figurines ayant la règle spéciale *Éthéré*, elle blesse automatiquement.

MARTEAU DU JUGEMENT

20 points

Ce grand marteau fut manié au combat par Frederick le Brave, l'arrière grand-père de Karl Franz. Ses coups brisent les os, ainsi que les esprits maléfiques.

Les figurines touchées par le Marteau du Jugement doivent passer un test d'Endurance pour chaque touche subie. Si le test échoue, la touche blesse automatiquement avec la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armures*. Si le test est réussi, faites les jets pour blesser et les Sauvegardes d'Armures de façon normale.

LA SERRE DU GRIFFON

20 points

La Serre du Griffon est une arme splendide. Il s'agit d'une fine lame de gromril forgée par les nains et dont la poignée a été façonnée de sorte à ressembler à une griffe. L'arme est dotée d'une intelligence propre et déplace d'elle-même pour frapper les points faibles de l'adversaire. Il y a peu de Serres du Griffon, qui sont décernées aux meilleurs épéistes de l'Empire, et les guerriers qui en possèdent une les conservent précieusement et les transmettent, génération après génération.

La Serre du Griffon donne à son porteur un bonus de +1 pour toucher au Corps à Corps ainsi que la règle spéciale *Perforant (1)*.

ÉPÉE TUEUSE DE WYRM

10 points

Cette épée magique appartenait à Ulfdr la Berserlrrer, qui combattit aux côtés de Sigmar au Col du Feu Noir. Elle fut fatale à nombre de créatures monstrueuses qui menaçaient les terres de l'Empire.

L'Épée Tueuse de Wyrn permet à son porteur de toujours blesser au minimum sur 4+ et ignore l'*Armure Naturelle*.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE DE TARNUS

35 points

Cette armure fut portée au combat par le mage-guerrier Fredrick von Tarnus. Son pouvoir est tel qu'il était capable de lancer des sorts tout en la portant.

Armure légère. L'Armure de Tarnus donne à son porteur une *Sauvegarde Invulnérable (5+)*. De plus, cette armure peut être portée par des Sorciers, même s'ils ne sont pas normalement autorisés à en porter.

BOUCLIER DE LA GORGONE

15 points

La tête hideuse de la mythique Gorgone des déserts d'Arabie est représentée sur ce bouclier. Les adversaires s'efforcent d'éviter son regard, que l'on dit capable de changer les créatures vivantes en pierre.

Bouclier. Le Bouclier de la Gorgone inflige un malus de -1 Attaque aux figurines ennemies voulant attaquer le porteur.

TALISMANS

AMULETTE DE CUIVRE TROIS FOIS BÉNIE

35 points

Quand une tentative d'assassinat visant l'Empereur en 1499 CI eut échoué, un marchand de la lointaine Cathay présenta une amulette au monarque. C'était un petit disque de cuivre gravé d'étranges motifs. Si l'Empereur accepta l'objet avec reconnaissance, il n'aimait pas du tout la magie et les phénomènes de ce genre, et fit rapidement exécuter le marchand, ordonnant que l'amulette fut détruite. Mais le garde qu'il chargea de cette tâche la garda pour lui et l'échangea contre un pichet d'ale. L'amulette changea de mains à de nombreuses reprises, refaisant brièvement surface durant la Grande Guerre contre le Chaos. A cette époque, un capitaine qui fut la cible d'une tentative d'assassinat manquée de la part d'un membre d'une secte remarqua en effet qu'elle avait changé de couleur en s'approchant d'un verre de vin empoisonné. Elle fut de nouveau perdue peu après que le capitaine eut été poignardé à mort la nuit suivante.

Toutes les attaques visant le porteur de l'Amulette de Cuivre Trois Fois Bénie subit un malus de -1 pour blesser. De plus, le porteur gagne la règle spéciale *Immunité (Attaques Empoisonnées)*.

RELIQUE SACRÉE

25 points

La plus célèbre relique sacrée de l'Empire est l'icône de Sigmar portée par l'Archidiacre de Nuln. On dit qu'elle donne à son porteur une résistance hors du commun.

La Relique Sacrée donne à son porteur un bonus de +1 en Endurance ainsi que la règle spéciale *Immunité (Psychologie)*.

AMULETTE DE JADE

20 points

Nombre des prêtres les mieux placés de l'Ordre du Marteau d'Argent du culte sigmarite portent une amulette de jade. La plupart sont de confection ancienne et se transmettent de génération en génération. Selon la légende, chaque amulette renfermerait des fragments du Griffon de Jade, un artefact extrêmement puissant et très important aux yeux du culte de Sigmar. En règle générale, elles prennent la forme de comètes à deux queues ou de griffes de griffon, certaines étant même fixées sur de superbes plastrons. Parfois, le grand théogoniste en offre à ceux qui rendent de formidables services à l'Empire et au culte de Sigmar.

Le porteur de l'Amulette de Jade ignore la première blessure qu'il subit au cours d'une partie.

AMULETTE POURPRE 20 points

À l'époque de Sigmar, ce pendentif appartenait à un chef de tribu. La légende veut qu'il confère une force et une agilité extraordinaires à son porteur.

L'Amulette Pourpre donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (6+)*. De plus, il réussit automatiquement les tests de caractéristiques qu'il serait amené à passer.

SYMBOLE DE SIGMAR 10 points

Divers symboles sont attribués à Sigmar, comme la comète à deux queues, le marteau, la couronne ou le griffon. Ces objets ont la capacité de protéger leur porteur des ravages de la magie ennemie.

Le Symbole de Sigmar donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)* contre les sorts ennemis.

OBJETS CABALISTIQUES

BAGUETTE GRISE 40 points

L'Archimage Ptolos du Collège Gris gagna cette baguette à la bataille du Fort de Sang.

Le porteur de la Baguette Grise donne à son porteur un bonus de +D3 à ses tentatives de lancement de sorts.

CALICE DU DESTIN 30 points

Ce magnifique calice doré a été créé par trois puissants sorciers de l'Empire, qui l'ont enchanté pour attirer les vents de magie. Le calice permet à son porteur de contrôler et de canaliser les énergies magiques qui tourbillonnent au-dessus du champ de bataille.

Le Calice du Destin permet à son porteur de relancer ses jets de Canalisation ratés.

SCEAU DE DESTRUCTION 15 points

Sept de ces objets furent fabriqués avec l'aide des elfes. Chacun est capable d'effacer de l'esprit d'un sorcier la connaissance d'un sort.

Usage unique. Après que le porteur du Sceau de Destruction soit parvenu à dissiper un sort adverse, il peut choisir d'utiliser le sceau. Dans ce cas, lancez un dé. Sur 4+, le sort ne peut plus être utilisé par le Sorcier adverse pour le reste de la partie.

BOULE DE CRISTAL 5 points

On ne peut rien dissimuler au regard d'un sorcier utilisant ce puissant artefact d'espionnage.

La Boule de Cristal permet à son porteur de sélectionner une unité ennemie n'importe où sur la table au début de chaque tour de l'Empire. Votre adversaire doit vous indiquer toutes les informations dissimulées relatives à cette unité : objets magiques, figurines cachées dans l'unité, etc.

OBJETS ENCHANTÉS

ANNEAU DE FEU MAUDIT 30 points

Forgés par le premier sorcier flamboyant, les Anneaux de Feu Maudit furent répandus parmi les apprentis et compagnons sorciers pour les aider à servir l'Empire lors de la Grande Guerre contre le Chaos. Si la plupart de ces objets furent récupérés ou détruits par la suite, quelques-uns échappèrent à ce sort et tombèrent entre les mains de renégats. Ils sont caractérisés par de simples bandes de fer et une étoile en rubis.

Sort lié, Niveau 5. L'Anneau de Feu Maudit contient le sort *Tête Enflammée* du Domaine du Feu.

BÂTON D'HELSTRUM 30 points

Contrairement à ce que semble indiquer son nom, le Bâton de Helstrum ne fut jamais porté par Johann Helstrum, le premier théogoniste. Cependant, il contient un fragment de sa robe. Il sert de symbole de fonction pendant près d'un millier d'années, mais disparut durant les bouleversements qui suivirent la peste noire de 1111 CI. Une fois qu'un semblant de stabilité fut restauré, le culte de Sigmar créa une reproduction de l'original pour qu'elle soit utilisée à la place.

Architecteur uniquement. La figurine portant le Bâton d'Helstrum et l'unité dans laquelle elle se trouve font tous leurs tests de Commandement avec 3D6, défaussant le dé donnant le résultat le plus élevé.

MARTEAU D'ARGENT BÉNI 30 points

Aucune créature surnaturelle ne peut supporter bien longtemps la proximité de cette relique.

Tout ennemi avec les règles spéciales *Démoniaque*, *Mort-Vivant* ou *Vampirique* qui se trouve en contact socle à socle avec le porteur du Marteau d'Argent Béni au début d'un round de combat subit une touche automatique de Force 4.

GLOBE D'ACCALMIE ARABYEN

25 points

En brisant cette sphère de verre, le porteur peut perturber momentanément les vents de magie.

Usage unique. Le porteur du Globe d'Accalmie Arabyen peut l'utiliser immédiatement après que votre adversaire ai lancé les dés pour déterminer les Vents de Magie. Si vous l'utilisez, votre adversaire doit relancer les dés.

ORBE DE PIERRE MAUDITE

25 points

La présence de cet orbe perturbe les incantations mineures.

Répurgateur uniquement. Les Sorciers ennemis situés dans les 24 ps du porteur subissent un malus de -1 au lancement de leurs sorts.

ANNEAU DE SAINT HORST

20 points

Saint Horst, qui vivait au siècle suivant la fondation de l'Empire, était l'un des partisans les plus précoces de l'ascension divine de Sigmar. Il sillonnait les routes en prêchant la parole du Heldenhammer et en encourageant l'unité de l'Empire. Après plusieurs années d'errance, Horst se présenta à Middenheim, centre du culte d'Ulric, et proclama la nature divine de Sigmar. Une émeute s'ensuivit et Horst fut tué. Quand sa chair fut totalement décomposée, les fidèles d'Ulric pilèrent ses os avec leurs marteaux de guerre. On raconte que ses restes furent à ce point pulvérisés que seule une unique dent survécut à l'opération. Cette dent fut retrouvée par l'un des serviteurs de Horst, qui la fit enchâsser dans un anneau de cuivre gravé de la comète bifide.

Le porteur de l'Anneau de Saint Horst et l'unité dans laquelle il se trouve peuvent relancer n'importe quel test de Commandement raté.

CRÂNE ENCHANTÉ

20 points

Les crânes sont des porte-bonheurs populaires parmi les soldats de l'Empire, car chacun sait que la tête est le siège de l'âme. Et quelle meilleure façon d'apprendre à connaître ses ennemis qu'en s'emparant de leurs esprits ? Ne représentant la plupart du temps que le symbole de l'obsession de la mort, quelques-uns de ces crânes deviennent magiques au fil du temps, en raison de la concentration de croyance et de vénération que les gens éprouvent pour eux. Les prêtres de Morr enchantent rituellement les crânes pour améliorer la résolution et les compétences des soldats qui en font usage. Les plus remarquables des crânes enchantés sont ceux qui conservent la capacité de parler, prodiguant des conseils (bons ou mauvais) à leur propriétaire. Un tel crâne ne s'entretient qu'avec son possesseur.

Au début de la partie, lancez un D6 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer l'effet du Crâne Enchanté sur son porteur.

D6 Résultat

1-2 +1 Capacité de Combat

3-4 +1 Commandement

5-6 +1 Capacité de Combat et Commandement

ICÔNE DE MAGNUS

20 points

La présence parmi les soldats de cette relique révéérée renforce leur foi et leur détermination, leur permettant d'affronter sans reculer les plus terribles ennemis et leur donnant un courage digne des plus grands héros.

L'Icône de Magnus donne à son porteur et à l'unité dans laquelle il se trouve la règle spéciale *Immunité (Terreur)*.

BALLES ENCHANTÉES DE VON MECKLENBURG

15 points

Ces balles luisent d'énergie lorsqu'elles se trouvent à proximité de piliers de pouvoir.

Répurgateur uniquement. Les tirs du porteur blessent automatiquement.

BOTTES DE BOVVA

15 points

Bovva était l'apprenti de Rathnugg, le plus célèbre bottier de tous les temps. Chargé de fabriquer une paire de chaussures pour un comte, Bovva travailla dur pour fabriquer les plus formidables bottes de toute sa carrière. Il s'échina deux semaines durant, s'efforçant d'allier confort et solidité, pensant avoir réussi là le chef-d'œuvre d'une vie. Mais quand le comte électeur du Stirland vit la paire de bottes, il ne fut pas impressionné et pensa que Bovva se moquait de lui. Le noble fit pendre le pauvre Bovva aux chevrons de son échoppe et donna les bottes à un garçon d'écurie, qui eut beaucoup de succès jusqu'à la fin de ses jours.

Figurine à pied uniquement. Le porteur des Bottes de Bovva gagne la règle spéciale *Piétinement* mais il inflige D3 touches au lieu de D6.

COR D'ARGENT

15 points

Cet élégant cor de chasse renferme un puissant sort, qui redonne courage aux alliés l'entendant sonner.

Sort lié, Niveau 3. Le Cor d'Argent contient un sort d'amélioration qui cible toutes les unités alliées en fuite dans les 24 ps. Les unités ciblées se rallient automatiquement.

FRAGMENT SANCTIFIÉ D'OS DE LICHE

15 points

Les nécromants de jadis pouvaient outrepasser les plus puissantes protections magiques, tout comme ceux qui portent leurs ossements !

Répurgateur uniquement. Aucune Sauvegarde Invulnérable ne peut être tentée contre les attaques au Corps à Corps faites par le porteur.

POUDRE D'OSSK LE TROIS-FOIS DAMNÉ 15 points

Le porteur disperse cette poudre lorsqu'un sorcier commet une erreur d'incantation afin de provoquer un désastre.

Répurgateur uniquement. Usage unique. La Poudre peut être utilisée quand un Sorcier ennemi fait un Fiasco. Le Sorcier lance deux fois les dés sur la table des Fiascos et vous choisissez le résultat.

RELIQUE DU DIACRE OSTRANALD 15 points

Ce fémur absorbe les énergies néfastes.

Chaque fois que le porteur de la Relique subit des blessures non sauvegardées causées par un sort, les premières D3 blessures sont annulées (une blessure avec la règle spéciale *Blessures Multiples* comptent comme une seule blessure).

BRIQUET DE DRAZH 5 points

Cet étrange morceau de pierre volcanique en forme de coin fut découvert dans les Terres Sombres par Grungni Chercheur-d'or, un célèbre chasseur de trésor nain. Il pensa avoir trouvé une dent de Drazh, dieu kislévite du feu et du soleil, car l'objet mettait le feu à tout ce qu'il touchait. Après l'avoir mis dans son sac, il revint dans ses foyers, mais une fois arrivé, il regarda à l'intérieur pour découvrir à son grand dam que le briquet avait brûlé ses vêtements et percé un trou au fond du sac. Bien qu'il ai disparu depuis longtemps, il est toujours recherché ardemment par les sorciers flamboyants, qui selon les bruits payeront un bon prix à quiconque pourra le leur rapporter intact.

Le porteur du Briquet de Drazh gagne la règle spéciale *Attaques Enflammées*.

ÉCLAT DE VIF-ARGENT 5 points

Utilisé correctement, le vif-argent peut briser le lien qui unit un monstre asservi à son maître.

A la fin de toute phase de Corps à corps au cours de laquelle un monstre a subi une ou plusieurs blessures non sauvegardées de la part du porteur de l'Éclat de Vif-Argent, le monstre doit passer un test d'Endurance par blessure subie ou perdre un point de vie additionnel (sans sauvegarde d'aucun type possible) pour chaque test raté.

LE CROC D'ORSKA 5 points

Le Kraken Orska sema la terreur sur les mers pendant des centaines d'années. Ce croc conserve une influence sur les bêtes.

Tout monstre qui tente d'attaquer le porteur du Croc d'Orska doit passer un test de Commandement pour pouvoir attaquer. S'il rate son test, toutes ses attaques dirigées contre le porteur ratent automatiquement.

BANNIÈRES MAGIQUES

BANNIÈRE DE SIGISMUND 50 points

L'Empereur Sigismund, héros du Siècle d'Altdorf, tint cette bannière au sommet de son palais. Elle survécut au siège et ne fut jamais touchée par les envahisseurs orques, ce qui ne fut pas le cas de l'Empereur lui-même.

L'unité portant la Bannière de Sigismund gagne la règle spéciale *Tenace*. Si l'unité est déjà *Tenace*, elle devient *Indémoralisable*.

CRÂNE NOIR DU CALIFE 25 points

Le crâne noir du calife fut enchanté grâce à des cendres issues des bûchers du calife Ka-Sabar quand celui-ci ordonna l'autodafé de milliers de copies du Livre des Morts interdit du prince Abdul ben Raschid. Un soldat le retrouva plus tard, durant les croisades en Arabie, au cours du XVIème siècle. Fervent dévot de Morr, le jeune homme prit possession du crâne, croyant que cet ossement noirci aux inscriptions cunéiformes jaunies était un signe de la faveur du dieu. Le crâne noir servit d'étendard à l'unité du soldat jusqu'à sa mort. Ensuite, on pense que les prêtres du dieu de la mort s'en emparèrent.

