

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

DOMAINE SKAVEN DE LA RUINE - PLANCHE 1/10



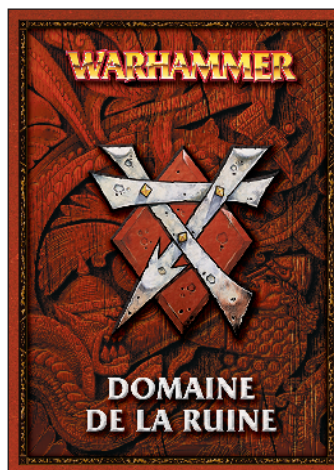
DOMAINE DE LA RUINE - 1 ÉVASION

Valeur de Lancement: 5+

Ce sort peut être utilisé sur n'importe quel personnage ami entrant dans la catégorie Infanterie, se trouvant dans un rayon de 12 ps autour du lanceur, et même engagé au corps à corps. Ceci inclut le lanceur lui-même (à moins qu'il ne s'agisse d'un Verminarque, puisque c'est un monstre).

La figurine peut immédiatement être placée **n'importe où sur la table de jeu**, à plus d'1 ps de toute figurine ennemie.

Édition Novembre 2009



DOMAINE DE LA RUINE - 2 MALEFOUDRE

Valeur de Lancement: 6+

Projectile magique.

Portée: 24 ps.

Dommages: **1D6 touches de Force 5**. Si le dé donne 1, le lanceur subit une touche de Force 5 à la place de sa cible.

Édition Novembre 2009



DOMAINE DE LA RUINE - 3 TEMPÊTE WARP

Valeur de Lancement: 7+

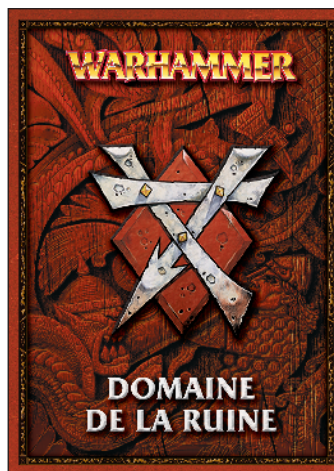
Le sort invoque des vents violents qui soufflent jusqu'au début de la phase de magie suivante du lanceur.

Les créatures volantes **ne peuvent pas voler** et doivent utiliser leur Mouvement au sol.

Toutes les armes de tir subissent un **malus de -1 pour toucher**, en plus de tout autre malus (longue portée, etc.)

Ce sort n'affecte pas les armes de tir skavens, car les vents sont habilement déviés par le lanceur.

Édition Novembre 2009



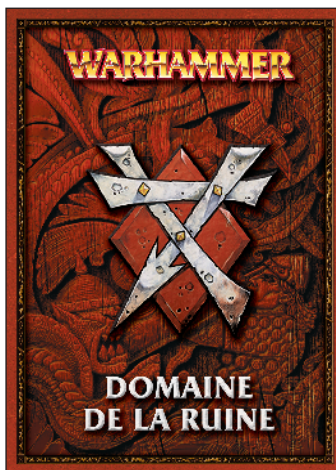
DOMAINE DE LA RUINE - 4 FRÉNÉSIE MORTELLE

Valeur de Lancement: 9+

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle unité amie dans un rayon de 18 ps, même engagée au corps à corps. S'il est lancé avec succès, l'unité sombre dans un état de **frénésie mortelle**, identique à la **frénésie** à l'exception du fait qu'il ajoute **+2 Attaques** au lieu de +1. Ce sort peut être lancé sur une unité déjà sujette à la **frénésie** mais les effets ne se cumulent pas, le bonus d'Attaques restera +2.

Une fois lancé, l'unité restera sous l'effet de la **frénésie mortelle** jusqu'à ce qu'elle perde un corps à corps. Des unités sous l'effet de la **frénésie mortelle** subissent 1D6 pertes, sans sauvegarde d'armure possible, à la fin de chaque tour ami (réparties comme des tirs).

Édition Novembre 2009



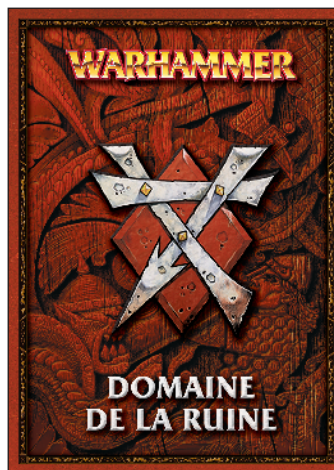
DOMAINE DE LA RUINE - 5 GEYSER DE FLAMMES

Valeur de Lancement: 10+

Le lanceur peut invoquer un jet de flammes sortant de la terre. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 24 ps.

Toute figurine touchée subit une **touche de Force 4**, comptant comme une attaque **enflammée**. Toute unité perdant au moins 1 Point de Vie doit effectuer un test de **panique**.

Édition Novembre 2009



DOMAINE DE LA RUINE - 6 INVOCATION DES CREVASSES

Valeur de Lancement: 11+

Une crevasse s'ouvre au pied du lanceur et court sur 4D6 ps en ligne droite, dans n'importe quelle direction dans l'arc de vision de la figurine. Toute figurine sur le trajet doit **réussir un test d'Initiative ou être retirée comme perte**. Les machines de guerre et les chars, à la place de ce test d'Initiative, doivent réussir un jet de 5+ sur 1D6 ou être détruits.

Un bâtiment (ou une section dans le cas de structures plus larges) s'effondre sur un résultat de 5+. Toute figurine à l'intérieur doit **réussir un test d'Initiative ou être retirée comme perte**. Remplacez le bâtiment (ou la section) par un élément de terrain difficile et placez les survivants en unité de manière à ce qu'au moins une figurine soit au contact des nouveaux décombres. Toute figurine ne pouvant pas être ainsi placée est retirée comme perte.

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

DOMAINE SKAVEN DE LA PESTE - PLANCHE 2/10



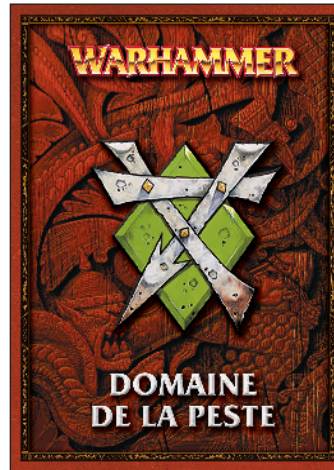
DOMAINE DE LA PESTE - 1 SOUFFLE PESTILENTIEL

Valeur de Lancement : 5+

Placez le gabarit de souffle la pointe en contact avec le socle du lanceur et son extrémité arrondie dans l'arc de vision de celui-ci. Toute figurine touchée par le gabarit subit **une touche de force 2** sans sauvegarde d'armure possible.

Le sort peut être lancé si le sorcier est engagé au corps à corps, mais au lieu d'utiliser le gabarit de souffle, une unité ennemie au contact subit 2D6 touches de Force 2, sans sauvegarde d'armure possible.

Édition Novembre 2009



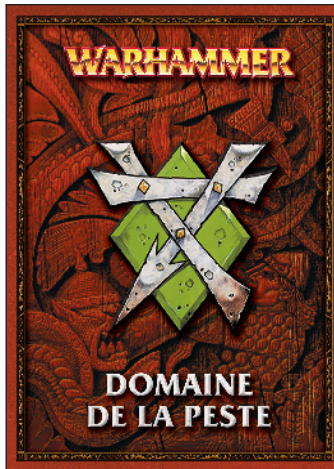
DOMAINE DE LA PESTE - 2 INFECTE BÉNÉDICTION

Valeur de Lancement : 7+

Une unité amie dans un rayon de 12ps autour du lanceur bénéficie de la règle *Attaques Empoisonnées*. Ce sort peut être lancé sur une unité engagée au corps à corps, ses effets durent jusqu'à la fin du tour du joueur adverse.

Si l'unité bénéficiait déjà de la règle *Attaques Empoisonnées*, ses guerriers infligeront une blessure automatique sur un jet pour toucher de 5+ au lieu du 6+ normal.

Édition Novembre 2009



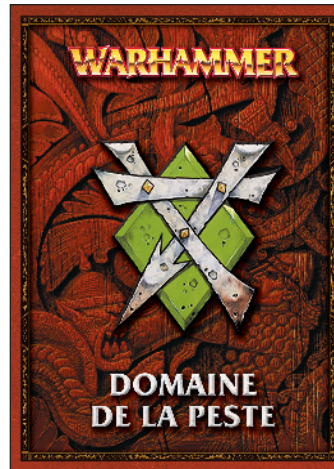
DOMAINE DE LA PESTE - 3 DÉCRÉPITUDE

Valeur de Lancement : 8+

Le porteur choisit une unité dans un rayon de 12ps, même engagée au corps à corps. La valeur d'Endurance de chaque figurine de l'unité est **réduite de -1**.

Les effets durent jusqu'à la fin de la partie et toute figurine dont l'Endurance tombe à 0 est retirée comme perte.

Édition Novembre 2009



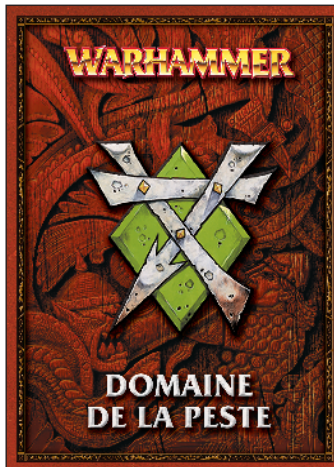
DOMAINE DE LA PESTE - 4 FLOT DE VERMINE

Valeur de Lancement : 8+

Placez le grand gabarit circulaire au contact du lanceur, puis déplacez-le en ligne droite de 4D6 ps. Le gabarit ne peut pas traverser de terrain infranchissable ou liquide. Toute unité touchée par le gabarit durant son déplacement subit 3D6 touches de Force 2.

Le porteur n'est jamais affecté et l'unité dans laquelle il se trouve ne l'est que si elle est touchée par le gabarit. Le sort se dissipe ensuite (et les rats disparaissent). Ce sort peut être lancé même si le sorcier est engagé au corps à corps, mais aucun gabarit n'est alors utilisé. Choisissez à la place une seule unité ennemie au contact du lanceur, les touches sont réparties comme des tirs.

Édition Novembre 2009



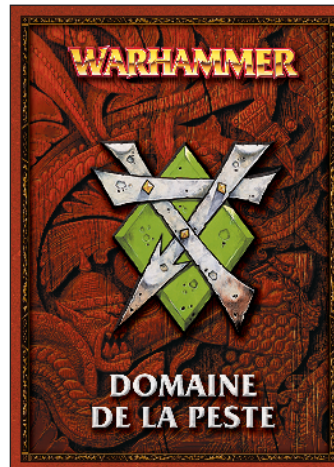
DOMAINE DE LA PESTE - 5 NUAGE DE CORRUPTION

Valeur de Lancement : 11+

Lancez 1D6 pour chaque unité (amie ou ennemie) dans un rayon de 12ps autour du lanceur, même engagée au corps à corps. Les unités ennemies sont affectées sur un résultat de 2+, les unités amies sur un résultat de 4+, et les figurines du clan Pestilens (amies ou ennemies) sur un résultat de 5+.

Chaque unité affectée subit **1D6 touches de Force 5**, sans sauvegarde d'armure. Effectuez un jet séparé pour chaque unité concernée.