L'unité portant le Crâne Noir du Calife, ainsi que toute unité alliée dans les 6 ps, gagnent la règle spéciale *Immunité (Peur)*.

ÉTENDARD D'ACIER 20 points

Créé pour les chevaliers de l'Empire par le Collège de Magie Doré, cet étendard affecte le caparaçon des destriers pour rendre le métal plus léger.

Ordre de Chevalerie uniquement. L'unité portant l'Étendard d'Acier ignore la pénalité de mouvement causée par le caparaçon.

GUERRIERS DU CHAOS

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants des Guerriers du Chaos. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : Guerriers du Chaos* et le livre de règle de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

ÉPÉE BERSERK 30 points

L'Épée Berserk renferme l'âme d'un Buveur de Sang. Elle emplit ceux qui la manient d'une fureur insatiable.

Marque de Khorne uniquement. Le porteur de l'Épée Berserk bénéficie de +1 Attaque pour chaque figurine ennemie en contact. Lors d'un Défi, elle ne donne que +1 Attaque.

FOUET DU PLAISIR 30 points

Ce long fouet est mu par sa propre volonté, son claquement retentissant comme un coup de tonnerre. Le Fouet du Plaisir s'élance au devant de son porteur, frappant l'ennemi à distance et arrachant la chair des os.

Marque de Slaanesh uniquement. Le Fouet du Plaisir donne +1 Attaque à son porteur. De plus, le porteur bénéficie de la règle spéciale *Frappe Toujours en Premier* lors du premier round d'un corps-à-corps.

LAME DE SANG 30 points

La Lame de Sang fut forgée par des Sorciers maléfiques et trempée dans le sang de vampires. Elle en a tiré la capacité d'aspirer l'énergie de ses victimes en s'abreuvant de leur essence.

Pour chaque blessure non sauvegardée infligée par la Lame de Sang, le porteur peut faire un test de Force. S'il est réussi, le porteur regagne un point de vie précédemment perdu pendant la partie. Cependant, si le test est raté, le porteur perd à la place 1 point de vie sans sauvegarde autorisée.

LAME D'ÉTHER 30 points

La Lame d'Éther change constamment de dimension. Que l'ennemi porte des protections d'acier, de gromril ou d'ithilmar, cette lame peut les traverser sans difficulté.

La Lame d'Éther donne au porteur la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armure*. De plus, aucune sauvegarde de Parade avec un bouclier ne peut être tentée contre les attaques portées avec cette lame.

FOUET DE SOUMISSION 25 points

Ce fouet est constitué d'une grande lanière de cuir barbelée qui a été trempée dans le sang de cent démons femelles. Il peut faire d'un champion un traître ou d'une prêtresse une catin d'une simple caresse.

Marque de Slaanesh uniquement. Si un Personnage ou un Monstre ennemi est blessé par le Fouet de Soumission et qu'il n'a pas encore fait ses attaques ce tour-ci, alors il doit réaliser ses attaques contre des figurines de son propre camp. Les blessures ainsi causées comptent comme ayant été infligées par le camp du porteur du Fouet de Soumission.

DOLOIRE DE PUTRÉFACTION 20 points

Cette lame porte le poids des âges. Les adversaires qu'elle touche voient leur corps vieillir et se flétrir à une vitesse alarmante.

Marque de Nurgle uniquement. Arme d'hast. Pour chaque blessure non sauvegardée causée par la Doloire de Putréfaction, la victime subit -1 à ses caractéristiques de Force et d'Endurance pour le reste de la partie.

LA MÈRE DES LAMES 20 points

On prétend que cette vieille épée crasseuse fut la toute première à avoir été forgée. Elle semble avoir une emprise surnaturelle sur les autres armes.

Tout jet pour toucher de 1 visant le porteur de la Mère des Lames touche la figurine attaquante à la place.

LA FENDEUSE D'ÂME 10 points

Cette lame a été forgée sur un feu d'âmes affamées. Son fil est constitué de milliers de minuscules mâchoires aux dents acérées et aux langues râpeuses. La magie noire qu'elle contient draine l'énergie de ses victimes.

Toute figurine subissant une blessure non sauvegardée de la Fendeuse d'âme doit réussir un test d'Endurance ou perdre un point de vie supplémentaire sans sauvegarde autorisée.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE DE MORRSLIEB 40 points

Cette armure n'a pas été forgée, mais sculptée dans la pierre, une pierre venant de la lune chaotique Morrslieb.

Armure complète. L'Armure de Morrslieb donne au porteur une Sauvegarde Invulnérable (4+) contre les attaques non-magiques.

ARMURE DU BOURSOUFLÉ 35 points

Avec le temps, cette armure s'est enfoncée sous la peau du porteur lui donnant un aspect difforme, mais une résistance hors du commun.

Armure complète. L'Armure du Boursouflé donne au porteur +1 en Endurance.

ARMURE D'AIRAIN DE ZHRACK 25 points

Zhrakk était le fléau de l'Empire du temps de sa fondation. Lorsqu'il fut enfin tué, son armure fut retrouvée vide, mais emplit de la puanteur du soufre.

Armure complète. L'Armure d'Airain de Zhrakk donne au porteur la règle spéciale *Immunité (Psychologie, Coup Fatal, Blessures Multiples)*. Cependant, aucune autre figurine ne peut utiliser son Commandement.

ARMURE DES ÂMES TORTURÉES 20 points

Cette armure complète ne présente aucun interstice. Il ne reste rien du porteur que son esprit, enfermé en présence des précédents détenteurs de l'armure.

Armure complète. L'Armure des âmes Torturées donne à son porteur +1 en Endurance contre les attaques non-magiques.

TALISMANS

REGARD DES DIEUX 30 points

Ce pendentif indique que les divinités du Chaos observent le porteur et le protègent tant que ce dernier les sert avec honneur. Cependant, si jamais il vient à les décevoir, sa punition sera terrible.

Le Regard des Dieux donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)*. Cependant, s'il vient à s'enfuir et cela quelle qu'en soit la cause, il subira le courroux des dieux du chaos. Une fois le mouvement de fuite réalisé, la figurine est transformée en *Enfant du Chaos*, avec autant de Points de Vie qu'il en restait au personnage. Si vous n'avez pas de figurine d'Enfant du Chaos disponible, le personnage est simplement tué à la place. Pour ce qui est des points de victoire, le personnage n'est pas considéré comme mort tant que l'Enfant du Chaos n'a pas été éliminé. De la même manière, il n'est pas considéré comme étant en dessous de la moitié de ses Points de Vie tant que l'Enfant du Chaos n'est pas descendu en dessous de la moitié de ses Points de Vie.

COLLIER DE KHORNE 25 points

Le champion a vaincu un chien de Khorne à mains nues et s'est approprié le collier que la bête portait autour du cou.

Marque de Khorne uniquement. Le Collier de Khorne donne à son porteur la règle spéciale *Résistance à la Magie (3)*.

OBJETS CABALISTIQUES

BÂTON DU CHANGEMENT 65 points

Ce symbole de Tzeentch concentre les énergies, permettant à son porteur de contrôler les vents de magie avec plus de précisions que ne espérer atteindre tout autre sorcier.

Marque de Tzeentch uniquement. Le porteur peut relancer autant de dés qu'il le désire quand il tente de lancer ou de dissiper un sort. Cela peut annuler un Fiasco ou générer un Pouvoir Ultime. Cependant si la relance génère un Pouvoir Ultime, alors le Bâton du Changement cesse de fonctionner pour le reste de la bataille.

MARIONNETTE INFERNALE 35 points

Ce petit homoncule danse sur les vents de magie comme une marionnette tirée par ses ficelles, ce qui attire et canalise l'énergie brute du chaos autour de son maître.

Le porteur de la Marionnette Infernale peut modifier tout jet sur la table des Fiascos fait par n'importe quel Sorcier présent sur le champ de bataille de plus ou moins D3.

SCEPTRE D'OBÉISSANCE 35 points

Le porteur peut séduire ses adversaires et manipuler leurs esprits pour les plier à sa volonté.

Marque de Slaanesh. Sort lié, Niveau de Pouvoir 4. Le Sceptre d'Obéissance contient le sort *Pavane de Slaanesh* du Domaine de Slaanesh.

BAGUETTE DE CORRUPTION 30 points

La Baguette de Corruption vibre des énergies corruptrices de la Pourriture de Nurgle. Sa caresse maléfique amène la contamination et, le plus souvent, une mort atroce.

Marque de Nurgle. Sort lié, Niveau de Pouvoir 3. La Baguette de Corruption contient un sort de **dégâts directs** qui a une portée de 24 ps. La cible subit D6 Touches de Force 2 avec la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armure*. Pas d'effet sur les Constructions Animées.

OBJETS ENCHANTÉS

AMULETTE BLASPHEMATOIRE 35 points

L'Amulette Blasphématoire enveloppe le porteur d'un nimbe magique qui déforme et mute ceux qui s'en approche.

Au début de chaque phase de combat, toutes les figurines ennemies en contact avec le porteur doivent réussir un test d'Endurance ou subir une blessure qui ignore les Sauvegardes d'Armure. Cet objet n'a aucun effet contre les Constructions Animées.

SCEPTRE DE TOURMENT 35 points

Ce Sceptre de fer tordu vibre de pouvoir et provoque des douleurs atroces à celui qu'il désigne.

Sort lié, Niveau de Pouvoir 3. Le Sceptre de Tourment contient un **projectile magique** d'une portée de 18" et inflige 2D6 touches de Force 3.

PENDENTIF DE L'INFIDÈLE 30 points

Le clan dégénéré des collines d'Ettin est connu pour utiliser ces petits pendentifs dans les lugubres forêts du nord pour repousser ceux qui voudraient pénétrer leur territoire. Chacun est une incarnation de la malédiction maléfique portée par les âmes des Ettins. Ceux qui sont assez stupide pour en porter un voient leur sens s'accroître jusqu'à ce qu'ils perdent le contrôle et que la malédiction les consomment eux aussi.

Le Pendentif de l'Infidèle donne au porteur les règles spéciales *Frappe Toujours en Premier* et *Coup Fatal*. Cependant, s'il rate n'importe quel test de Commandement, il perd la règle *Frappe Toujours en Premier* et gagne les règles spéciales *Frénésie* et *Frappe Toujours en Dernier*. Le porteur ne peut pas perdre la *Frénésie*.

SANGLES DE SLAANESH 25 points

Cet ensemble de chaînes et de lanières de cuir noirs, agencés avec des crochets et des barbelés est aussi sinistre qu'il en a l'air. Pour les utiliser, le porteur doit les arranger sur son corps comme un harnais. Dès que ce dernier est placé correctement, les chaînes et les lanières se tendent et s'enfoncent douloureusement dans la chair. Les crochets et les barbelés font en sorte que les blessures ne se referment jamais et demeurent visibles aux yeux de tous. Les Sangles de Slaanesh furent rencontrées pour la première fois lors de la Grande Guerre contre le Chaos. Bien que vieux de près de 200 ans, les descriptions sont très détaillées. Elles furent portées par une Mutante qui était l'essence même de la beauté. Elle parcourait le champ de bataille nue, ne portant que les sangles. Elle semblait se réjouir de chaque blessure qu'elle recevait et qu'elle infligeait. Elle se précipitait sur un soldat et les crochets et barbelés s'étendaient soudainement de sa chair pour l'immobiliser alors qu'elle portait son coup. Elle fut finalement abattue par une troupe d'archers qui la cribla de flèches. Alors qu'un sang noir s'écoulait de ses blessures innombrables, elle vibrait de plaisir.

Marque de Slaanesh uniquement. Les ennemis ne peuvent pas refuser un défi lancé par le porteur des Sangles de Slaanesh. De plus, ils subissent la règle spéciale *Frappe Toujours en Dernier* durant un défi (la monture également).

LA LANGUE NOIRE 10 points

Arrachée de la tête d'Aekold Helbrass, elle prend vie lorsqu'elle est recouverte du sang de son propriétaire actuel. Elle se met alors à débâter dans la langue des Démon et déconcentre même le mage le plus puissant.

Marque de Khorne uniquement. Une seule utilisation. La Langue Noire peut être utilisée quand un Sorcier ennemi rate le lancement d'un sort. Le lanceur compte comme ayant obtenu un Fiasco. La figurine portant la Langue subit ensuite une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte.

FAVEUR DES DIEUX 5 points

Le porteur porte un pendentif d'obsidienne qui indique qu'il est un élu des dieux.

Après avoir fait un jet sur la table de l'Oeil des Dieux vous pouvez ajouter ou soustraire un au résultat. Ceci n'affecte pas un jet de 2 ou 12.

BANNIÈRES MAGIQUES

TOTEM MAUDIT

40 points

Ce totem est fait à partir de peaux d'écorchés recouvrant un cadre d'os de troll. Il exsude une magie qui plonge dans le désespoir ceux qui le contemple.

Toutes les unités ennemies avec une Ligne de Vue vers le Totem Maudit subissent une pénalité de -1 à leur Commandement. Cette bannière n'a aucun effet sur les unités ayant la règle spéciale *Immunité (Psychologie)*.

BANNIÈRE DE RAGE

25 points

Cousu à partir de viscères, cette bannière irradie une soif de sang si puissante qu'elle plonge ceux en dessous d'elle dans une rage permanente. Une prophétie écrite dans le Tome de Sang raconte qu'un grand champion portera la Bannière de Rage à travers une rivière de sang et sera alors transformé en Démon. A ce jour, aucun mortel n'a reçu cette bénédiction, car aucun n'a vécu assez longtemps. La promesse d'immortalité attire les champions de Khorne des quatre coins du monde, chaque challenger pensant être celui dont parle la prophétie, tous prêts à arracher la bannière des mains sans vie de leur porteur actuel.

Marque de Khorne uniquement. L'unité portant la Bannière de Rage ne peut jamais perdre sa Frénésie. De plus, elle peut relancer tous ses tests de Moral ratés.

LINCEUL PURULENT

25 points

Un mucus nauséabond suinte constamment de cet étendard et contamine les créatures aux alentours avec toutes sortes d'infections déplorables.

Marque de Nurgle uniquement. Toutes les figurines en contact avec l'unité portant le Linceul Purulent doivent réussir un test d'Endurance au début de chaque round de combat ou subir une blessure qui Ignore les Sauvegardes d'Armure. Cette bannière n'a aucun effet sur les figurines portant la Marque de Nurgle ou les Constructions Animées.

ÉTENDARD BRISÉ

25 points

Tissés à partir de fil formés de magie pure, cet étendard est inscrit de rune qui se déforment constamment et est entouré des feux éclatants du changement. Ces flammes magiques forment une barrière protectrice autour des suivants de Tzeentch, se projetant pour intercepter les tirs ennemis et les transformant selon la volonté du Seigneur du Changement. Une volée de flèche peut se voir transformée en un nuage de plumes, un banc de poissons ou des fumées multicolores alors que les pierres ou boulets de canons deviennent des boules de neige ou une pile de grenouilles. Cependant, telle est la nature changeante de Tzeentch que ces flammes changent occasionnellement un tir perdu en un éclair ou un tesson de cristal qui vient frapper un des ses adorateurs, souvent avec une issue fatale.

Marque de Tzeentch uniquement. A chaque fois qu'une unité portant l'Étendard Brisé subit une touche d'une attaque de tir, jetez un dé avant de faire le jet pour blesser. Sur un 2+ la Force de l'attaque est divisée par 2. Cependant, sur un 1, la Force est multipliée par 2. Les attaques qui n'impliquent pas de jet pour blesser ou qui blessent automatiquement ne sont pas affectées par l'Étendard Brisé.

ÉTENDARD VOLUPTUEUX

25 points

Cette bannière est fabriquée avec la peau de dizaines de démentes hystériques. Ceux qui la brandissent sont pris d'un sentiment d'euphorie que rien ne peut ébranler.

Marque de Slaanesh uniquement. L'unité portant l'Étendard Voluptueux bénéficie de la règle spéciale *Indémoralisable*.

HAUTS ELFES

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants des Hauts-Elfes. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : Hauts-Elfes* et le livre de règle de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

ÉPÉE DES ÂGES 60 points

Cette arme ancienne aurait été forgée par le dieu estropié Vaul le Créateur. Elle guide le bras de son porteur, frappant l'ennemi avec une habileté et une puissance inégalées.

L'Épée des âges donne à son porteur +1 pour toucher, +2 en Force et +1 Attaque.

LAME DU PHÉNIX 50 points

Cet instrument sacré est confié au Temple d'Asuryan, mais en temps de guerre, les gardiens de ce sanctuaire accordent cette arme à un guerrier pur et honorable afin qu'il la brandisse au nom de son dieu.

La Lame du Phénix donne à son porteur la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armures*. Une fois par partie, au début de n'importe phase de Corps à Corps, le porteur peut libérer le pouvoir de l'épée. Pour le reste de la phase de Corps à Corps, il gagne la règle spéciale *Frappe Toujours en Premier* ainsi que +D6 Attaques.