Édition Novembre 2009



DOMAINE DE LA PESTE - 6 PESTE

Valeur de Lancement : 13+

Choisissez une unité ennemie dans un rayon de 18ps autour du lanceur, même engagée au corps à corps. Chaque figurine de l'unité affectée doit **réussir un test d'Endurance ou perdre 1 PV**, sans sauvegarde d'armure. S'il est lancé sur une unité au corps à corps, toute autre unité engagée dans le même combat (amie ou ennemie) est aussi affectée. Après avoir résolu les effets et retiré les pertes, lancez un dé sur le tableau ci-dessous et continuez à appliquer les effets jusqu'à ce que le sort prenne fin ou qu'il n'y ait plus de cible à portée.

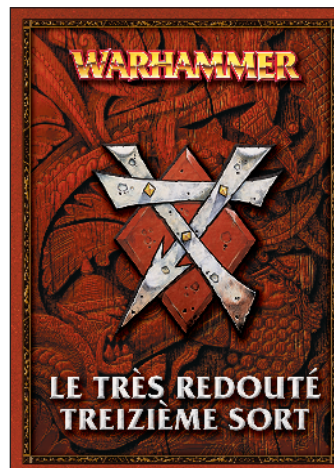
1 L'adversaire peut mettre fin au sort ou choisir, durant cette même phase de magie, une unité dans un rayon de 12ps autour d'une unité affectée et de lui transmettre la peste, comme pour un résultat 5-6. L'unité désignée subit les dommages décrits ci-dessus.

2-4 Le sort prend fin.

5-6 Le lanceur peut décider de mettre fin au sort ou de transmettre la peste durant cette même phase de magie à une autre cible s'il est dans un rayon de 12ps autour d'une unité affectée. L'unité désignée subit les dommages décrits ci-dessus.

Une unité ne peut pas être affectée deux fois par ce sort au cours de la même phase de magie.

Édition Novembre 2009



LE TRÈS REDOUTÉ TREIZIÈME SORT MALÉDICTION DU RAT CORNU

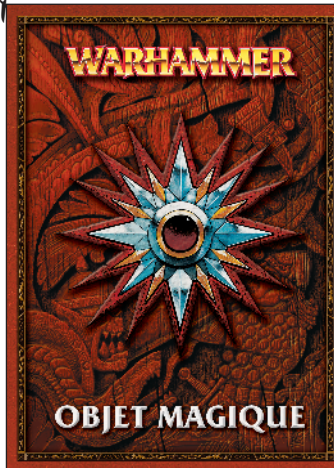
Valeur de Lancement : 25+

Ce sort peut affecter une seule unité d'infanterie ennemie située dans un rayon de 24ps autour du lanceur et dans sa ligne de vue. S'il est lancé avec succès, **4D6 figurines de l'unité sont transformées en Guerriers des Clans**. Si le total obtenu est plus haut que le nombre de figurines présentes dans l'unité, remplacez-la par une unité de Guerriers des Clans, avec les options (équipe d'arme exceptée) et état-major normalement autorisés. Le joueur skaven contrôle désormais cette unité. Si le joueur ne dispose pas d'assez de figurines pour remplacer l'unité entière, il en transforme autant qu'il peut, le reste est retiré comme pertes. Si le total n'est pas suffisant pour totalement remplacer l'unité visée, retirez simplement le nombre de figurines indiquées comme pertes, elles ont été tuées par leurs camarades horrifiés. Aucune sauvegarde d'aucune sorte n'est autorisée.

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS COMMUNS SKAVENS - PLANCHE 3/10



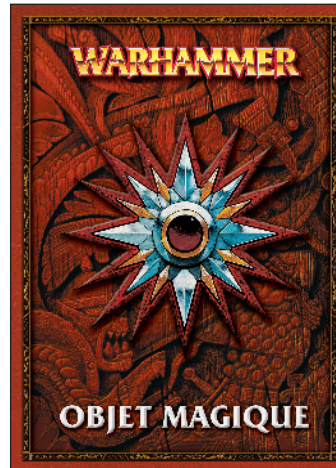
OBJET MAGIQUE COMMUN ÉPÉE DE FRAPPE

Coût: 30 points (Skavens)

Catégorie: *Arme Magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Son porteur bénéficie d'un bonus de **+1 pour toucher**. Par exemple, s'il lui faut normalement des 3+ pour toucher, le personnage touchera sur 2+. Un jet de 1 reste un échec malgré les bonus.



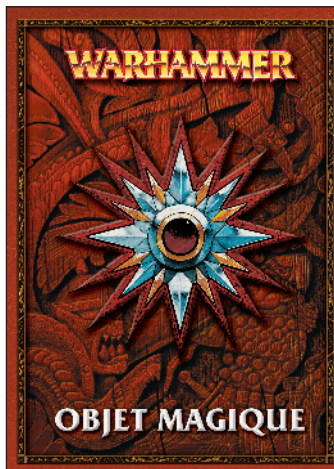
OBJET MAGIQUE COMMUN ÉPÉE DE BATAILLE

Coût: 25 points (Skavens)

Catégorie: *Arme Magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Confère **+1 Attaque** au personnage qui la manie.



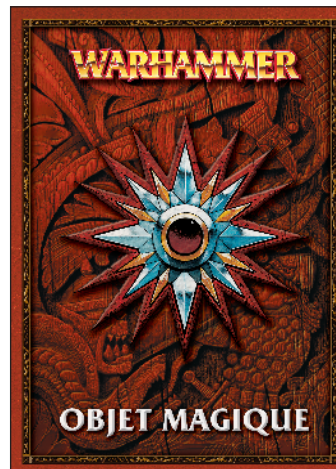
OBJET MAGIQUE COMMUN ÉPÉE DE PUISSANCE

Coût: 20 points (Skavens)

Catégorie: *Arme Magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Confère un bonus de **+1 en Force** lors des jets pour blesser du personnage qui la manie.