ÉPÉE BLANCHE 30 points

Une arme légendaire forgée pour Aren, l'un des tout premiers Maîtres des Épées de Hæth. Elle est aussi grande qu'un elfe mais aussi légère qu'une branche de saule.

Figurine à pied uniquement. Arme lourde. Le porteur ignore les pénalités d'Initiative causée par les Armes lourdes et gagne la règle spéciale *Coup Fatal*.

ÉPÉE DE HOETH 30 points

Cette lame finement ciselée reste normalement accrochée dans l'armurerie de la Tour Blanche, mais il arrive qu'en temps de guerre un héros reçoive le grand honneur de la porter.

Toutes les touches faites avec l'Épée de Hoeth blessent automatiquement. Les sauvegardes d'armures sont modifiées par la Force du porteur.

LAME DE VIF ACIER 30 points

L'acier bleu vif peut être enchanté pour contenir des sortilèges de vitesse et de précision, et les elfes d'Ulthuan sont passés maîtres dans l'art de forger ce type d'arme.

Cette arme donne à son porteur un bonus de +1 pour toucher au Corps à Corps ainsi que la règle spéciale *Frappe Toujours en Premier*.

LANCE DRAGON 20 points

Cette lance a été façonnée à partir de l'épéron du vaisseau-dragon de Finubar le Voyageur.

Lance de cavalerie. Quand il charge, le porteur de la Lance Dragon touche automatiquement toutes les figurines d'une des colonnes avec laquelle il est en contact socle à socle. Cela se fait à la place de ses attaques normales. Les touches sont résolues comme un tir de Baliste.

ARC DE TOR ALESSI 10 points

Cet arc blanc fut autrefois une prise de guerre des nains après la chute de la ville elfique de Tor Alessi avant de finalement retourner sur Ulthuan. Sa précision est inégalée et il améliore la vitesse de réaction de son porteur, qui peut tirer aussitôt qu'il détecte une menace.

Arc long elfique. L'Arc de Tor Alessi a la règle spéciale *Tir Rapide*. De plus, son porteur peut relancer tous ses jets pour toucher à distance ratés.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE DE PROTECTION 45 points

Cette armure, en apparence banale, est cependant ornée de la rune de Sarathai. On dit que celui qui la porte est protégé par le dragon-monde en personne.

Armure intermédiaire. L'Armure de Protection donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)*.

BOUCLIER DE L'AUBE 30 points

Ce bouclier poli, décoré de motifs entrelacés, est recouvert de tous les types d'or connus.

Bouclier. Les adversaires du porteur du Bouclier de l'Aube doivent relancer toutes les touches réussies contre le porteur.

GANTELETS DE TEMAKADOR 30 points

Le Prince Temakador avait horreur de blesser d'autres nobles en duel, et avait encore plus horreur d'être blessé lui-même.

Les Gantelets de Temakador donnent à leur porteur une Sauvegarde d'Armure de 6+. De plus, il gagne également une *Sauvegarde Invulnérable* (5+) contre les attaques de Force 4 ou plus.

HEAUME DE BONNE FORTUNE 30 points

C'est un heaume fait dans un alliage d'ilthimar et d'or marin, dont le bord est gravé de runes entrelacées formant une prière invoquant sur le porteur la protection d'Asuryan.

Le Heaume de Bonne Fortune donne à son porteur une Sauvegarde d'Armure de 6+. De plus, ce dernier peut relancer ses jets de Sauvegardes d'Armures ratés.

BOUCLIER EN ÉCAILLES DE DRAGON 25 points

Entaillé de toutes parts, ce trésor remonte à cette époque où les dragons volaient nombreux dans le ciel.

Bouclier. Le Bouclier en Écailles de Dragon donne un +1 additionnel à la Sauvegarde d'Armure de son porteur, ainsi que la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable* (6+).

ARMURE DES HÉROS 15 points

Cette armure finement ouvragée ne ressemble à aucune autre et semble même avoir été forgée en un autre temps. Le personnage qui la porte paraît briller d'une lumière intérieure, à l'instar d'un de ces anciens dieux de la guerre !

Armure lourde. Avant de pouvoir attaquer le porteur de l'Armure des Héros, chaque ennemi désireux de l'attaquer doit avant tout passer un test de Commandement. Si le test est échoué, la figurine ne peut faire aucune attaque ce tour-ci.

ARMURE DES ÉTOILES 10 points

Décorée de centaines de gemmes resplendissantes sur un fond du bleu le plus profond, cette armure est une véritable merveille.

Figurine à pied uniquement. Armure légère. Si le porteur de l'Armure des Étoiles subit une blessure non sauvegardée (et qu'il n'est pas mort), il peut décider de ses téléporter de 3D6 ps dans une direction aléatoire (s'arrêtant à 1 pas d'une autre unité ou d'un terrain infranchissable) et faisant face à la direction de son choix. Si la figurine se téléporte hors de la table, traitez cela comme s'il avait poursuivi des fuyards hors de la table.

ARMURE DES PROFONDEURS 10 points

Faite à partir d'écailles de merwyrm, cette armure a également été enchantée afin de la maintenir en permanence couverte d'une couche scintillante d'eau de mer. Non seulement les écailles dures comme du fer dévient les épées et les flèches mais elles permettent aussi à leur porteur de glisser dans l'eau comme une créature aquatique.

Armure lourde. L'Armure des Profondeurs donne à son porteur les règles spéciales *Aquatique* et *Immunité* (*Attaques enflammées*).

TALISMANS**BRACELETS DE DÉFENSE** 60 points

D'après la légende, ces bracelets en or auraient été ramassés sur les rives de la lointaine Lustrie, ce que semblent confirmer les étranges inscriptions qui y sont gravées.

Les Bracelets de Défense donnent à leur porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable* (4+) et lui permettent de relancer les jets de Sauvegarde d'Armure ratés.

PLUME DU PHÉNIX 60 points

Ces plumes éphémères, arrachées à un phénix de feu et montées en talisman sont préservées par l'ancienne magie des elfes. Transmis de générations en générations, elles sont portées par la noblesse d'Ulthuan lors des pires batailles mais tombent en cendres dès qu'elles sont sorties de leurs étuis de protection. Tant qu'elles durent, elles protègent leur porteur de tout mal et si ce dernier vient à tomber, peuvent lui accorder un sursis avant la mort.

Figurine à pied uniquement. La Plume du Phénix donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable* (5+). Si le porteur est tué, la Plume du Phénix est détruite, son porteur revient à sa valeur de Points de Vie de départ et chaque figurine au contact socle à socle avec lui subit une touche de Force 5 avec la règle spéciale *Attaque Enflammée*.

CAPE DU MAÎTRE DU SAVOIR

30 points

Enveloppé dans cette cape gris pâle, le porteur semble perdre sa substance et devenir rien de plus qu'une illusion.

Le porteur de la Cape du Maître du Savoir gagne la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (3+)* contre les tirs.

CŒUR DU PHÉNIX

30 points

Des braises provenant des feux sacrés d'Asuryan sont emprisonnées dans une petite boîte ouvragée.

Le Cœur du Phénix donne à son porteur les règles spéciales *Sauvegarde Invulnérable (5+)* et *Immunité (Attaques Enflammées)*.

ENCENS SACRÉ

25 points

L'encens est souvent utilisé dans les rites elfiques lors desquels sont brûlées des brindilles bénies par les gardiennes du tombeau d'Asuryan. Ces brindilles se consomment des jours durant enveloppant les participants de l'atmosphère enfumée des temples.

Tous les tirs ciblant le porteur de l'Encens Sacré ou l'unité dans laquelle il se trouve subissent un malus de -1 pour toucher.

TALISMAN DE SAPHERY

20 points

Cet artefact d'une taille très modeste n'en respandit pas moins de l'intense lumière du juste.

Les armes magiques de toute figurine ennemi au contact du porteur du Talisman de Saphery perdent tout pouvoir. Elles sont considérées comme des armes ordinaires.

AMULETTE DE FEU

10 points

Cette amulette brûle d'un feu éternel sans que celui qui la porte ne semble en souffrir.

L'Amulette de Feu donne à son porteur les règles spéciales *Immunité (Attaques Enflammées)* et *Résistance à la Magie (1)*.

OBJETS CABALISTIQUES

CRISTAL D'ANNULII

50 points

Déterré loin sous les montagnes d'Annulii, ce cristal a été poli par le vortex magique qui s'engouffre au centre d'Ulthuan. Il attire les énergies magiques à lui.

Durant la phase de magie ennemie, le Cristal d'Annulii vous permet de retirer un dé de la Réserve de Pouvoir de votre adversaire et de l'ajouter à votre Réserve de Dissipation.

SIGNE D'ASURYAN

50 points

Ce signe est tatoué sur la main du mage avec une encre préparée dans les flammes sacrées d'Asuryan. A la première utilisation, le tatouage disparaît comme s'il n'avait jamais été là.

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le porteur peut utiliser le pouvoir du Signe d'Asuryan au lieu de tenter de dissiper le sort normalement. Celui-ci lui donne immédiatement 6 dés pour dissiper le sort, dés qui ne peuvent pas être mélangés avec d'autres dés de dissipation. De plus, le sort est détruit et le Sorcier adverse ne peut plus le lancer pour le reste de la partie.

ANNEAU DE CORIN

40 points

Les origines de cet anneau sont enrobées de mystère et il est tout ce qu'il reste du mage qui l'a créé. Cependant, peu nombreux sont les adeptes de la magie qui n'ont pas entendu parler de lui.

Sort lié, Niveau de Pouvoir 5. L'Anneau de Corin contient le sort *Catharsis magique* du domaine de la Haute-Magie.

PIERRE DE VORTEX

30 points

Taillée dans la roche dont sont façonnés les monolithes dressés un peu partout en Ulthuan, la Pierre de Vortex a l'étrange pouvoir de calmer les vents magiques, même pour un instant seulement.

Usage unique. Le porteur de la Pierre de Vortex peut l'utiliser au début de n'importe quelle phase de Magie ennemie. Votre adversaire doit retirer D6 dés de pouvoir de sa réserve.

BÂTON DE VIGUEUR

25 points

Ce bâton détourne les énergies néfastes s'échappant des Royaumes Invisibles, dissipant tout danger résultant de l'instabilité de la magie avant qu'il n'affecte le mage.

Usage unique. Le Bâton de Vigueur immunise son porteur aux effets de son premier Fiasco de la partie.

BÂTON EN BOIS D'ÉTOILE

25 points

La présence de ce bâton tordu semble incongrue au milieu des trésors délicatement ciselés des elfes. C'est cependant un des objets les plus précieux qu'un mage puisse posséder.

Le Bâton en Bois d'Étoile donne à son porteur un bonus de +1 pour tout test de lancement de sort. De plus, son porteur quand il tente de canaliser les vents de magie, il peut relancer un dé ayant donné un échec.

JOYAU DU CRÉPUSCULE

20 points

Ce délicat rubis brille d'une lumière rouge sang que même l'apprenti sait reconnaître.

Le Joyau du Crépuscule donne à son porteur un dé de magie supplémentaire lors de chaque phase de Magie. Seul le porteur du Joyau peut utiliser ce dé bonus.

PENDENTIF DU DIEU TROMPEUR

20 points

Très peu de mages elfiques sont dévoués à Loec. L'étude de la magie impose en effet de se fier à un saint patron moins capricieux. Ceux qui recherchent les faveurs du Trompeur portent un petit pendentif qui renferme pourtant d'énormes pouvoirs.

Si un Sorcier ennemi fait un Fiasco, le porteur du Pendentif du Dieu Trompeur peut choisir de le faire relancer sur la table des Fiascos.

BAGUETTE D'ARGENT

10 points

Cette baguette est recouverte de lignes de runes écrites dans un langage oublié.

Le porteur de la Baguette d'Argent peut sélectionner un sort de un niveau de plus qu'il n'est normalement autorisé à prendre.

BÂTON CLAIRVOYANT DE SAPHERY

10 points

Taillé dans du bois d'étoile et irradiant de puissance magique, ce bâton permet au mage de mieux maîtriser ses pensées et de se souvenir du moindre détail avec encore plus de clarté.

Le Bâton Clairvoyant de Saphery permet à son porteur de sélectionner un sort de plus que la normale dans son Domaine de Magie.

OBJETS ENCHANTÉS

GEMME IRISANTE DE HOETH

50 points

La gemme est ordinairement conservée dans un petit sac en velours noirs afin de la soustraire aux regards des envieux.

Le porteur de la Gemme Irisante de Hoeth devient un Sorcier de niveau 1 et utilisant le domaine de la Haute-Magie.

PIERRE DE NUIT

50 points

Il s'agit d'un fragment de pierre noire, brute et dépourvue de la moindre décoration. Ceux versés dans les arts arcaniques la voient comme un gouffre insondable, un espace où rien n'existe dans l'autre dimension.

Les figurines au contact socle à socle avec le porteur de la Pierre de Nuit ne peuvent pas lancer de sorts et tous leurs objets magiques cessent de fonctionner. Ils sont considérés comme des objets normaux de la catégorie appropriée.

MANTEAU DE FOLARIATH

40 points

Cet ancien manteau dont l'étoffe scintille comme un millier d'étoiles, fut enchanté par un mage excentrique nommé Folariath. Certains racontent qu'il pouvait voyager entre les mondes.

Figurine à pied uniquement. Le porteur du Manteau de Folariath gagne la règle spéciale *Éthéré*.

PENDENTIF DE VENGEANCE

35 points

Ulcéré par la couardise des Maîtres des Runes nains dont les Enclunes du Destin firent tant de ravages durant la Guerre de la Barbe, Æoliss, alors Maître du Savoir de Hoeth, créa ce pendentif.

Le porteur du Pendentif de la Vengeance peut forcer tout jet réussi d'activation de rune d'une Enclume du Destin à être relancé (sauf si le test cause un Fiasco).

ÉCLAT DE VISION

25 points

Fragment de la légendaire Couronne des Étoiles, cet éclat de métal scintillant peut accorder à celui qui le possède une vision du futur, et ainsi la possibilité d'échapper à sa destinée.

L'Éclat de Vision permet au joueur qui contrôle son porteur d'avoir un bonus de +1 au test visant à déterminer quel joueur jouera en premier.

FLÈCHE CÉLESTE DE NALOER 25 points

Cette flèche elfique fut créée par Naloer, un grand artisan Haut-Elfe qui la façonna dans les feux rougeoyants de la forge de Vaul, au temps de Caledor Ier.

Figurine avec un arc long non magique uniquement. Usage unique. La Flèche Céleste de Naloer a le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
36"	6	<i>Attaques magiques, Blessures multiples (D6)</i>

LIVRE SACRÉ DES ASURS 25 points

Les récits contenus dans ce livre sont l'histoire même du peuple elfique, une succession d'actes de bravoure, de gloire, de grandeur d'âme et de sacrifice.

Le porteur du Livre Sacré des Asurs gagne la règle *Présence Inspirante* avec une portée de 6 ps. Si cet objet est donné au Général de l'armée, la portée de sa *Présence Inspirante* augmente de 6 ps.

AMULETTE DE LUMIÈRE 20 points

Cette petite broche fut épinglée au revers de Kalin Mèches d'Argent tout au long des guerres contre les démons.

Les attaques au Corps à Corps délivrées par le porteur de l'Amulette de Lumière ainsi que de l'unité dans laquelle il se trouve gagnent la règle spéciale *Attaques Magiques*. De plus, leurs adversaires doivent relancer les 6 obtenus sur leurs *Sauvegardes Invulnérables*.

AMULETTE DE LA FLAMME PURIFICATRICE 20 points

Cette amulette d'argent, d'une finition tout à fait banale, renferme pourtant un immense pouvoir protecteur.

Les sorts ennemis qui ciblent le porteur de l'Amulette de la Flamme Purificatrice ou l'unité dans laquelle il se trouve subissent un malus à leur jet de lancement de -3.

GEMME DE COURAGE 10 points

Enchantées par Celar sous le règne de Bel-Korhadris, ces gemmes sont remises par le Roi Phénix à quiconque fait acte de bravoure.

Usage unique. Le porteur de la Gemme de Courage et l'unité dans laquelle il se trouve peuvent l'utiliser lors d'un de leur test de Commandement. Le test s'effectue alors avec 3D6, le dé donnant le résultat le plus haut étant défaussé.

TALISMAN DE LÆC 10 points

Læc le Trompeur est rarement invoqué par les hauts elfes sur le champ de bataille, car son aide a toujours un prix.

Usage unique. Le Talisman de Læc peut être utilisé au début de n'importe quelle phase de Corps à Corps. Jusqu'à la fin de la phase, le porteur peut relancer ses jets pour Toucher et pour Blesser ratés et tout ennemi blessé par ces attaques doit relancer ses Sauvegardes d'Armures et Sauvegardes Invulnérables réussies. Cependant, à la fin de la phase de Corps à Corps, le porteur perd la moitié de ses Points de Vie (arrondi à l'inférieur) sans aucune Sauvegarde d'aucun type possible.

BANNIÈRES MAGIQUES**BANNIÈRE DE SORCELLERIE** 50 points

Le Grand Mage de Saphery fit cadeau de cette bannière au Roi Phénix Finubar le Voyageur à l'occasion de son couronnement.

La Bannière de Sorcellerie ajoute +D3 Dés de Pouvoir à votre Réserve de Pouvoir à chacune de vos phases de Magie.

ÉTENDARD DU JUSTE ÉQUILIBRE 45 points

D'étranges jeux d'ombre et de lumière se dessinent sur cette bannière lorsqu'elle est battue par le vent.

L'unité portant l'Étendard du Juste Équilibre, et toute unité ennemie au contact socle à socle gagnent la règle spéciale *Immunité (Psychologie)* et les règles spéciales *Frénésie* et *Haine* sont ignorées.

BANNIÈRE D'ELLYRION 25 points

Ce petit étendard représente Korhandir, le père de tous les chevaux. Il donne au régiment l'énergie de se frayer un chemin dans le terrain le plus dense.

Cavalerie uniquement. L'unité gagne la règle spéciale *Guide* et peut relancer ses tests de poursuite échoués.

ÉTENDARD DU LION 10 points

Le cœur de ceux qui servent sous cette bannière est rempli de courage ce qui les rend aussi féroces que des lions.

L'unité portant l'Étendard du Lion gagne la règle spéciale *Immunité (Terreur)*.

HOMMES-BÊTES

Cette section contient les règles et le background pour certains des artefacts les plus iconiques et les plus puissants des Hommes Bêtes. Ils peuvent être utilisés en addition des objets magiques qui se trouvent dans *Warhammer : Hommes Bêtes* et le livre de règle de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

MASSUE PRIMITIVE 60 points

Bien qu'il ne s'agisse en apparence que d'un gourdin à la poignée entourée de cuir moisi et infesté d'araignées et de cloportes, cette arme est une branche du légendaire Arbre Cadavérique béni par le toucher de Morghur. Cette arme est le fléau de toute civilisation et a fait couler le sang depuis l'aube des temps.

Quand vous faites un jet pour blesser, la Force de l'utilisateur est considérée comme égale à la valeur de Commandement non modifiée de la cible. Cela affecte également les sauvegardes d'armure que la cible pourrait être amenée à faire contre cette arme.

HACHE À HOMME 40 points

Cette arme est appelée ainsi car elle tranche aussi facilement les hommes que des haches moins redoutables coupent les arbres. Un seul coup de cette hache peut couper en deux le guerrier le plus robuste. La vue du corps tranché se tortillant au sol est aussi effrayante pour l'ennemi qu'encourageante pour les guerriers qui servent le porteur de la hache à hommes.

Cette arme donne à son porteur la règle *Coup Fatal*. De plus, si son porteur tue un personnage ennemi lors d'un défi, le porteur et son unité gagnent les règles spéciales *Tenace* et *Terreur*, aussi longtemps que le porteur reste au sein de son unité.

LAME DU MASSACRE 40 points

Arborant la forme d'une vouge grossière couverte de veines et de bouches difformes, la Lame du Massacre se nourrit de carnages. Il est dit que quiconque la manie devient immortel, pour peu qu'il ne laisse jamais sécher le sang qui la recouvre.

Figurine à pied uniquement. Arme lourde. Pour chaque blessure infligée par la Lame du Massacre, lancez immédiatement un D6. Chaque 4+ obtenu redonne un PV à son porteur (jusqu'à son total de départ). Les blessures guéries de cette façon ne comptent pas comme ayant été infligées lors de la résolution du combat.

GRIFFES D'ITHILMAR 35 points

Ces griffes fabriquées à partir d'éclats d'armes elfiques brisées s'adaptent aux mains de leur porteur.

Paire d'armes. Les Griffes d'Ithilmar confèrent +D3 attaques à leur porteur plutôt que +1 (lancez le dé au début de chaque round de combat). Sur un résultat de 6 pour déterminer le nombre d'Attaques, toutes les Attaques du porteur gagnent la règle *Ignorent l'Armure* pour ce round.

LANCE DE CHASSE 35 points

Créée à l'origine pour traquer les mammoths de l'extrême nord, cette lance à la lourde hampe est enchantée de façon à pénétrer facilement la chair pour empaler sa victime.

Lance. La Lance de Chasse peut être lancée à une portée de 24" lors de chaque phase de Tir et suit alors les règles d'un javelot. Résolvez chaque touche comme une touche effectuée par une baliste.

LE DÉVOREUR 30 points

Cette arme est redoutée par tous les ennemis des hommes-bêtes à travers le Vieux Monde. Elle aspire la volonté tout comme la force de sa victime, si bien que ceux qui survivent à ses blessures combattent rarement de nouveau.

Le porteur gagne la règle spéciale *Terreur*. De plus, toute figurine blessée par cette arme perd un point de Commandement par blessure subie.

LE HACHOIR D'AIRAIN 30 points

On dit que cet artefact provient d'une autre dimension. Son tranchant dégage une aura qui provoque une soif de sang intarissable chez son porteur.

Le Hachoir d'Airain donne à son porteur +1 Attaque pour chaque ennemi en contact socle à socle. Dans un défi, il donne seulement +1 Attaque.

LE SAIGNEUR

20 points

Également appelée le Fléau du Guerrier, cette arme provoque de graves hémorragies à la moindre entaille.

Chaque fois qu'un adversaire subit une blessure causée par cette arme, lancez un D6. Sur un résultat de 4+, l'ennemi subit une blessure additionnelle sans sauvegarde d'aucun type possible. Continuez à lancer les dés tant que vous obtenez des 4+.

POIGNARD DENTELE

10 points

Cet instrument servant à effectuer des sacrifices irradié de la colère de ses précédentes victimes offertes aux Puissances de la Ruine.

Sorcier uniquement. Toute figurine ennemie tuée au corps à corps par le porteur génère un Dé de Pouvoir ou un Dé de Dissipation utilisable lors de la prochaine phase de magie.

CIMETERRE DE SKULTAR

5 points

Cette lame barbelée est couverte de puissantes inscriptions tracées en runes du Langage Obscur, et ne s'émousse jamais.

Tous les jets pour blesser de 6 faits avec le Cimenterre de Skultar ont la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armure*.

ARMURES MAGIQUES

ARMURE ROUILLEUSE

40 points

Cette armure corrodée est incrustée de crasse. Elle a été maudite par les Chamans afin que sa rouille se répande sur les lames qui entrent à son contact. Même les épées les plus résistantes se brisent quand elles la frappent.

Armure intermédiaire. À la fin de chaque round de combat, lancez un D6 pour chaque arme magique qui a frappé le porteur. Sur 2+, l'arme de l'ennemi perd ses règles spéciales et cesse de compter comme une arme magique. Elle compte comme une arme normale pour le reste de la bataille.

PEAU DE TROLL

30 points

Cette peau tannée donne à son porteur les capacités de régénération d'un troll.

Armure légère. Cette armure donne à son porteur la règle spéciale *Régénération (4+)*.

PELISSE DES OMBRES

30 points

De cette peau émane une aura de ténèbres qui enveloppe le porteur et les troupes à proximité.

Armure légère. Tous les tirs dirigés contre le porteur ou son unité subissent un malus de -1 pour toucher. Tous les sorts ennemis ciblant le porteur ou son unité subissent un malus de -2 à leur lancement.

PELISSE DU SOMBRE REJETON

15 points

Après des années de souillure au nom des Dieux du Chaos, qu'il s'agisse de sang, de crasse ou d'excréments, la fourrure du personnage est devenue une solide armure de poils et de cartilage qui le protège des attaques physiques aussi bien que magiques.

La Pelisse du Sombre Rejeton donne à son porteur les règles spéciales *Résistance à la Magie (1)* et *Armure Naturelle (6+)*.

PLATES NOIRCIES

10 points

Cette armure de plates est recouverte par la suie des temples et des palais incendiés. On dit que son porteur peut traverser les flammes les plus féroces sans danger.

Armure intermédiaire. Le porteur de cette armure gagne la règle spéciale *Immunité (Attaques enflammées)*. Toute unité qu'il rejoint gagne *Sauvegarde Invulnérable (4+)* contre les *Attaques enflammées* non physiques.

ARMURE DU CHAOS

10 points

En plus de lambeaux de cottes de mailles et de plates de métal, les Armures du Chaos portées par les Hommes-Bêtes sont souvent constituées d'os, de bois et de fourrures d'animaux étranges.

Armure lourde. Cette armure peut être portée par tout personnage du Livre d'Armée Hommes-Bêtes, sorciers y compris.

TALISMANS

COURONNE DE CORNES 30 points

Il arrive qu'un homme-bête particulièrement favorisé par ses dieux voie une épaisse couronne de longues cornes noires pousser de son crâne. Du sang dégouline en permanence du front du champion, ce qui le désigne à tous comme étant destiné à la grandeur.

Le porteur de la Couronne de Cornes gagne une *Sauvegarde Invulnérable (5+)*. De plus, toute unité rejointe par ce personnage gagne un bonus de +1 à tous ses tests de ralliement.

ŒIL DE NUIT 25 points

Cette pierre noire se porte autour du cou. Ses profondeurs insondables s'étendent pour envelopper le porteur, le protéger contre les énergies néfastes, et retourner les vents magiques contre les sorciers.

Le porteur de l'Œil de Nuit gagne la règle spéciale *Résistance à la Magie (2)*. De plus, si un sorcier ennemi dans les 24" essaie de lancer un sort du domaine de la Vie, des Cieux ou de la Lumière et fait un fiasco, alors vous pouvez le forcer à relancer le résultat de ce fiasco.

OBJETS CABALISTIQUES

CRÂNE DE RARKOS 55 points

Ce crâne blanchi fixé au bout d'un bâton appartenait autrefois au Chaman Rarkos. Le crâne est maudit et continue de grincer entre ses dents les incantations de son ancien propriétaire.

Tous les sorciers Hommes-Bêtes alliés dans les 12" (y compris le porteur du crâne), gagnent un bonus de +1 à toutes les tentatives pour lancer des sorts.

SCEPTRE DE DARKOTH 25 points

Ce sceptre et son porteur grouillent de larves, de cafards et d'insectes. Ils rampent sur le bois, dans la fourrure du Chaman et dans les replis de ses robes. Ce sceptre semble doté d'une vie propre et se tord dans la main de son porteur alors que sa surface se couvre de visages difformes qui maudissent les vivants. Ce bâton maléfique peut être utilisé par un Chaman pour améliorer ses pouvoirs magiques.

Sort lié, niveau de pouvoir 3. Le Sceptre de Darkoth contient le sort *Nuée Venimeuse* du Domaine de la Sauvagerie.

CALICE PESTILENTIEL 20 points

Ce gobelet de bois vermoulu est empli d'un mélange de sang et de pus, tandis que des vers et des larves se prélassent dans l'écume moussue qui flotte à sa surface. Un Chaman buvant au calice est pris d'une douleur aveuglante dès que le répugnant liquide parcourt son corps, mais ses capacités magiques s'en voient soudainement améliorées et ses sorts sont plus destructeurs que jamais.

Marque de Nurgle uniquement. Le Chaman peut boire au calice au début de toute phase de Magie. Il subit immédiatement une touche de Force 4 qui ignore la sauvegarde d'armure et les sauvegardes invulnérables. Pour le reste de la phase de Magie, toute tentative de lancement d'un sort qui donne un double (à part un double 1) sur le jet initial donne un dé de pouvoir supplémentaire pour la tentative de lancement.

FÉTICHE D'ARBRE À SORCIÈRE 20 points

Cette effigie primitive représente un arbre aux sorcières et peut maudire les ennemis du Chaman lorsque celui-ci la brandit en prononçant l'incantation adéquate.

Choisissez une unité ennemie dans les 24" au début de chaque phase de Magie. Tous les jets pour blesser ratés faits contre l'unité ciblée au cours de la phase de Magie peuvent être relancés.

OBJETS ENCHANTÉS

COR DE LA GRANDE CHASSE 35 points

Ce cor fabriqué avec la défense d'un dieu-sanglier libère un son si terrible que tous les hommes-bêtes à la ronde entendent son appel.

Sort lié niveau 4. Le Cor contient le sort *Élan Bestial* du domaine de la Sauvagerie.

CORNE DE LA PREMIÈRE BÊTE 25 points

Ce cor incroyablement ancien et à moitié fossilisé aurait appartenu au crâne de la Première Bête. Lorsque l'on souffle dedans, l'ennemi est pris de désarroi tandis que les hommes-bêtes redoublent d'efforts pour le massacrer.

Seigneur des Bêtes et Chef Homme-Bête uniquement. Toutes les unités alliées dans les 12" du porteur peuvent relancer leurs tests de Fureur Primale.

CROC SANGLANT 25 points

Arraché à la mâchoire du légendaire seigneur minotaure Grashak, le Croc Sanglant pend d'un collier fait d'os et de tendons. Il émane de lui la haine sauvage de l'ancien Champion du Chaos, et son porteur est transformé en une bête hagarde et écumante, son regard injecté de sang braqué sur sa prochaine proie.

Le Croc Sanglant donne à son porteur les règles spéciales *Haine* et *Soif de Sang*.

PIERRE DE HAINE 25 points

Cette pierre luminescente contient l'âme d'un Ungor sacrifié au cours d'un rituel particulièrement odieux. Lorsque'elle est jetée au sol, elle se brise et toute la haine et la rage de l'Ungor sont libérées dans des bourrasques de vents magiques qui s'engouffrent dans les objets cabalistiques à proximité avec des effets dévastateurs.

Usage unique. Sort lié niveau 5. Tout objet cabalistique dans les 18" explose immédiatement dans les mains de son propriétaire (ami comme ennemi). Chaque porteur d'un objet cabalistique subit un D6 touches de Force 4. Les objets cabalistiques sont détruits.

PEAU D'HUMAIN 15 points

Le porteur de cette peau écorchée est sous l'emprise d'un sort qui le fait apparaître simplement comme un paysan particulièrement laid et bossu. Ce n'est que lorsqu'il jette cette cape que sa véritable identité est dévoilée.

Personnage à pied uniquement. Le porteur de la Peau d'Humain gagne la règle spéciale *Eclaireur*.

COR DE LA BATTUE 10 points

Taillée dans le croc d'une des plus grandes créatures errant au fond des bois, cette corne donne naissance à un son capable de glacer les guerriers ennemis jusqu'aux os et de noyer tout instinct belliqueux dans une terreur abjecte.

Usage unique. Une fois par bataille, le porteur peut forcer un ennemi en fuite dans les 12" à automatiquement rater leur test de Ralliement. Cela doit être déclaré avant que le test ne soit fait.

OLIFANT RUGISSANT 5 points

La marche d'une harde est toujours accompagnée par le rythme douloureux des tambours de guerre et les stridulations dérangeantes des syrinx. L'Olifant Rugissant est un cor de guerre fabriqué avec la corne d'un bélier géant. Il délivre un son si puissant qu'il couvre celui des instruments des adversaires des hommes-bêtes.

Les musiciens ennemis dans les 8" du porteur de l'Olifant Rugissant n'ont pas d'effet.

BANNIÈRES MAGIQUES

BANNIÈRE CHARNELLE 35 points

La Bannière Charnelle est faite de chair encore vivante et ressemble à un homme sans os étiré sur un cadre de bois. Au combat, cette créature pathétique hurle et gémit en direction de l'ennemi, essayant de l'atteindre de ses bras flagellants et de l'attirer vers sa bouche écumante.

Au début de chaque phase de Combat, toutes les unités au contact avec le porteur de la Bannière Charnelle subissent D6 touches de Force 4, distribuées comme des tirs. Toute blessure causée par la Bannière Charnelle compte dans la résolution de combat.

TOTEM VITRIOL 25 points

Ce tronc noueux et déformé est décoré des crânes de champions bestigors déchus, pendant de ses branches comme des fruits grotesques. Sa magie est si puissante que ces têtes sont animées d'un semblant de vie, de leurs gueules se déversent d'épais filets de sang empoisonné qui viennent souiller les armes du régiment marchant sous le totem.

L'unité portant le Totem Vitriol gagne la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*.

BANNIÈRE PROFANÉE 25 points

Cette bannière a été arrachée des mains de son précédent porteur alors qu'il agonisait, et profanée sous ses yeux. Elle est sale et déchirée, et sa vision est un affront pour l'ennemi, tandis qu'elle pousse les hommes-bêtes à des actes toujours plus détestables.

L'unité portant la Bannière Profanée réussit automatiquement ses tests de Fureur primaire et compte comme ayant obtenu un double. Cependant, toutes les unités ennemies ont la règle spéciale *Haine* contre l'unité portant cette bannière.

FLÉAU DES HOMMES 25 points

Cette bannière parodie les épouvantails qui parsèment les champs de l'Empire. Il s'agit d'un cadavre envahi de corbeaux qui croassent et festoient bruyamment. Ceux qui aperçoivent ce spectacle sont emplis de terreur à l'idée qu'il pourrait s'agir de leurs yeux et de leurs langues que les corbeaux mangeront bientôt.