OBJET MAGIQUE COMMUN LAME DE MORSURE

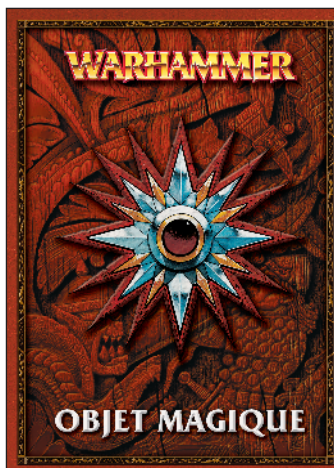
Coût: 5 points (Skavens)

Catégorie: *Arme Magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Confère un **modificateur de sauvegarde d'armure supplémentaire de -1**.

Un coup porté avec une Force de 3 ou moins imposera donc un modificateur de -1 à la sauvegarde d'armure adverse, une Force de 4 un modificateur de -2, une Force de 5 un modificateur de -3, etc.



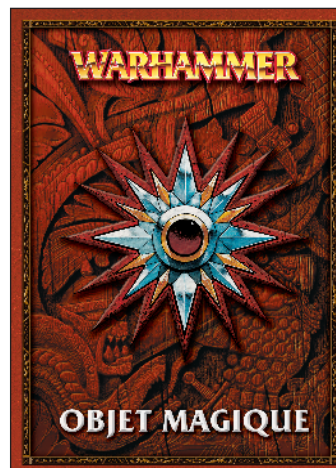
OBJET MAGIQUE COMMUN BOUCLIER ENCHANTÉ

Coût: 10 points (Skavens)

Catégorie: *Armure Magique.*

Règles additionnelles: *Bouclier.*

Effets: Confère une **sauvegarde d'armure de 5+** au lieu de celle de 6+ normale. Cette sauvegarde d'armure peut être combinée avec celle apportée par des pièces d'armure ordinaires.



OBJET MAGIQUE COMMUN TALISMAN DE PROTECTION

Coût: 15 points (Skavens)

Catégorie: *Talisman.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Charme protecteur qui confère une **sauvegarde invulnérable de 6+** à celui qui le porte.



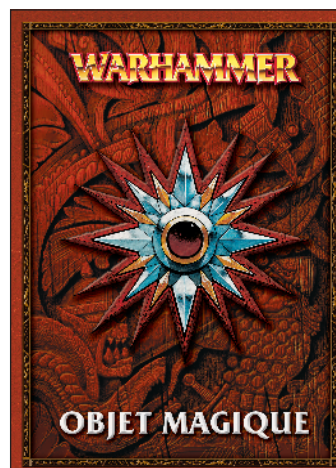
OBJET MAGIQUE COMMUN BÂTON DE SORCELLERIE

Coût: 35 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Chaque fois que le personnage tente de dissiper un sort, le résultat de son jet est **augmenté de +1**.



OBJET MAGIQUE COMMUN BANNIÈRE DE GUERRE

Coût: 25 points (Skavens)

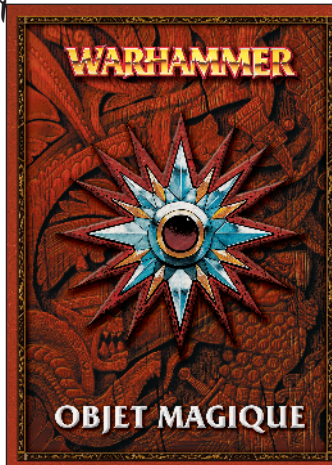
Catégorie: *Bannière Magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: L'unité ajoute un bonus supplémentaire de **+1 à ses résultats de combat**.

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS COMMUNS SKAVENS - PLANCHE 4/10



OBJET MAGIQUE COMMUN

PARCHEMIN DE DISSIPATION

Coût: 25 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

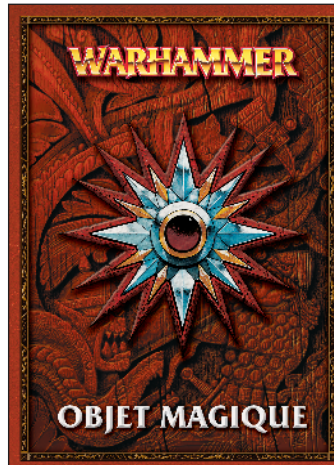
Règles additionnelles: *Parchemin.*

Dès qu'un sort est lancé, le sorcier peut le lire ce parchemin au lieu de tenter de le dissiper avec un jet de dés. Le sort lancé est **automatiquement dissipé**, aucun jet de dé n'est nécessaire.

Notez que ce type de parchemin n'est d'aucune utilité contre un sort lancé avec *pouvoir irrésistible*. Notez également que ces parchemins ne peuvent être utilisés contre des sorts *restant en jeu* qu'au moment même où ils sont lancés.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE COMMUN

PARCHEMIN DE DISSIPATION

Coût: 25 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

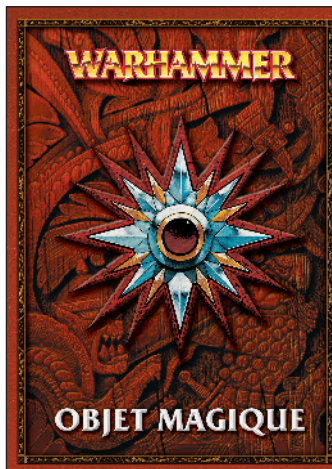
Règles additionnelles: *Parchemin.*

Dès qu'un sort est lancé, le sorcier peut le lire ce parchemin au lieu de tenter de le dissiper avec un jet de dés. Le sort lancé est **automatiquement dissipé**, aucun jet de dé n'est nécessaire.