Toutes les unités ennemies dans les 6" de l'unité portant le Fléau des Hommes subissent un malus de -1 à leur caractéristique de Commandement.

BANNIÈRE CORNUE 20 points

Arborant les cornes de nombreux Seigneurs des Bêtes vaincus, la Bannière Cornue est un puissant symbole qui affermit le courage des hommes-bêtes qui se battent sous elle.

L'unité portant la Bannière Cornue peut refaire ses tests de Psychologie ratés.

TOTEM DE CORROSION 15 points

Ce totem n'est guère plus qu'un épieu sur lequel sont empalés les cadavres de chevaliers en armure. L'aura d'entropie qui s'en dégage peut dissoudre le métal en quelques secondes.

Toute unité, amie ou ennemie, en contact socle à socle avec le Totem de Corrosion compte sa sauvegarde d'armure comme étant inférieure de 1 point à ce qu'elle est normalement. Le Totem de Corrosion n'a aucun effet sur l'Armure Naturelle.

CHERCHE-PROIE 10 points

Cherche-Proie est tendu de peaux de loups, de chiens sauvages et d'autres redoutables prédateurs. Il guide son porteur vers ses proies, si bien qu'une bande dotée de cette bannière ne vient jamais à manquer de nourriture.

L'unité portant Cherche-Proie entre automatiquement sur le champ de bataille via la règle *Embuscade* (aucun jet de dé requis) et peut effectuer une marche forcée le tour où elle arrive.

HOMMES-LÉZARDS

Cette section contient les règles et le background de certains des artefacts magiques les plus emblématiques et les plus puissants utilisés par les Hommes-Lézards. Ceux-ci peuvent être utilisés en plus des objets magiques présents dans le livre d'armée Hommes-Lézards et le livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

CIMETERRE DU SOLEIL RESPLENDISSANT 45 points

Aussi légère qu'une dague, cette lame courbe apporte à qui la possède la vigueur du soleil : une énergie sacrée, une réserve inépuisable d'endurance et une colère brûlante.

Le Cimenterre du Soleil resplendissant donne à son porteur un bonus de +2 Attaques ainsi que la règle spéciale *Haine*.

LAME DU RÉVÉRÉ TZUNKI 45 points

Prétendue maniée par Tzunki, l'un des Anciens, cette arme est d'une conception compliquée qui la fait bourdonner quand elle fend l'air. Sa lame est constituée d'un matériau incassable de couleur noire, ayant résisté au feu intense des plus grands dragons sans rien perdre de son tranchant ni de son contact glacé.

La Lame du Révéré Tzunki donne au porteur un bonus de +1 en Force ainsi que la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armure*.

LANCE DE GUERRE DU STÉGADON 35 points

La pointe de cette énorme lance fut taillée dans la corne du tout premier stégadon à avoir porté un howdah de guerre, le plus gros spécimen de son espèce. La corne de cette bête, gravée de runes magiques, serait si dure que l'on dit qu'elle pourrait ouvrir une montagne en deux.

Chef Skink sur Stégadon uniquement. Lance. La Lance de Guerre du Stégadon donne à la monture du porteur la règle spéciale *Impact* (2D6+1).

BÂTON DU SOLEIL PERDU 30 points

De ce bâton court fait d'une matière métallique multicolore et sur la longueur duquel ont été moulées des glyphes arcaniques s'échappent des rayons d'une lumière ardente à la chaleur intense, qui brûlent la chair de ceux qu'ils touchent.

Le Bâton du Soleil Perdu a le profil suivant :

Portée	Force	Règles Spéciales
18"	5	Tirs Multiples (3)

LE FOUET D'ITZAOTYL 30 points

Utilisé par les serviteurs des Anciens pour maîtriser les bêtes massives qui foulèrent le monde à l'aube des temps, l'ancien fouet d'Itzaotyl est constitué d'une vrille indestructible de magie pure qui est capable d'immobiliser tout ce qu'elle touche.

Le Fouet d'Itzaotyl donne à son porteur la règle spéciale *Frappe toujours en Premier*. De plus, tout Monstre touché avec succès par le fouet doit réussir un test de Commandement. En cas d'échec, il ne peut pas attaquer cette phase de combat rapproché.

ÉPÉE DE LA GUÊPE 25 points

Lorsqu'il la tient en main, le porteur de cette arme est assailli de prémonitions qui lui font voir les événements quelques instants avant qu'ils ne se produisent. De cette façon, il sait où l'ennemi va porter ses coups.

L'Épée de la Guêpe permet au porteur de relancer les 1 pour toucher, et les ennemis doivent relancer les 6 pour le toucher.

DAGUE DE SOTEK 15 points

Cette dague courbe et acérée a déjà pris des vies par milliers, celles offertes lors des sacrifices au dieu Sotek. Le peuple des rats redoute tout particulièrement cette arme, qui ôta leur dernier souffle à bien des siens.

Skink uniquement. La Dague de Sotek confère à son porteur la règle spéciale *Coup Fatal*. De plus, toutes les figurines du livre d'armée Skavens traitent le porteur comme ayant la règle spéciale *Peur*.

LAME ARDENTE DE CHOTEC 15 points

Il exhale une odeur âcre et sulfureuse de la lame de cette arme capable de traverser les armures avec aisance. Là où elle frappe, l'acier se déforme, là où elle coupe, la plaie se couvre de cloques.

La Lame ardente de Chotec confère à son porteur les règles spéciales *Perforant (2)* et *Attaques Enflammées*.

ARMURES MAGIQUES

PEAU DE SANG-FROID 40 points

Seuls les guerriers Saurus les plus coriaces peuvent porter la Peau de Sang-Froid, qui leur donne une apparence redoutable. Cependant, cette peau sécrète un mucus toxique qui empoisonne lentement le porteur et engourdit son esprit.

Kuraq-kaq ou Kuraq à pied uniquement. Le porteur de la Peau de Sang-Froid gagne +1 en Endurance ainsi que les règles spéciales *Peur*, *Armure Naturelle (5+)* et *Stupidité*.

BOUCLIER DU BASSIN MIROITANT 20 points

Lorsqu'il détourne des coups, des ondulations naissent au centre de la surface sombre et polie de ce bouclier, absorbant la magie hostile et pouvant la retourner contre son lanceur.

Bouclier. Tout projectile magique qui frappe le porteur du Bouclier du Bassin Miroitant ou l'unité dans laquelle il se trouve est renvoyé sur un jet de 2+ sur un D6. Si le sort est renvoyé, les résultats du projectile magique sont résolus contre le lanceur du sort et toute unité dans laquelle il se trouve.

LE BOUCLIER MUTILATEUR 20 points

Ce bouclier a davantage été conçu comme une arme que comme une protection, le guerrier qui le porte peut s'en servir pour frapper avec les multiples lames qui garnissent son pourtour et sa surface.

Bouclier. Le Bouclier Mutilateur donne au porteur +1 Attaque et la règle spéciale *Attaques Magiques*.

TALISMANS

PLAQUE DE PROTECTION DIVINE 30 points

Le Bouclier des Anciens gagne en puissance sous l'influence de cette plaque lumineuse, qui émet des éclairs soudains pour venir détourner les projectiles.

Prêtre-Mage Slann uniquement. La Plaque de Protection Divine confère à son porteur et à toute unité qui l'accompagne la règle spéciale *Sauvegarde invulnérable (5+)* contre les tirs.

AURA DE QUETZL 25 points

Béni par Quetzl, ce chapelet de coquillages, de plumes et d'os perlés est un puissant charme protecteur, entourant le guerrier dans un miasme de couleurs dansantes.

L'Aura de Quetzl donne au porteur la règle spéciale *Sauvegarde invulnérable (5+)* contre les attaques de Force 5 ou plus.

AMULETTE D'ITZL 20 points

Dans un éclat de lumière et un grondement de tonnerre, cette amulette explose en un millier de fragments de cristal lorsqu'un tir ou un coup menace de blesser son porteur. Cela lui évite le pire, même si son amulette est détruite.

Usage unique. L'Amulette d'Itztl donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (2+)* contre la première blessure non sauvegardée qu'il subit.

COLLIER DE GLYPHES 20 points

Gage de protection ancestral, ce collier détourne les coups dirigés contre celui qui le porte. Face à lui, les ennemis deviennent maladroits sans raison apparente et ne parviennent plus à diriger efficacement leurs attaques.

Toutes les attaques de corps à corps visant le porteur du Collier de Glyphes souffrent une pénalité de -1 pour toucher.

OBJETS CABALISTIQUES

BÂTON DES TEMPÊTES 45 points

Antique réminiscence du temps des Anciens, cette relique révérée a le pouvoir de libérer des éclairs fourchus et crépitants. Elle n'est cependant tirée du sanctuaire du Grand Temple de Tlaxtlan qu'en cas de besoin majeur car une fois utilisée, son énergie s'épuise momentanément et il faut beaucoup de temps, même à l'échelle des Hommes-Lézards, pour la restaurer.

Usage unique. Sort lié, Niveau de Pouvoir 5. Le Bâton des Tempêtes contient le sort *Foudre d'Uranon* du domaine des Cieux.

MAIN DES ANCIENS 45 points

Une sphère de lumière entoure le porteur alors que la bénédiction des Anciens repousse loin de lui les incontrôlables tourbillons de magie.

Prêtre-Mage Slann uniquement. Usage unique. Si le porteur de la Main des Anciens fait un Fiasco, lancez un D6. Sur un résultat de 1, le porteur subit normalement les résultats du Fiasco. Sur 2+, le Fiasco est ignoré. De plus, tout sorcier ennemi dans la ligne de vue du Prêtre-Mage Slann comptera comme ayant obtenu un 7 sur la table des Fiascos.

DIADÈME DE PUISSANCE 20 points

Ce bandeau en or massif incrusté de bijoux et gravé d'antiques glyphes aide le mage à mettre en œuvre ses sorts, en lui faisant voir la substance matérielle des vents de magie qu'il peut alors pleinement manipuler.

Le diadème de pouvoir vous permet de conserver jusqu'à 2 Dés de Pouvoir inutilisés à la fin de votre phase de Magie et de les ajouter à la réserve de Dés de Dissipation de votre camp lors de la prochaine phase de Magie ennemie.

PLAQUE DE TEPOK 10 points

Présentant un portrait de Tepok, le mystérieux Ancien, cette plaque ouvre le champ de conscience du Slann à de nouvelles possibilités, lui permettant de fondre son esprit avec ceux de son peuple et de profiter de leur savoir.

Prêtre-Mage Slann uniquement. Le porteur de la Plaque de Tepok peut sélectionner un sort supplémentaire dans le domaine de la magie qu'elle utilise.

OBJETS ENCHANTÉS

PENDENTIF ÉBLOUISSANT DE CHOTEC 30 points

Lorsque les petits symboles gravés sur cette amulette sont alignés correctement, l'air autour d'elle s'épaissit dans une distorsion lumineuse qui s'étend brusquement dans toutes les directions et aveugle momentanément l'ennemi.

Usage unique. Le Pendentif Éblouissant de Chotec peut être utilisé au début de n'importe quelle phase de Corps à Corps. Pour le reste de la phase, toutes les unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur ou l'unité dans laquelle il se trouve bénéficient de la règle spéciale *Frappe Toujours en Dernier*.

STATUETTE MALVEILLANTE 25 points

Cette statuette modelée à l'image du dieu Xapati est fréquemment baignée dans des offrandes de sang. son possesseur peut ensuite en appeler à la vengeance des Anciens pour frapper impitoyablement les ennemis du peuple lézard.

Usage unique. Sort lié, Niveau de Pouvoir 5. La Statuette contient un sort de **dégâts directs** d'une portée de 18" qui cible une unique figurine ennemie, même si cette dernière se trouve dans une unité. La figurine ciblée doit réussir un test d'Endurance ou subir une Blessure qui *Ignore les Sauvegardes d'Armure*. Si la figurine subit une Blessure à cause de ce sort, elle doit immédiatement passer un autre test d'Endurance, perdant une autre Blessure si elle échoue à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que la figurine finisse par réussir un test d'Endurance ou soit tuée.

AMULETTE DU GUERRIER JAGUAR 25 points

Cette breloque représente un jaguar grognant aux yeux d'ambre délicatement incrustés. Elle donne à celui qui la porte la vitesse de l'animal totem et la faculté de traverser prestement la jungle, à l'instar de ce dernier. Certains témoins affirment même que la silhouette du guerrier oscille alors entre sa véritable forme et celle d'un redoutable jaguar en chasse.

Figurine à pied uniquement. L'Amulette du Guerrier Jaguar donne à son porteur une valeur de Mouvement de 8 ainsi que la règle spéciale *Eclaireur*.

FÉTICHE DE TEPOK 20 points

Taillé dans la forme d'un visage moqueur, ce pendentif imprime cette image déstabilisante dans l'esprit des jeteurs de sort ennemis pour les emplir de doutes et perturber leurs œuvres.

Usage unique. Lorsqu'un sorcier ennemi fait un jet sur la table des fiasco, le porteur du Fétiche de Tepok peut le forcer à relancer le résultat.

PENDENTIF DU CARNOSAURE 20 points

Ce pendentif a été taillé dans une dent de carnosauure enragé. L'esprit de l'animal investit le porteur et le plonge dans une égale fureur.

Kuraq-Kaq, Kuraq ou Chef Skink uniquement. Le porteur du Pendentif du Carnosaure bénéficie de la règle spéciale *Frénésie sanguinaire*.

TAMBOUR DE GUERRE DE XAHUTEC

15 points

Ce tambour bat au rythme du cœur de la jungle. Lorsque les hommes-lézards partent en guerre, ses battements sourds résonnent encore plus fort et ne se calment que lorsque l'ennemi gît sans vie.

Le porteur du Tambour de Guerre de Xahutec et unité dans laquelle il se trouve n'ont pas besoin de passer un test de Commandement pour effectuer une marche forcée, quelle que soit la proximité avec les unités ennemies. De plus, toute unité amie tentant de se rallier dans les 12" gagne un bonus de +1 en Commandement.

TÊTE FUNESTE

10 points

Étant la tête réduite d'un intrus mort depuis longtemps sur les territoires des Hommes-Lézards, la Tête Funeste sert avant la bataille à faire peser une malédiction sur quiconque pourrait avoir les mêmes prétentions que son défunt possesseur.

Le porteur de la Tête Funeste gagne la règle spéciale *Blessures Multiples (2)* contre une figurine ennemie qui aura été désignée au début de la bataille.

VENIN DU CRAPAUD LUCIOLE

10 points

Ce poison virulent est soigneusement distillé à partir des glandes d'une espèce de crapaud, aussi rare que venimeuse. Appliqué sur des armes ou des projectiles, il peut rendre la moindre égratignure fatale.

Le Venin du Crapaud Luciole donne à son porteur la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*. Si le porteur a déjà la règle *Attaques Empoisonnées*, il peut alors relancer ses jets pour blesser ratés.

LIBELLULE DE VIF-ARGENT

5 points

Prétendument ouvragée sous l'influence de Tepok, cette petite libellule est lancée en l'air avant la bataille. Mue par une intelligence propre, elle s'en va alors observer les positions ennemies, puis revient répéter à son maître ce qu'elle a vu.

Si les deux joueurs ont des figurines avec la règle spéciale *Éclaireur*, le joueur Hommes-Lézards ajoute +1 à son jet de dés lorsque l'on détermine qui déploie ses *Éclaireurs* le premier.

BANNIÈRES MAGIQUES

TOTEM DE PROPHÉTIE

40 points

A ceux qui le regardent, ce totem fait prendre davantage conscience de leur mortalité, tandis que la futilité de leurs vies au sein du grand projet des Anciens s'imprime dans leur esprit.

Toutes les unités ennemies avec une Ligne de Vue sur le Totem de Prophétie subissent un malus de -1 à leur Commandement. Cet objet n'a aucun effet sur les figurines avec *Immunité (Psychologie)*.

ÉTENDARD DU SOLEIL DE CHOTEC

35 points

La lumière émise par cet étendard, aussi intense que celle du soleil, le rend impossible à bien distinguer sans plisser les yeux. Ceux qui ont trop longtemps fixé l'Étendard du Soleil sont devenus aveugles.

Tous les tirs ciblant l'unité portant l'Étendard du Soleil de Chotec subissent un malus de -2 pour toucher s'ils sont tirés à moins de 12" et de -1 pour toucher s'ils sont tirés à plus de 12" de distance.

TOTEM BÉNI D'HUANCHI

25 points

Une portion de l'énergie infinie de l'Ancien Huanchi réside dans ce totem et s'infuse dans ceux qui marchent sous lui, les emplissant d'une soudaine célérité.

Usage unique. Le Totem Béni d'Huanchi peut être utilisé dans n'importe laquelle de vos étapes de Mouvements Restants tant que l'unité qui le porte n'a pas chargé ou fait de marche forcée ce tour-ci. L'unité portant le Totem peut alors avancer immédiatement en utilisant la règle spéciale *Mouvement Aléatoire (2D6)*.

SIGNE DE SOTEK

15 points

Le grand dieu Serpent Sotek est l'incarnation de la juste colère de ses adorateurs et, grâce à son symbole, ceux-ci peuvent en appeler à une partie de cette rage lorsqu'ils affrontent leurs ennemis.