Notez que ce type de parchemin n'est d'aucune utilité contre un sort lancé avec *pouvoir irrésistible*. Notez également que ces parchemins ne peuvent être utilisés contre des sorts *restant en jeu* qu'au moment même où ils sont lancés.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE COMMUN

PARCHEMIN DE DISSIPATION

Coût: 25 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

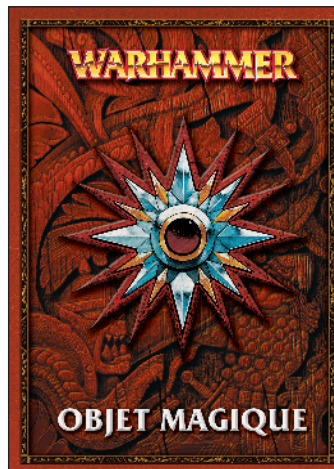
Règles additionnelles: *Parchemin.*

Dès qu'un sort est lancé, le sorcier peut le lire ce parchemin au lieu de tenter de le dissiper avec un jet de dés. Le sort lancé est **automatiquement dissipé**, aucun jet de dé n'est nécessaire.

Notez que ce type de parchemin n'est d'aucune utilité contre un sort lancé avec *pouvoir irrésistible*. Notez également que ces parchemins ne peuvent être utilisés contre des sorts *restant en jeu* qu'au moment même où ils sont lancés.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE COMMUN

PARCHEMIN DE DISSIPATION

Coût: 25 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

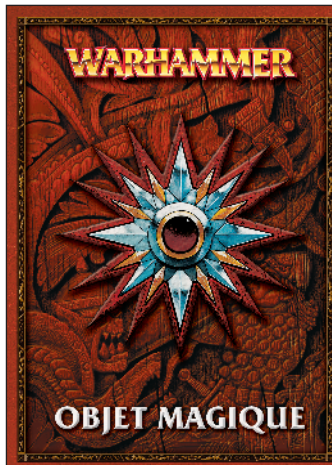
Règles additionnelles: *Parchemin.*

Dès qu'un sort est lancé, le sorcier peut le lire ce parchemin au lieu de tenter de le dissiper avec un jet de dés. Le sort lancé est **automatiquement dissipé**, aucun jet de dé n'est nécessaire.

Notez que ce type de parchemin n'est d'aucune utilité contre un sort lancé avec *pouvoir irrésistible*. Notez également que ces parchemins ne peuvent être utilisés contre des sorts *restant en jeu* qu'au moment même où ils sont lancés.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



PIERRE DE POUVOIR

Coût: 20 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

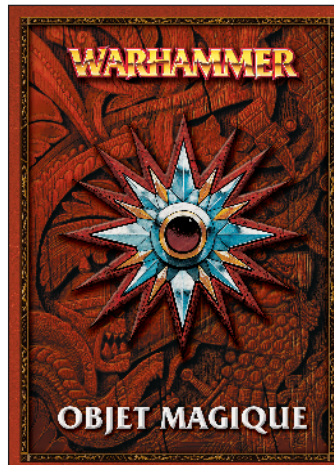
Règles additionnelles: LdR, page 122.

Peut être activée par le sorcier qui la porte avant qu'il n'effectue son jet pour lancer un sort, augmentant la puissance de celui-ci. **Deux dés sont ajoutés** au jet pour lancer le sort (qui peut être lancé avec ces deux dés uniquement).

Notez que l'utilisation d'une *Pierre de Pouvoir* peut permettre à un sorcier de lancer plus de dés qu'il ne lui est normalement permis.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



PIERRE DE POUVOIR

Coût: 20 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

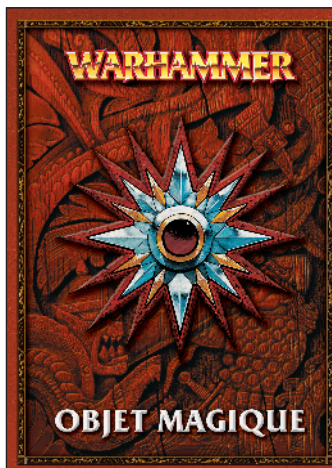
Règles additionnelles: LdR, page 122.

Peut être activée par le sorcier qui la porte avant qu'il n'effectue son jet pour lancer un sort, augmentant la puissance de celui-ci. **Deux dés sont ajoutés** au jet pour lancer le sort (qui peut être lancé avec ces deux dés uniquement).

Notez que l'utilisation d'une *Pierre de Pouvoir* peut permettre à un sorcier de lancer plus de dés qu'il ne lui est normalement permis.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



PIERRE DE POUVOIR

Coût: 20 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

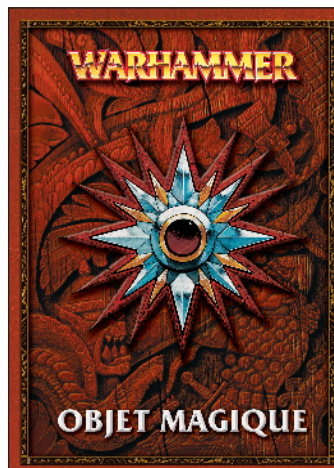
Règles additionnelles: LdR, page 122.

Peut être activée par le sorcier qui la porte avant qu'il n'effectue son jet pour lancer un sort, augmentant la puissance de celui-ci. **Deux dés sont ajoutés** au jet pour lancer le sort (qui peut être lancé avec ces deux dés uniquement).

Notez que l'utilisation d'une *Pierre de Pouvoir* peut permettre à un sorcier de lancer plus de dés qu'il ne lui est normalement permis.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



PIERRE DE POUVOIR

Coût: 20 points (Skavens)

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: LdR, page 122.

Peut être activée par le sorcier qui la porte avant qu'il n'effectue son jet pour lancer un sort, augmentant la puissance de celui-ci. **Deux dés sont ajoutés** au jet pour lancer le sort (qui peut être lancé avec ces deux dés uniquement).

Notez que l'utilisation d'une *Pierre de Pouvoir* peut permettre à un sorcier de lancer plus de dés qu'il ne lui est normalement permis.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS SKAVENS UNIQUEMENT - PLANCHE 5/10



OBJET MAGIQUE SKAVENS

LAME FATALE

Coût: 100 points

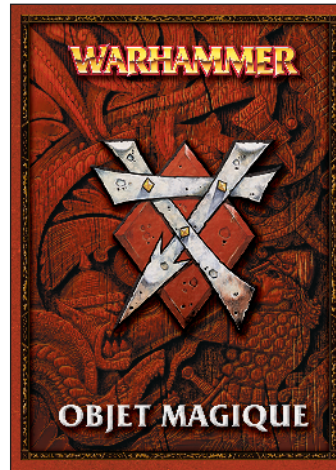
Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Donne à son porteur une **Force de 10**. Les sauvegardes invulnérables réussies contre elle doivent être relancées. Toute blessure non sauvegardée provoque la perte d'1D6 Points de Vie.

Lancez 1D6 à la fin de chaque tour du porteur. Sur un résultat de 1 ou 2, il perd 1PV sans sauvegarde d'armure autorisée.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

LAME DE MALEPIERRE

Coût: 50 points

Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: **Ignore les sauvegardes d'armure.**

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

ARME DE TECHNOMAGE

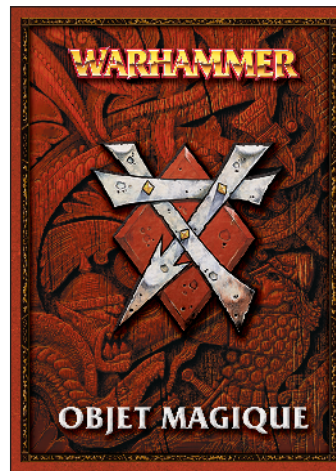
Coût: 45 points

Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Ajoute **+1 en Force et +1 Attaque** à son porteur.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

LAME DE CORRUPTION

Coût: 35 points

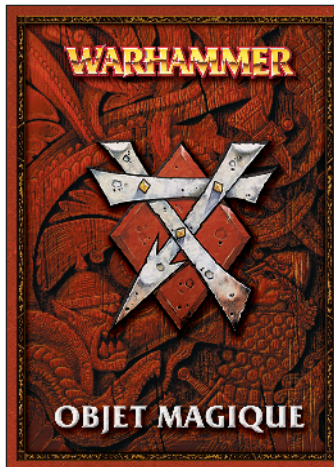
Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Le porteur gagne **+1 en Force** pour toutes ses Attaques portées au corps à corps. Toute blessure non sauvegardée inflige la perte de 2PV.

Toutefois, si le porteur obtient au moins deux résultats de 1 sur ses jets pour toucher, il subit immédiatement une blessure, qui provoque la perte de 2PV. Les autres Attaques sont résolues normalement.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

LAME SUIJTANTE

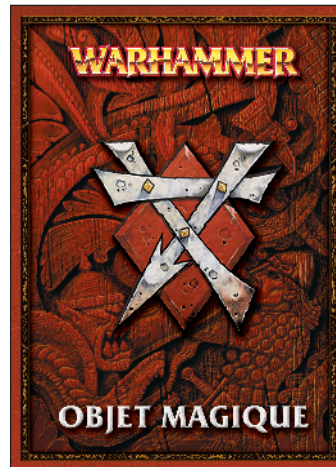
Coût: 30 points

Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: *Perforante.*

Effets: Chaque blessure non sauvegardée inflige la **perte d'1D3PV**.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

LE FLÉAU DES NAINS

Coût: 25 points

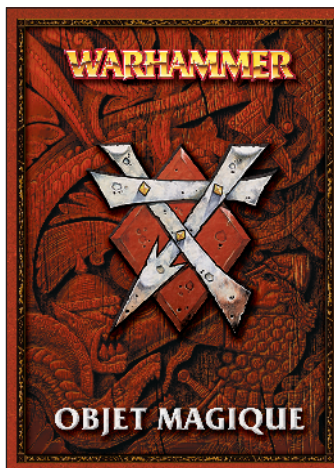
Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Le porteur gagne **+1 en Force** pour toutes ses Attaques portées au corps à corps.

Contre les nains, les touches sont *perforantes* et le porteur **relance ses jets pour blesser ratés**.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

LAME DE NURGLITCH

Coût: 10 points

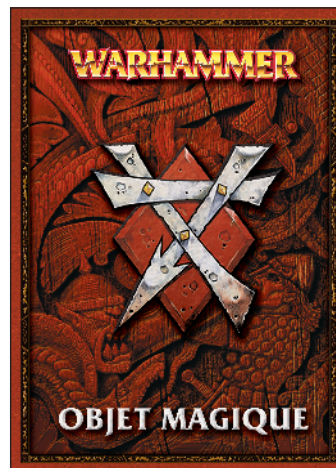
Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Les figurines ennemies **perdent 1 point d'Endurance par Point de Vie** qu'elles perdent à cause de cette arme.

Toute figurine dont l'Endurance tombe à 0 est retirée comme perte.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

ARMURE D'ÉCLAT DE MALEPIERRE

Coût: 30 points

Catégorie: *Armure magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Sauvegarde d'armure de 4+. Pour chaque sauvegarde d'armure réussie au corps à corps, l'armure inflige **une touche de Force 4** à la figurine responsable de l'attaque. Les pertes comptent dans la résolution du combat.

Cette armure peut être portée par un Technomage.