Chef Skink uniquement. L'unité portant le Signe de Sotek peut relancer ses jets de Blessure ratés lors des tours où elle charge.

ORQUES & GOBELINS

Cette section contient les règles et le background de certains des artefacts magiques les plus emblématiques et les plus puissants utilisés par les Orques & Gobelins. Ceux-ci peuvent être utilisés en plus des objets magiques présents dans le livre d'armée *Orques & Gobelins* et le livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

KIKOUP' D'LA WAAAGH DU CHEF GRIFF' EUD'FER 60 points

C'est une des armes qui se trouvait dans la pile des trophées de Gorbath Griff' Eud'Fer. Elle a été "améliorée" de nombreuses fois par les forgerons orques et sa lame ternie n'a jamais perdu son tranchant. Sa qualité lui permet de rivaliser avec les plus belles créations des nains.

Orque commun uniquement. Les touches infligées avec le Kikoup' d'la Waaagh du Chef Griff' Eud'Fer blessent automatiquement et ont la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armures*.

ÉPÉE HURLANT' D'HURBA 50 points

Cette lame possède un curieux enchantement : plus son porteur braille des insultes à ses ennemis, plus il devient fort.

L'Épée Hurlant' d'Hurba donne à son porteur +1 en Force et +1 Attaque pour chaque personnage ennemi dans les 12 pas.

HACH' SANGLANT' DE SAGGLA 50 points

Tout orque ayant étreint cette arme a été pris d'une rage extraordinaire (et ce, à tout point de vue pour les autres orques !) qui ne s'arrête qu'à sa mort.

Orque commun à pied uniquement. Le porteur de la Hach' Sanglant' de Saggla gagne la règle spéciale *Frénésie*. Il gagne cependant +D6 Attaques au lieu de +1 et ne peut jamais perdre sa *Frénésie*.

MASSUE DE KLAT'PIF 35 points

Depuis l'aube de Marktag dernier, la Massue de Klat'Pif est le symbole traditionnel de l'autorité dans la tribu des Nez Noirs. Il y en avait bien qui n'étaient pas d'accord au début mais ils ont rapidement été convaincus.

La Massue de Klat'Pif donne à son porteur un bonus de +1 en Force et la règle spéciale *Tu la vois cèl'la ?*

ÉVISS'RATEUR VISSIEUX 30 points

Cette épée grossière est typique de l'artisanat goblin. Cependant, elle a un véritable don pour trouver le point faible d'une armure.

Goblin (de tout type) uniquement. L'Éviss'rateur Vissieux donne à son porteur un bonus de +1 pour toucher ainsi que la règle spéciale *Coup Fatal*.

HACHEUR 'ACHEMENT BIEN DE MARTOG 30 points

Le vieux chef de guerre Martog le Marteau possédait d'innombrables armes, la plupart volées à leurs précédents propriétaires. Sa préférée était une hache naine gravée de nombreuses runes et, depuis qu'elle était entrée en sa possession, souillée de sang nain.

Le Hacheur 'Achement Bien de Martog donne à son porteur un bonus de +1 en Capacité de Combat, Force et Initiative.

HACHOIR DE HACHAJ' 30 points

Le Hachoir de Hachaj' possède un aspect vraiment brutal, même à côté du plus rudimentaire des hachoirs.

Toutes les touches faites avec le Hachoir de Hachaj' blessent automatiquement. Les Sauvegardes d'Armures sont modifiées normalement par la Force du porteur.

KOGNÉE DE KOGN'DUR 30 points

Cette hache légendaire est tout ce qui reste du puissant Kogn'Dur, chef de guerre des Krân' de Fer, après qu'il soit resté trop prêt d'un géant ivre à la Bataille du Roc Sinistre.

La Kognée de Kogn'Dur donne à son porteur +1 en Force et en Attaques.

ÉPÉE KITAILL' DE KOUPA 25 points

Koupa, c'est lui qui le dit, aurait combattu aux côtés d'Azhag et aurait même été le premier à l'appeler le "Massakreur". Il aurait aussi tué Sigmar d'une seule main et irait souvent boire un coup avec Gork (ou peut-être Mork). Quelle que soit la vérité, Koupa a trouvé cette épée plutôt fine et de style elfique on ne sait trop où, et personne n'ose lui poser la question. Pas depuis la dernière fois en tout cas.

L'Épée Kitail' de Koupa permet à son porteur de toujours toucher son adversaire sur 2+.

GOURDIN KLOUTÉ DE KLOUTA 25 points

Cette arme passe de Chef Orque à Puss'-Gro-Ork-Capab'-D'lui-Prend' depuis plus de générations que ne peuvent en compter les peaux-vertes. Ce gourdin clouté assez abîmé perce les armures sans aucun problème.

Arme lourde. Le Gourdin Klouté de Klouta donne à son porteur la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armure*.

HACH' KI RUZ' D'ULAG 25 points

Cette hache se tortille dans les mains du porteur et semble toujours avoir une meilleure idée que lui de l'endroit à frapper.

La Hach' ki Ruz' d'Ulag permet à son porteur de relancer les jets pour Toucher ratés.

MATRAK' D'TABASSAJ' DE TABASS' 25 points

Tabass', le bras droit de Wollopa, eut un jour le choc de se réveiller dans l'estomac d'un squig. S'il parvint à en sortir après s'être débattu comme un fou, il ne fut plus jamais le même après cette expérience. On dit que son arme conserve encore une partie de la frénésie qui s'empara de lui à ce moment-là.

La Matrak' d'Tabassaj' de Tabass' donne à son porteur +3 Attaques au premier round de chaque combat.

PIK'GORET DE PORKO 25 points

La plupart des lances utilisées par les chevaucheurs de sangliers de Porko gisent brisées sur les champs de bataille du Vieux Monde, mais pas celle-ci. Pik'goret perce les armures et peut embrocher plusieurs ennemis d'un coup ; "pour plus tard" comme disait Porko en parlant du traditionnel méchoui d'après la bataille.

Orque (de tout type) uniquement. Personnage monté uniquement. Lance. Quand son porteur charge, le Pik'goret de Porko donne un bonus de +1 Attaque par rang que compte l'unité qu'il charge.

ESTOURBISSEUR DE KURBOG 20 points

La soif de vengeance qui émane de cette arme estourbit ceux qui subissent ses coups et les laisse incapables d'attaquer.

Toute figurine blessée (mais pas tuée) par l'Estourbisseur de Kurbog ne peut pas attaquer pendant ce round. Si elle a déjà attaqué ce round-ci, elle ne pourra pas attaquer le round prochain.

LAM' DE LASSASSIN 20 points

Alors que les orques sont heureux d'affronter n'importe qui, n'importe où et n'importe quand, les gobelins préfèrent attendre que l'ennemi leur tourne le dos.

Gobelin (de toute type) uniquement. La Lam' de Lassassin donne à son porteur la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*. Il gagne également un bonus de +1 en Force s'il attaque l'ennemi par le flanc et de +2 en Force s'il l'attaque dans le dos.

ÉPÉE D'BORK 10 points

Bien que tordue et émoussée par des siècles de combat, la magie de l'épée de Bork est toujours efficace et sa lame dentelée brille de puissance. Les orques suivront tout chef portant cette épée.

Toute unité accompagnée par le porteur de l'Épée d'Bork et ratant un test d'Animosité lance 2D6 et défause le dé donnant le résultat le plus faible quand il s'agit de déterminer l'effet de l'Animosité.

SCHLASS' CHANCEUX 10 points

Une magie étrange est liée à cette lame. Elle se gorge de pouvoir lorsque d'autres objets magiques se trouvent à proximité.

Gobelin (de tout type) uniquement. Le Schlass' Chanceux donne à son porteur un bonus de +1 en Force pour chaque objet magique ennemi en contact socle à socle.

TAP' K'UN KOUP DE WOLLOPA 10 points

Autour du feu de camp, lorsque les orques sont trop ivres de bière de champignons pour leur taper dessus, les gobs chuchotent l'histoire du rebelle Wollopa, de son arme fantastique et de sa non moins fantastique capacité à distancer le plus rapide des sangliers lorsqu'il ratait sa cible, ce qui arrivait le plus souvent.

Usage unique. Le Tap' k'un Koup de Wollopa peut être utilisé lors de n'importe quelle phase de combat quand c'est à son porteur d'attaquer. Les attaques normales du porteur sont remplacées par une unique attaque avec un bonus de Force de +3 et la règle spéciale *Coup Fatal Héroïque*.

BATT' KLAT'FASS' D'OWZAT 5 points

Owzat était un guerrier imprévisible, prompt à expérimenter de nouvelles manières de tabasser ses nombreux ennemis. Cela se terminait souvent très mal pour Owzat, mais parfois...

Un personnage ennemi et à pied qui est blessé (mais pas tué) par la Bat' Klat'Fass' d'Owzat est immédiatement propulsée hors du combat. Elle subit une touche de Force 4 et est repoussée de D6 ps en arrière, s'arrêtant à 1 ps d'une unité ou d'un terrain infranchissable.

ARMURES MAGIQUES

BOUKLIER EN PEAU D'FER 35 points

Cet antique bouclier cerclé de fer est rouillé et abîmé, mais fournit une très bonne protection grâce à son expérience du combat.

Bouclier. Le Bouclier en Peau d'Fer donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (5+)*.

ARMURE DE MORK 25 points

Cette armure fabriquée à l'aide d'un chamane (comme ingrédient) fournit une excellente protection contre la magie.

Armure intermédiaire. L'Armure de Mork donne à son porteur la règle spéciale *Résistance à la Magie (2)*.

ARMURE DE PROTÈJASSION 25 points

Voilà pourquoi il est rare de laisser les gobs baptiser un objet magique... L'armure de Protèjassion a été trempée dans le sang d'un troll, qui transmet au porteur une partie de son pouvoir de régénération.

Armure intermédiaire. L'Armure de Protèjassion donne à son porteur la règle spéciale *Régénération (5+)*.

ARMURE SUPERKORIASS' DE DROG 25 points

Drog fut l'un des premiers orques noirs à avoir été vu à l'ouest des Montagnes du Bord du Monde, et nul ne sait qui a forgé son armure d'un style inhabituel.

Orque (de tout type) uniquement. Armure intermédiaire. L'Armure Superkoriass' de Drog donne à son porteur une *Sauvegarde d'Armure de 1+*.

CASK' DE NOBBLA 20 points

Le Cask' de Nobbla est un véritable chef d'œuvre... Pour un objet de fabrication gob !

Gobelin (de tout type) uniquement. Le Cask' de Nobbla donne à son porteur une *Sauvegarde d'Armure de 6+* et la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (6+)*.

BOUKLIER BARAKA D'UGBRAG 20 points

Ugbrag a fait fabriquer ce bouclier par un forgeron nain prisonnier, qui a "oublié" de lui préciser que l'enchantement ne fonctionnait qu'une fois par bataille...

Bouclier. Le Bouclier Baraka d'Ugbrag permet à son porteur d'ignorer la première blessure (après les sauvegardes) subie au cours de la partie.

BOUKLIER SQUIG 10 points

Ce bouclier arbore une gueule garnie de crocs qui tente de mordre l'adversaire, rendant ainsi son porteur bien plus dangereux et enthousiaste.

Bouclier. Pour chaque jet pour Toucher le porteur de ce bouclier qui donne un 1, le Bouclier Squig inflige une touche de Force 5 à la figurine qui a porté l'attaque.

TALISMANS

AMULETTE DE PROTÈJASSION 25 points

La meilleure attaque est la défense, et la meilleure défense c'est celle que l'on peut "emprunter" à son adversaire, surtout si elle est meilleure que la vôtre.

Chaque fois que le porteur de l'Amulette de Protèjassion subit une blessure, on considère qu'il a la même *Sauvegarde d'Armure* et la même *Sauvegarde Invulnérable* que la figurine qui vient de lui infliger.

CASK' DE GRAND CHEF ZOM 25 points

Selon la légende, ce casque gravé de runes à l'aspect plutôt cabossé appartenait à l'origine à un roi nain. Bien que très utile en combat, il est loin d'être infailible, comme le prouve son changement de propriétaire.

Le Cask' de Grand Chef Zom donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)*. Cependant, si son porteur rate une *Sauvegarde Invulnérable* au cours de la partie, il n'aura plus d'effet à compter du début du tour du prochain joueur.

BABIOL' KI BRILL' DE SIZZLA 25 points

Sizzla fut l'un des moins chanceux chamane de l'armée d'Azhag et il fut changé en améthyste par un sorcier de l'Empire lors de la Bataille d'Osterwald. Seule une petite bourse survécu à la transformation. Elle contenait le bien le plus précieux de Sizzla : ses babiol' ki brill'.

Les Babiol' ki Brill' de Sizzla peuvent être utilisées contre n'importe quel sort lancé avec succès et visant le porteur ou l'unité dans laquelle il se trouve. Lancez un D6 : de 1 à 3 il ne se passe rien mais sur 4+, le sort est renvoyé à celui qui l'a lancé et l'affecte lui et l'unité dans laquelle il se trouve éventuellement. Le jeteur de sort ennemi peut alors tenter de dissiper son propre sort en utilisant ses Dés de Pouvoir comme Dés de Dissipation.

PEINTUR' EUD GUERRE MAGIK' 15 points

Certains des plus fous et des plus isolés des chamanes Orques Sauvages connaissent le secret de la préparation de peintures de guerre magiques bien plus efficaces que la boue pigmentée habituellement utilisée par les guerriers.

Orque Sauvage uniquement. Le porteur des Peintur' eud Guerre Magik' peut relancer ses jets de Sauvegarde Invulnérable ratés.

AMULETTE VERT' BRILLANTE 10 points

Cette petite amulette luit de plus en plus fort lorsqu'elle absorbe l'énergie des sorts. Tout le monde considérerait cela comme un avertissement, mais pas les Orques qui la trouvent de plus en plus intrigante. L'amulette finit par être surchargée et relâche l'énergie en incinérant le porteur.

Au lieu de tenter une Dissipation classique, le porteur de l'Amulette Vert' Brillante peut tenter d'annuler un sort adverse et visant le porteur ou son unité en lançant autant de dés que le jeteur de sort a utilisé pour l'incantation. Si aucun 1 n'est obtenu, le sort est dissipé. Si un ou plusieurs 1 sont obtenus, le sort n'est pas dissipé et l'amulette entre en surcharge avant d'exploser. Le porteur est tué sans aucune sauvegarde possible.

OBJETS CABALISTIQUES

BÂTON DE CHAPARDAJ' 50 points

Les gobelins sont connus pour leur capacité à traiter les biens des autres comme s'ils étaient les leurs, et cette générosité s'étend même aux pouvoirs magiques.

Gobelin (de tout type) uniquement. Au début de chacune de vos phases de Magie, vous pouvez retirer un Dé de la Réserve de Dissipation de votre adversaire et l'ajouter à votre Réserve de Pouvoir.

IDOL' DE GORK 30 points

Gork aime par-dessus tout voir des orques massacrer leurs ennemis au cours d'une mêlée sanglante. Il n'est donc pas surprenant que cette idole rayonne de puissance lorsque la Waaagh résonne, et qu'elle semble inanimée lorsque les peaux-vertes fuient.

Orque (de tout type) uniquement. Au début de votre phase de Magie, l'Idol' de Gork ajoute à votre Réserve de Pouvoir un dé pour chaque unité d'Orques engagée au combat située dans les 24 ps du porteur et d'une Puissance d'Unité de 10 ou plus. Pour chaque unité d'Orques en fuite dans les 24 ps et d'une Puissance d'Unité de 10 ou plus, retirez un dé de votre Réserve de Pouvoir.

BIDUL' DUPLIKEUR D'ENKOR 25 points

La rumeur prétend qu'Enkor, un vieux chamane à moitié aveugle, n'était pas très doué et devait lancer tous ses sorts deux fois avant qu'ils ne marchent, ou au moins qu'ils ne touchent la bonne cible.

Le porteur du Bidul' Duplikeur d'Enkor peut choisir de lancer un de ses sorts deux fois par phase de Magie.

COLLIER D'MACHINS 25 points

Ce collier fait de dents tordues et cassées, de bouts d'os et de crânes contient un grand pouvoir magique.

Usage unique. Quand vous lancez un sort, vous pouvez ajouter +1 au résultat d'un de vos dés. Cela peut provoquer un Pouvoir ultime ou annuler un Fiasco.

BÂTON ZARBI DE BUZGOB 20 points

Un jour Buzgob le chamane orque partit de le Grand Vert et ne revint jamais, ne lance que ce bâton derrière lui. Selon la légende, son esprit vit encore et aide les autres chamanes qui portent son bâton.

Le Bâton Zarbi de Buzgob permet à son porteur de relancer tous les Dés de Pouvoir utilisés pour lancer un sort une fois par phase de Magie (avant de relancer les dés pour un Pouvoir Ultime). Il n'est pas possible de relancer un résultat qui a donné un Fiasco.

BÂTON DE KABUUMM 15 points

Le chamane Kabuumm était un Orque Sauvage à l'esprit rebelle qui a un peu trop abusé du pouvoir de la Waaagh! Il en résulta l'une des plus spectaculaires explosions de chamanes jamais vues par des yeux d'orques. Son bâton brûlé contient encore une parcelle de cette énergie.

Le Bâton de Kabuumm donne à son porteur un bonus de +1 à ses tentatives pour lancer un sort. Cependant, si un Fiasco survient, ajoutez 1 au résultat obtenu sur la table des Fiascos.

PEINTURE WAAAGH! 15 points

Les glyphes orques rudimentaires qui recouvrent le corps du chamane lui permettent de gagner les faveurs de Gork et de Mork, mais seulement s'ils sont couverts de sang.

Orque sauvage uniquement. Si le porteur de la Peinture Waaagh! est engagé au corps à corps au début de la phase de Magie, il reçoit un bonus de +2 au lancement de ses sorts.

OBJETS ENCHANTÉS

BINIQU NINFERNAL 35 points

Il s'agit d'un squigniou au son particulièrement horrible. Sa musique effraie les montures qui s'enfuient alors au triple galop pour échapper à l'affreuse cacophonie.

Gobelin de la Nuit uniquement. Le Biniou Ninferral peut être utilisé au début d'une phase de Tir. Toutes les unités ennemies de Bêtes de Guerre (y compris les unités avec la règle spéciale *Unité Mixte*), de Cavalerie, de Bêtes Monstrueuses, de Cavalerie Monstrueuse, de Chars (à l'exception de ceux qui n'ont pas de bêtes pour les tirer) ou de Monstres dans les 12 ps doivent faire un test de Panique.

BOTTES D'LATTAGE D'LAFRIM' 30 points

Lafrim' - un vieil orque vantard - fanfaronna pour la dernière fois devant un canon impérial. On ne retrouva que ses bottes, habitées par son esprit vengeur (l'odeur de ses pieds ne disparaîtra jamais).

Orque (de tout type) uniquement. Le porteur des Bottes d'Lattage d'Lafrim' gagne la règle spéciale *Piétinement*.

GORET MÉKANIK 30 points

Création étrange des Nains du Chaos, ce sanglier est encore plus énorme que les créatures dont il s'inspire et à tout aussi mauvais caractère.

Orque Commun ou Orque Noir uniquement. Sanglier de guerre. Le Goret Mékanik a une Force de 4 et la règle spéciale *Impact (D3)*.

BIDUL' ZARBI 25 points

S'il est une chose que les gobelins détestent plus qu'un combat à la loyale, c'est un combat à la loyale dans lequel l'adversaire a quelque chose d'étrange qui empêche qu'on le poignarde dans le dos.

Gobelin (de tout type) uniquement. Les figurines en contact avec le porteur du Bidul' Zarbi ne peuvent pas tenter de Sauvegardes Invulnérables.

CASK' A COUP D'BOULE 25 points

Les concours de coup d'boule sont très prisés par les Orques pour résoudre les différends, et les peaux vertes n'ont pas de scrupules à utiliser une petite aide magique pour gagner.

Orque (de tout type) uniquement. Quand son porteur se bat en Défi, le Cask' à Coup d'Boule lui donne une Attaque bonus qui bénéficie des règles spéciales *Frappe Toujours en Premier* et *Coup Fatal*. Cette attaque ne bénéficie pas des bonus éventuels donnés par les armes dont le porteur est équipé.

EFFIGIE D'MORK 25 points

Cette antique effigie de Mork un peu effritée fut jadis modelée dans sa propre crotte (paraît-il). On lui a attribué bien des pouvoirs au fil des âges, mais quoi qu'il en soit, elle repousse surtout les guerriers ennemis dotés d'un odorat par son intense "orquitude".

Orque Sauvage uniquement. Toutes les attaques au corps à corps visant le porteur de l'Effigie d'Mork subissent un malus de -1 pour Toucher.

CHAMPIGNONS BONNETS DE FOU 20 points

De nombreux types de champignons poussent dans les cavernes sombres et humides des Gobelins de la Nuit, notamment les rares et précieux Bonnets de Fou. Ils servent à préparer le breuvage des fanatiques... en petites quantités. Un champignon entier rend vraiment fou !

Gobelin de la Nuit uniquement. Usage unique. Si le porteur des Champignons Bonnets de Fou se trouve dans une unité contenant un ou plusieurs Fanatiques, il peut choisir de leur faire consommer les Champignons Bonnets de Fou avant qu'ils ne soient relâchés. Chaque Fanatique de l'unité infligera un D6 Touches supplémentaires à toute unité avec laquelle ils entreront en contact ce tour-ci.

BAGOUZ' D'NIBBLA 20 points

Cet anneau d'or de facture grossière est serti d'une énorme gemme verte qui luit même en plein jour. Le porteur peut invoquer la puissance de Gork et de Mork mais cela n'est pas sans risque...

Sort lié, Niveau de Pouvoir 4. La Bagouz' d'Nibbla contient le sort *Coup d'Boule* du Domaine de la Grande Waaagh! Lancez un D6 à chaque fois que le sort est lancé avec succès. Sur un 1, le sort est résolu contre le porteur de la Bagouz' d'Nibbla.

MACHOIR' D'FER D'IMBAD 20 points

Cette mâchoire de fer appartenait au tristement célèbre Imbad. tout orque qui attache cet objet autour de sa gueule est pris d'une rage insensée. Les peaux-vertes pensent que l'esprit d'Imbad habite la mâchoire.

Orque commun ou Orque noir uniquement. Le porteur de la Mâchoir' d'Fer d'Imbad gagne +1 Attaque avec la règle spéciale *Coup Fatal*. Cette attaque ne bénéficie pas des bonus éventuels donnés par les armes dont le porteur est équipé.

GEMM' DE SOUFR'

15 points

Ce joyau a été volé sur le cadavre d'un corsaire elfe noir. Il libère une tempête magique meurtrière lorsque quiconque frappe son porteur.

Gobelin Commun uniquement. Si le porteur de la Gemm' de Soufr'est tué au combat, toutes les unités au contact (amies comme ennemies) subissent D6 touches de Force 6. Les touches sont réparties comme des tirs et comptent dans la Résolution de Combat.

GNÔLE K'ARRACH' DE GUZLA

15 points

La Gnôle de Guzla est brassée à partir de dangereux champignons narcotiques et d'autres ingrédients plus ou moins identifiables. Ce breuvage permet aux peaux-vertes d'accomplir des actes incroyables, ou les gratifie de maux de ventre carabinés.

Lancez un D6 au début de la partie pour savoir comment est-ce que le porteur est affecté :

D6 Résultat

- 1-2** Le porteur gagne la règle spéciale *Stupidité*
- 3-4** Le porteur gagne la règle spéciale *Haine*
- 5-6** Le porteur gagne les règles spéciales *Haine* et *Frénésie*

KART' DE CRARK

15 points

Crark était un grand explorateur gobelin qui découvrit de nombreuses passes montagneuses, parfois la même plusieurs fois au cours d'une seule journée.

Personnage à pied uniquement. Avant le déploiement, lancez un D6. Sur 4+, le porteur de la Kart' de Crark et l'unité dans laquelle il se trouve gagnent la règle spéciale *Éclairer*. Sur 1-3, ils se perdent et gagnent la règle spéciale *Embuscade* à la place.

BANNIÈRES MAGIQUES**BANNIÈR' WAAAGH! DE GORK**

50 points

La veille de la bataille, les chamanes orques appellent l'esprit du grand dieu Gork devant la Bannière' Waaagh! de la tribu. Celle-ci est copieusement enduite de crottes d'orques, de sang et de crachats pour la charger de la fureur de Gork. Les chamanes dansent et virevoltent comme des déments, hurlant toute la nuit dans le langage des esprits tandis que grandit le pouvoir de la Bannière' Waaagh!, en même temps que son odeur unique, marque infaillible de reconnaissance tribale.

Orque (de tout type) uniquement. L'unité portant la Bannière' Waaagh! de Gork ajoute un D6 ps à ses distances de charge. Si la charge est raté, l'unité avance normalement, comme toute unité qui rate une charge.

DRAPO ROUJ' D'KRAPO

35 points

Cette grande bannière rouge en lambeaux appartenait à Krapo l'agitateur. Krapo était un petit orque prétentieux qui mena une révolte de gobelins et de snotlings contre l'élite des plus grands, et donc des meilleurs.

Gobelin Commun uniquement. Tous les Gobelins Communs dans les 12 ps du Drapo Rouj' d'Krapo lancent 3D6 pour leurs tests de Panique et de Moral et défaussent le dé donnant le résultat le plus élevé.

BANNIÈR' D'MASSAKR' D'NOGG

25 points

La célèbre Bannière' d'Massakr' d'Nogg a tellement servi depuis si longtemps qu'elle a absorbé énormément d'orquitude primaire et de vastes quantités de sang.

Usage unique. La Bannière' d'Massakr' d'Nogg peut être utilisée au début de n'importe quelle phase de Combat. Toutes les figurines de l'unité qui la porte (à l'exception de leurs montures) gagnent un bonus de +1 Attaque pour ce round de combat.

DRAPO DE DJEMZ

25 points

Ceux qui se battent sous le fier Drapo de Djemz ne craignent pas la défaite et ne flanchent pas lorsque tous fuient autour d'eux. C'est du moins ce qu'ils prétendent. D'autres disent que cela est dû à la force du flatulent Djemz, ou encore que l'odeur de sa bannière est si nauséabonde qu'elle attaque le cerveau.

L'unité portant le Drapo de Djemz gagne la règle spéciale *Immunité (Psychologie)*.

BANNIÈR' DU SOLEIL MORBID'

15 points

Les troupes arborant le Soleil Morbide sont guidées par sa puissante magie, abandonnant toute intention de revanche et autres dissensions inutiles.

L'unité portant la Bannière' du Soleil Morbid' peut relancer ses tests d'Animosité ratés.

DRAPO DE KOGNAJ' D'BORK

10 points

Cette bannière fut jadis par le chef orque sauvage Bork Ours-fêlé lors du célèbre massacre et méchoui de la Rivière Sanglante, et une partie de la légendaire sauvagerie du vieux chef demeure imprégnée dans le tissu imbibé de sang. Son esprit pousse en avant les peaux-vertes, qui ont tellement hâte d'atteindre qu'ils oublient de s'entretuer... pour le moment.

L'unité portant le Drapo de Kognaj' d'Bork ignore son premier test d'Animosité raté. Elle est considérée comme l'ayant réussi à la place.

ROYAUMES OGRES

Cette section contient les règles et le background de certains des artefacts magiques les plus emblématiques et les plus puissants utilisés par les Ogres. Ceux-ci peuvent être utilisés en plus des objets magiques présents dans le livre d'armée *Royaumes Ogres* et le livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

L'ATTENDRISEUR 30 points

Faite à partir de l'essieu d'un chariot de négoce, cette masse à deux têtes est si lourde qu'un Ogre ordinaire aurait du mal à la soulever, mais les pouvoirs destructeurs qu'elle renferme sont capables de briser un immense rocher d'un seul coup.

Arme lourde. L'Attendrisseur donne à son porteur la règle spéciale *Blessures Multiples (D3)*.

VIDE CRÂNE 30 points

Ce gantelet de métal orné de pointes était porté par Agi Vide-crâne le Tonitruant, qui détestait particulièrement les elfes, et n'aimait rien de plus que trancher leur horrible petit cou parfumé avec son gantelet sanglant.

Le porteur du Vide Crâne gagne la règle spéciale *Coup Fatal*.

ARMURES MAGIQUES

PLAQUE-BUFFLE 15 points

La Plaque-buffle est une lourde plaque ventrale ornée de deux cornes arrachées au crâne d'une énorme bête des cavernes. Lorsque son porteur charge, le sol tremble.

Armure légère. La Plaque-Buffle donne à son porteur la règle spéciale *Impact (D3)* et toutes les touches d'Impact qu'il inflige ont la règle spéciale *Perforant (1)*.

TALISMANS

FRAGMENT DE BROCHE 30 points

Cet objet était jadis une gemme ciselée, sans doute d'origine elfique, mais elle est désormais ébréchée et salie. Ses pouvoirs se réveillent cependant lorsque son porteur est victime d'une attaque puissante.

A chaque fois que le porteur du Fragment de Broche subit une blessure, lancez un D6. Si le jet est meilleur que le jet pour Blessure, la blessure est annulée.

JAIS DE CATHAY 25 points

Trouvé lors d'un voyage, cet artefact de jais - bol, médaille ou autre - protège des magies hostiles, à l'exception des énergies sacrées appelées ying et yan en orient.

Le porteur d'un objet en Jais de Cathay gagne la règle spéciale *Résistance à la Magie (3)*. La magie du Domaine du Ying et du Yan n'est pas affectée.

OBJETS CABALISTIQUES

BÂTON DE FEU 35 points

Bannaga, le propriétaire originel du bâton, était un Boucher excentrique et sourd comme un pot qui voyagea longtemps en Inja et à Cathay. Il était connu pour sa voix tonitruante et son insouciance totale de la vie des gnoblars à proximité.

Sort lié, Niveau de Pouvoir 5. Le Bâton de Feu contient un sort de **projectile magique** avec une portée de 24 ps et qui cause 2D6 touches de Force 4 avec la règle spéciale *Attaques Enflammées*.

LA GUEULE AFFAMÉE 30 points

Le Boucher invoque un gros nuage noir bouillonnant et ressemblant à une énorme bouche qui avale le sort ennemi. Puis, après un rot satisfait, il disparaît.

Usage unique. La Gueule Affamée peut être utilisée juste après avoir dissipé avec succès un sort adverse. Le sort est détruit et ne peut plus être utilisé de la partie.

LIVRE DE CUISINE HALFLING 25 points

Ce livre ayant prétendument appartenu à Skrag le Désosseur est le dernier artefact encore intact ramené des Guerres Halflings. Les Bouchers le gardent à portée de main lorsqu'ils pratiquent les aspects les moins ragoûtants de la Gastronomancie.

Le porteur du Livre de Cuisine Halfling peut relancer un dé (pas un dé ayant fait un 1) lors de chaque tentative de lancer un sort de la Gastronomancie.

OBJETS ENCHANTÉS

LION DE JADE

15 points

A Cathay, les Lions de jade sont révéérés pour leur courage. Il arrive qu'un ogre porte une amulette à l'effigie de ces créatures et qui renferme une partie de leurs pouvoirs, cependant le moindre signe de lâcheté de la part du porteur fera disparaître la magie du talisman.

Le porteur du Lion de Jade et l'unité dans laquelle il se trouve peuvent relancer les tests de Psychologie ratés. S'il fuit, et cela quelle qu'en soit la raison, cet avantage est perdu pour le reste de la partie.

STATUE DE BRAHMIR

15 points

Cette statue en bois a été dérobée dans un temple d'Inja. Elle représente l'un des milliers de dieux du panthéon des humains de ce pays. Pour des raisons inconnues, cette effigie à quatre bras semble vouer une haine farouche aux serviteurs des dieux sombres.

Tout test de Psychologie provoqué par le porteur de la Statue de Brahmir (ou l'unité dans laquelle il se trouve) contre des unités de *Warhammer : Hommes-Bêtes* ou *Warhammer : Guerriers du Chaos* se fait avec une pénalité de -3.

COURONNE DE LAURIERS

5 points

Les ogres ne croient pas vraiment que porter ce genre de fanfreluche influe sur leur qualité de chef, mais ils n'ont rien contre le fait de les dérober à leurs victimes en guise de trophée.

Usage unique. Le porteur de la Couronne de Lauriers et l'unité dans laquelle il se trouve peuvent refaire leur premier test de moral raté avec 3D6, en défaussant le dé ayant donné le résultat le plus haut.

CEIL DE PIERRE

5 points

L'ogre a donné un de ses yeux en offrande à la Gueule et l'a remplacé par un caillou ramassé non loin de son dieu. Une fois enfoncée dans son orbite, la pierre lui confère le don de double vue.

Au début de chaque tour Ogre, choisissez une unité dans la ligne de vue du porteur de l'Œil de Pierre. Le joueur adverse doit vous indiquer tous les objets magiques, figurines cachées et autres informations similaires.

BANNIÈRES MAGIQUES

TOTEM CANNIBALE

25 points

Ce totem, béni par la Gueule, insuffle son pouvoir à ceux qui dévorent sous son regard des adversaires forts.

Si l'unité portant le Totem Cannibale se retrouve en contact socle à socle avec une unité ennemie dont la Puissance d'Unité par figurine est supérieure ou égale à la leur, alors les membres de l'unité portant le Totem Cannibale peuvent relancer leurs jets ratés pour Toucher et pour Blesser lors du premier round du combat. L'unité ne peut cependant pas effectuer une percée et devra obligatoirement poursuivre si les adversaires prennent la fuite.

BANNIÈRE D'ORRIPEAUX

15 points

Bien que d'aspect miteux, cet étendard est tenu en haute estime car il est confectionné à partir des bannières capturées à toutes les races que la tribu a rencontrées, vaincues et servies au dîner.