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS SKAVENS UNIQUEMENT - PLANCHE 6/10



OBJET MAGIQUE SKAVENS

ARMURE DU BORD DU MONDE

Coût: 25 points

Catégorie: *Armure magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Sauvegarde d'armure de 4+. La première fois que le porteur est blessé par une touche dont la Force est suffisante pour annuler totalement sa sauvegarde d'armure, ou qui les ignore, la blessure est annulée mais l'armure est détruite.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

BOUCLIER DE DISTRACTION

Coût: 15 points

Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: *Bouclier.*

Effets: De plus, toute figurine en contact socle à socle désirant frapper le porteur perd -1 Attaque, jusqu'à un minimum de 1.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

PENDENTIF MACABRE

Coût: 30 points

Catégorie: *Talisman.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

BRELOQUE D'OBSCURITÉ MAGNÉTIQUE

Coût: 30 points

Catégorie: *Talisman.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Les tirs effectués contre le porteur et toute unité qu'il a rejointe subissent une pénalité supplémentaire de -1 pour toucher à cause de l'obscurité qui entoure la cible.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

TALISMAN EN PEAU DE RIVAL

Coût: 15 points

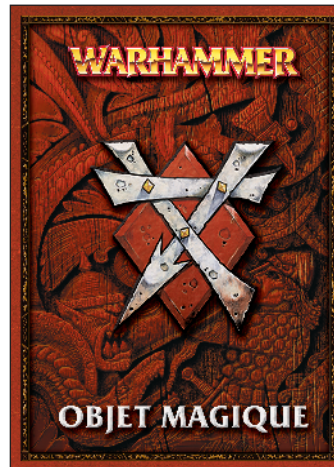
Catégorie: *Talisman.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Le porteur peut forcer une figurine ennemie en contact socle à socle à relancer tous ses jets pour toucher réussis.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

PARCHEMIN DE TEMPÊTE

Coût: 50 points

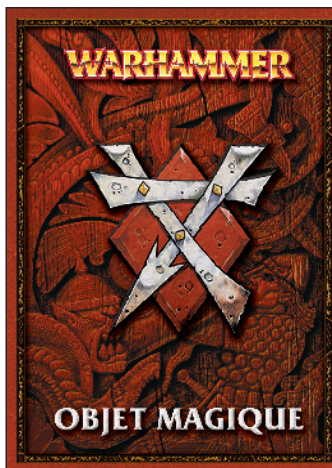
Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Lorsqu'il est lu, toutes les unités volantes dans un rayon de 24 ps subissent 1D6 touches de Force 6 réparties comme des tirs.

OBJET DE SORT, NIVEAU DE PUISS. 5
UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

CONDENSATEUR D'ÉNERGIE MAGIQUE

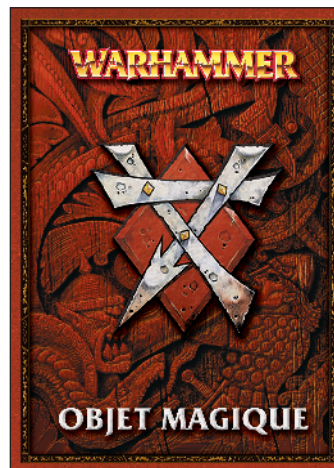
Coût: 20 points

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Au cours de chaque phase de magie amie, un Prophète Gris ou un Technomage équipé de cet objet peut générer un dé de pouvoir supplémentaire sur un résultat de 5+. De plus, il est très utile pour lancer le sort *Malefoudre*: le porteur ajoute +2 au nombre de touches causées par ce sort, sauf si le dé obtient 1.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

PIERRE DE VISION

Coût: 15 points

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Le porteur gagne une sauvegarde invulnérable de 3+ contre la première blessure qu'il subit.

Si la blessure est sauvegardée grâce à la Pierre de Vision, le porteur sera sujet à la *stupidité* au tour suivant tandis qu'il observera la pierre en attendant d'autres visions exactes.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS SKAVENS UNIQUEMENT - PLANCHE 7/10



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

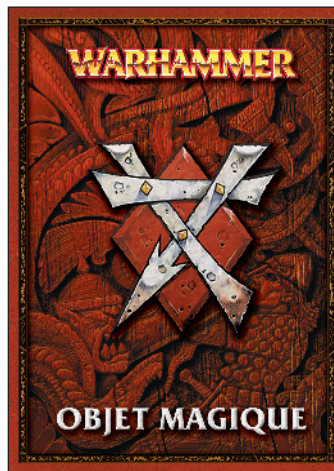
Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

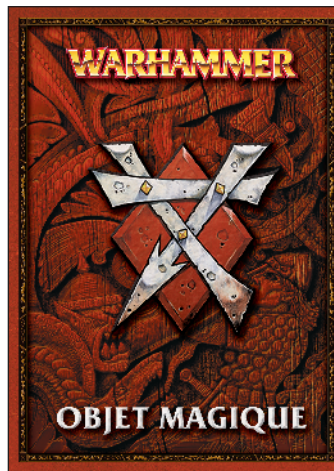
Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

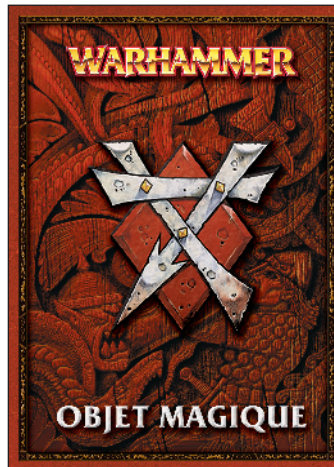
Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

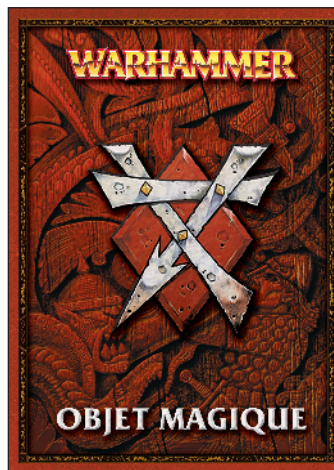
Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FRAGMENT DE MALEPIERRE