Une unité portant la Bannière d'Oripeaux lance 3D6 et défausse le dé ayant donné le résultat le plus haut quand elle fait des tests de Panique.

ÉTENDARD DU BUFFLE

15 points

Cette bannière est surmontée d'une plaque ventrale énorme arborant de grandes cornes recourbées. Elle donne la force d'un rhinocéros aux ogres qui la brandissent.

Une unité portant l'Étendard du Buffle peut relancer ses jets pour blesser ratés quand elle résout ses touches d'Impact.

SKAVENS

Cette section contient les règles et le background de certains des artefacts magiques les plus emblématiques et les plus puissants utilisés par les Skavens. Ceux-ci peuvent être utilisés en plus des objets magiques présents dans le *livre d'armée Skavens* et le livre de règles de Warhammer.

ARMES MAGIQUES

LAME DE DÉSOLATION 30 points

Cette arme antique est imprégnée d'une puissance millénaire et luit d'un éclat verdâtre.

La Lame de Désolation donne à son porteur un bonus de +1 en Force et lui permet de relancer ses jets pour Blesser ratés.

ÉPÉE DE LANGUEUR 25 points

L'Épée de Langueur, constituée de tessons de métaux et de malepierre, ôte tout énergie à ceux qui affrontent celui qui la porte.

Tous les ennemis en contact socle à socle avec le porteur de l'Épée de Langueur gagnent la règle spéciale *Frappe Toujours en Dernier*.

LAME DU NOIR COURROUX 25 points

Le corps du skaven qui porte cette arme se gonfle d'une vigueur d'origine magique.

La Lame du Noir Courroux donne à son porteur un bonus de +2 en Initiative et de +1 Attaque.

CASSE-TÊTE 20 points

Les runes inscrites sur cette fronde de cuir guident invariablement ses projectiles vers les yeux, la gorge ou les organes vitaux des monstres trop résistants.

Clan Eshin uniquement. Fronde. Contre les ennemis avec une Endurance de 5 ou plus, Casse-Tête blesse toujours sur 2+ et gagne la règle spéciale *Ignore les Sauvegardes d'Armures*. Cette arme peut être prise par des personnages qui ne peuvent pas habituellement prendre de fronde.

LAME DE DELIRIUM 20 points

Les adversaires du porteur de cette arme étrange sont soudain pris de visions enfiévrées, ce qui rend toute riposte extrêmement ardue.

La Lame de Delirium donne un malus de -1 pour Toucher à tous les adversaires qui attaquent le porteur au corps à corps. Cette arme n'a aucun effet contre les figurines dotées de la règle spéciale *Construction Animée*.

ARMURES MAGIQUES

BOUCLIER DE DISTRACTION 30 points

Ce bouclier en mauvais état porte des peaux tendues, des trophées macabres et des runes maléfiqes.

Bouclier. Le Bouclier de Distraction donne un malus de -1 Attaque à tous les ennemis en contact socle à socle avec le porteur.

TALISMANS

CAPE ARAIGNÉE 30 points

Les fils d'araignée dont est tissée cette cape prennent vie grâce à la magie et s'enroulent à volonté autour du porteur, le dissimulant à la vue de tous et détournant les flèches et les sorts hostiles.

La Cape Araignée donne à son porteur la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (3+)* contre les tirs et les sorts.

COURONNE CORROMPUE DU RAT CORNU 30 points

La couronne est faite de brins de métal rongés et entortillés qui s'enfoncent profondément dans le crâne du skaven, laissant courir dans son corps une énergie qui lui fait ignorer toute douleur.

La Couronne Corrompue du Rat Cornu donne à son porteur la règle spéciale *Régénération (4+)*.

BRELOQUE DÉVOREUSE DE LUMIÈRE 25 points

Certaines veines de minerai contaminé par la malepierre ont la faculté d'absorber la lumière, créant ainsi une aura ténébreuse autour du métal.

Tous les tirs ciblant le porteur de la Breloque Dévoreuse de Lumière subissent une pénalité de -1 pour Toucher.

TALISMAN EN PEAU DE RIVAL 25 points

Les skavens pensent que la peau des ennemis vaincus permet d'attirer les faveurs du Rat Cornu, en plus d'émettre des relents de victoire...

Le Talisman en Peau de Rival oblige les ennemis attaquant son porteur au Corps à Corps à relancer leurs jets pour Toucher réussis.

ANNEAU DES TÉNÈBRES 25 points

Le porteur de cet anneau magique est entouré d'une zone d'ombre presque impénétrable au regard des créatures faisant usage de la magie.

L'Anneau des Ténèbres donne à son porteur la règle spéciale *Résistance à la Magie (1)*. De plus, si un sort ou un objet magique vous force à révéler les objets magiques et les figurines cachées dans l'unité, seul l'Anneau des Ténèbres est révélé.

PENDENTIF EN MALÉCAILLE 10 points

Fabriqué avec les écailles d'un dragon malefeu, ce talisman étrange n'est pas le produit de l'ingéniosité tordue des skavens mais aurait à priori été confectionné sur commande d'un prince tiléen. Ensorcelé pour protéger son porteur contre les armes de malepierre, les sorciers skavens voient en cet objet une merveilleuse protection contre les assassinats perpétrés par leurs congénères.

Le Pendentif en Malécaille donne à son porteur les règles spéciales *Immunité (Attaques enflammées, Attaques électriques)* et *Résistance à la Magie (2)*. Cependant, le porteur doit réussir un test d'Endurance au début de la partie ou perdre un Point de Vie sans sauvegarde possible.

OBJETS CABALISTIQUES

PARCHEMIN DE TOURMENTE 25 points

Lorsque les mots de ce parchemin sont prononcés à voix haute, le ciel s'obscurcit et se charge d'électricité.

Sort lié, Niveau de Pouvoir 5. Usage unique. Le Parchemin de Tourmente contient un sort de **Dégâts Directs** qui cible toutes les unités avec la règle spéciale *Vol* situées dans les 24 ps. Elles subissent D6 touches de Force 6 avec la règle spéciale *Attaques électriques*.

ŒIL DU RAT CORNU 15 points

L'œil est saturé de l'influence de la malepierre, mais son porteur peut tenter de la canaliser en pressant fermement l'objet contre son front.

L'Œil du Rat Cornu peut être utilisé au début de votre phase de Magie. Lancez un D6. Sur 2+ ajoutez un dé à votre Réserve de Pouvoir. Sur un 1, retirez un dé de votre Réserve de Pouvoir.

PIERRE DE VISION 10 points

Il s'agit d'une pierre ingérée par un wyrm aveugle pour faciliter sa digestion. Elle est totalement polie et l'on dit qu'elle peut révéler le futur. Parfois, il semble même qu'elle dise vrai !

Usage unique. Le porteur de la Pierre de Vision gagne la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (2+)* contre la première blessure qu'il subit. Cependant, si cette blessure est annulée, il gagne alors la règle spéciale *Stupidité* à compter du prochain tour alors qu'il attend de nouvelles instructions venant de la pierre.

OBJETS ENCHANTÉS

HEAUME DE TACHES-NOIRES 25 points

Lorsque le technomage Skrrik tenta de fabriquer une arme à rayon mortelle, il échoua, mais obtint à la place un heaume permettant d'exercer une forme limitée de contrôle mental. Parfois l'objet se met à bourdonner et les vibrations télépathiques sont émises par ses tuyaux, ce qui paralyse ceux qui se trouvent à proximité.

Tous les ennemis dans les 12 pas du porteur du Heaume de Taches-Noires gagnent la règle spéciale *Stupidité*.

MARQUE DE VICTOIRE DE LA VERMINE 20 points

Ces marques de la victoire prennent de multiples formes, même s'il s'agit souvent d'un sashimono décoré de crânes ennemis, de symboles claniques ou de runes à la gloire du Rat Cornu.

La Marque de Victoire de la Vermine donne à son porteur la règle spéciale *Peur*.

AMULETTE DE MALEPIERRE 10 points

Des bijoux faits de malepierre pure font souvent office de porte-bonheur pour les skavens les plus riches.

Usage unique. L'Amulette de Malepierre permet à son porteur de relancer un jet de dé qui le concerne directement.

BANNIÈRES MAGIQUES

BANNIÈRE D'OMBRE 35 points

Un sombre nuage flotte en permanence au-dessus de l'unité, détournant les projectiles qui tentent de l'affecter.

L'unité portant la Bannière d'Ombre gagne la règle spéciale *Sauvegarde Invulnérable (4+)* contre les tirs non magiques de Force 4 ou moins.

BANNIÈRE DE SUPRÉMATIE DU CLAN 30 points

Ces bannières sont aussi diverses que les seigneurs de guerre. Certaines sont d'énormes totems garnis des crânes des ennemis, d'autres des peaux marquées de runes et d'autres encore des suaires en lambeaux arborant la marque du clan.

L'unité portant la Bannière de Suprémie du Clan gagne un bonus de +D3 à ses résolutions de combat si elle compte plus de rang que toutes les unités ennemies en contact socle à socle.

BANNIÈRE DE LA HAINE DÉVORANTE 25 points

Cette bannière est faite de peaux d'ennemis écorchés et ornées des runes symbolisant le divin Rat Cornu.

L'unité portant la Bannière de la Haine Dévorante gagne la règle spéciale *Haine*.

SUAIRE DE LA MORT SUINTANTE 25 points

Cette bannière ressemble à un tas de haillons fixés à une hampe, qui projette des gouttes de pus et de liquides nauséabonds lorsque le porteur l'agite. Ces fluides luisent d'une lueur verdâtre écœurante.

Clan Pestilien uniquement. Toutes les figurines ennemies en contact socle à socle avec l'unité portant le Suaire de la Mort Suintante subissent une Touche de Force 2 qui Ignore la Sauvegarde d'Armure au début de chaque phase de Corps à Corps.

BANNIÈRE DE L'EMPIRE SOUTERRAIN 20 points

Une marée de vermine court aux pieds du porteur de cet étendard représentant une icône du Rat Cornu.

Toutes les unités ennemies en contact socle à socle avec l'unité portant le Suaire de la Mort Suintante subissent 3D6 Touche de Force 1 au début de chaque phase de Corps à Corps.

BANNIÈRE EN PEAU DE NAIN 20 points

Ces étendards sont un affront pour les yeux (et les narines) des nains, car ils sont fabriqués avec la peau de leurs camarades, décorés de barbes et trempés dans de l'urine mélangée à de la malepierre.

L'unité portant la Bannière en Peau de Nain gagne la règle spéciale *Haine* contre toutes les unités du Livre d'Armée Nains.

BANNIÈRE DE LA MULTITUDE 15 points

La magie de cette bannière convainc l'ennemi qu'il va céder sous la masse d'un ennemi qui le dépasse largement en nombre.

L'unité portant la Bannière de la Multitude gagne un bonus de +2 à la résolution de combat si elle a un surnombre au lieu de +1.

BANNIÈRE DES QUATRE VENTS NOIRS 10 points

Les vents de magie soufflent en une formidable tempête autour de cette bannière déchirée, forçant les créatures volantes à se poser au sol.

Les unités ennemies ne peuvent pas utiliser la règle spéciale *Vol* quand elles désirent charger l'unité portant la Bannière des Quatre Vents Noirs.

BANNIÈRE DE TROTTINEMENT 10 points

Les rituels de vitesse permettent à cette bannière d'accorder un sursaut d'énergie à l'unité qui la porte.

L'unité portant la Bannière de Trottinement peut effectuer des Marches Forcées au triple de sa valeur de Mouvement. Cependant, après un tel mouvement, l'unité subit 2D6 touches de Force 3 sans sauvegarde possible.

TOMB KINGS

This section contains the rules and background for some of the most iconic and powerful magical artefacts used by the Tomb Kings. These may be used in addition to the magic items found in *Warhammer: Tomb Kings* and the *Warhammer* rulebook.

MAGIC WEAPONS

BLADE OF SETEP 30 points

This highly ornamented curved sword belonged to King Setep of the 5th Khemrian Dynasty, and its edge shimmers with blue energy that can shatter armour.

The Blade of Setep gives the wielder the Ignores Armour Saves special rule. If the enemy model wears magical armour, the first Hit against this model is ignored, but the magical armour is destroyed for the remainder of the battle.

SERPENT STAFF 5 points

Crafted in the shape of a cobra, the Serpent Staff can come to life and strike its foe with a venomous bite. It is only wielded by Liche Priests and High Liche Priests.

Wizards only. The Serpent Staff gives the wielder the Poisoned Attacks special rule. In addition, they may re-roll failed rolls To Wound.

TALISMANS

AMULET OF PHA-STAH 30 Points

Shaped like the rising moon over the dunes, the Amulet of Pha-stah projects a disruptive magical energy that counters the defences the foe.

All enemy Magic Armour and Talismans have no effect while they remain in base contact with the wearer of the Amulet of Pha-Stah. Magic Armour are treated as mundane versions of the same type.

BLUE KHEPRA 20 points

Fashioned from exotic sapphires and crafted in the shape of the flesh-eating, skull-carapaced Khepra beetle, this ornate brooch protects the wearer from baleful magical energy.

The Blue Khepra makes the bearer immune to the effects of all enemy spells.

ARCANE ITEMS

STAFF OF RAVENING 35 points

This staff unleashes the power of the famine-bringing locusts of Nehekharra, and they descend on the foes of the Tomb Kings in a frenzied cloud.

Bound Spell, Power Level 3. The Staff of Ravening contains a **magic missile** spell with a range of 18" that causes 3D6 Strength 2 hits.

STAFF OF MASTERY 15 points

Wielded by Amon-Shapa in the time before the Great Awakening, this copper staff draws magical energy from the Wind of Light to power the Liche Priest's spells.

The Staff of Mastery gives the bearer a +1 bonus to the result of their spell casting attempts when using the Lore of Light.

HIERATIC JAR 15 points

This earthenware container is sealed and bound with glyphs of power. Inside are the remains of a Liche Priest who has finally succumbed to the march of time, and it is a potent source of magical energy.

One use only. The Hieratic Jar may be used at the start of any of your Magic phases. The bearer immediately gains +D3 Power dice. Only they may use these extra Power dice.

ENCHANTED ITEMS

BROOCH OF THE GREAT DESERT 15 points

Inlaid with gold and lapis lazuli, this brooch was first used against the foul necromancy of Nagash, hampering the effectiveness of his dark magic. Each time it is used, its powers are drained, requiring careful incantations from the Liche Priests to restore it to full effect.

One use only. The Brooch of the Great Desert can be used against any enemy spell cast against it, before attempting to dispel. When used, the bearer and any unit they are with gain the Magic Resistance (5) special rules for the remainder of the turn.

CROWN OF KINGS 25 points

Worn by the rulers of Zandri since the city was founded, the Crown of Kings instils the undying will of the wearer into all those nearby.

Tomb King only. The Crown of Kings makes the Tomb King's "My Will Be Done!" special rule affect all friendly Undead units within 6".

CHARIOT OF FIRE 20 points

The wheels and scythes of the mighty hero's chariot blaze with mystical flames.

Model in Chariot only. The Chariot of Fire causes 2D6 impacts hits with the Flaming Attacks and Magical Attacks special rules.

ICON OF RULERSHIP 20 points

The hero's chariot carries a mighty' totemic pole proclaiming his victories over the enemies of the Tomb Kings, that pulses with an aura of greatness.

Model in Chariot only. The Icon of Rulership gives +1 Combat Resolution bonus.

MAGIC STANDARDS

STANDARD OF THE SANDS 60 points

Created for the famed general Amenemhetum the Great, this banner summons a raging storm of sand that sweeps over the battlefield. With screaming winds and biting sand assaulting them, the enemies of the Tomb Kings become momentarily disorientated and confused.

One use only. The Standard of the Sands may be activated at the beginning of any enemy Movement phase. For the remainder of the turn, no models within 36" of the banner may March, and all units attempting to rally suffer -1 to their Leadership.

ICON OF RAKAPH 50 points

King Rakaph II was an unparalleled tactician. Troops fighting under his banner are instilled with unmatched discipline.

Tomb Guard or Tomb Herald only. The unit carrying the Icon of Rakaph may make a Swift Reform at the start of their Movement phase. The unit may then move as normal (including declaring charges).

ICON OF THE SACRED EYE 40 points

The arcane power of this stylised icon of the unblinking eye infuses the unit that carries it within their ranks, making their blows strike true.

The unit carrying the Icon of the Sacred Eye (including any mounts) may re-roll failed rolls To Hit in the first round of close combat.

MIRAGE STANDARD 40 points

Imbued with the curses of a hundred Nehekharan widows, this banner leads the enemies' minds astray, rendering them almost blind to where the unit bearing the banner actually is.

The Mirage Standard forces all Hits from missile attacks targeting the unit carrying it to be re-rolled. This has no effect against Animated Constructs.

STANDARD OF THE CURSING WORD 25 points

This magic icon contains a powerful curse similar to that which protects the Tomb Kings and Princes in their eternal slumber.

All enemy units in base contact with the unit carrying the Standard of the Cursing Word must pass a Leadership test or suffer D6 Wounds which Ignores Armour Saves at the start of each round of close combat.