Coût: 15 points

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

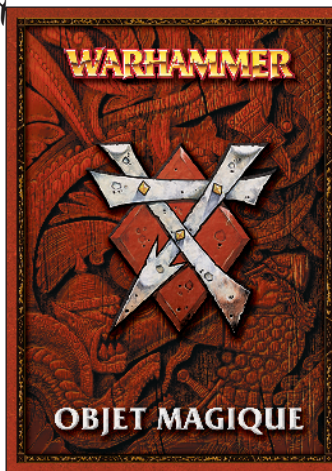
Effets: Tout Prophète Gris ou Technomage peut avaler un de ses fragments pour améliorer ses pouvoirs, annoncez-le avant de lancer le sort. Pour chaque fragment avalé, le sorcier **ajoute un dé à son jet de lancement**. Ces dés sont ajoutés aux dés de pouvoir normaux, mais ils ne permettent pas au sorcier de dépasser son total maximum de dés autorisés pour lancer un sort. Un sort peut être uniquement lancé avec des *Fragments de Malepierre*.

Pour chaque 1 obtenu sur un dé correspondant à un fragment, le sorcier **perd un Point de Vie**, sans sauvegarde d'armure. Les *fiascos* et les *pouvoirs irrésistibles* s'appliquent normalement. Séparez les dés de pouvoir et ceux des fragments lorsque vous lancez un sort.

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS SKAVENS UNIQUEMENT - PLANCHE 8/10



OBJET MAGIQUE SKAVENS BREUVAGE SKAVEN

Coût: 50 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

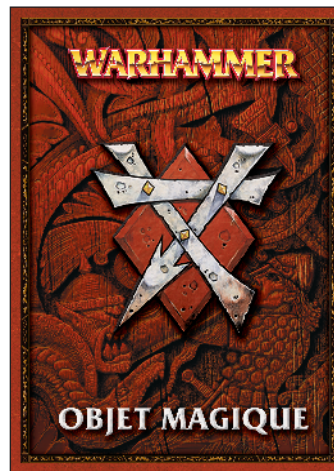
Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Affecte une unité de **Guerriers des Clans** ou de **Vermine de Choc** en contact socle à socle avec le porteur. Les champions sont affectés, mais pas les personnages. Lancez ensuite 1D6:

- 1 L'unité subit **1D6 touches de Force 3**, sans sauvegarde d'armure. Aucun autre effet.
- 2-3 L'unité *haït* tous ses ennemis.
- 4-5 L'unité devient sujette à la *frénésie*.
- 6 L'unité devient sujette à la *frénésie* (mais +2 Attaques au lieu de +1). Lors de chaque phase de Mouvements Obligatoires amie suivante, l'unité perd 1D6 PV.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS SKATAPLASME

Coût: 30 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Au début de n'importe quelle phase (amie ou ennemie), annoncez que vous utilisez le *Skataplasme*. Le porteur **recupère alors tous les PV** qu'il avait perdus.

Cet objet ne sert à rien pour les figurines déjà mortes, et ne peut être utilisé que sur son porteur.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FLÛTE DE TACHES-NOIRES

Coût: 25 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

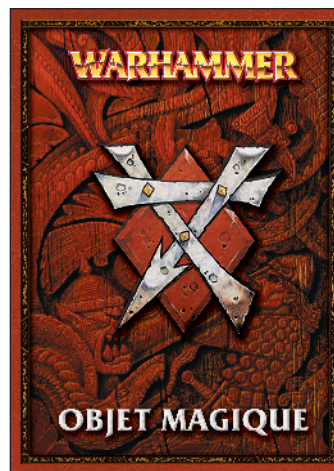
Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Toute unité ennemie doit **réussir un test de Cd pour charger** le porteur ou l'unité qu'il a rejointe.

En cas d'échec, la charge de l'unité échoue.

OBJET MAGIQUE

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS PRÉSAGE DE MALÉDICTION VERMINEUSE

Coût: 20 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Toute unité ennemie en contact socle à socle avec le porteur subit un **malus de -1 en Cd**, et ce tant qu'elle reste en contact avec lui.

OBJET MAGIQUE

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS ÉTOILES DE JET EN MALEPIERRE

Coût: 50 points

Catégorie: *Arme magique.*

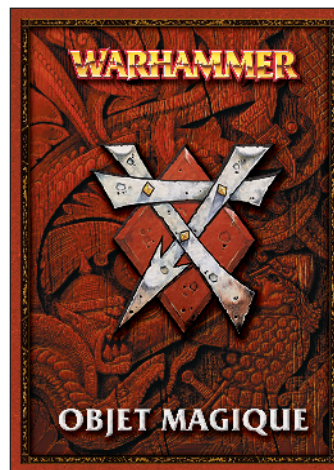
Règles additionnelles: *Arme de jet, tirs multiples x3.*

Effets: **Force 5**, chaque blessure non sauvegardée inflige la **perte d'1D3 PV**.

OBJET MAGIQUE

CLAN ESHIN UNIQUEMENT

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS BOMBE INFERNALE

Coût: 30 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: En dehors d'un tour où il charge, un Assassin peut placer la bombe n'importe où sur son chemin au cours de sa phase de Mouvement ou, s'il se trouve dans une unité, en un point traversé par l'unité. Une figurine peut effectuer une marche forcée et placer la bombe. Annoncez que vous posez la bombe et marquez son emplacement. La figurine et/ou l'unité qui place la bombe doit la placer puis s'éloigner. La bombe ne peut pas être déplacée ultérieurement.

Elle peut exploser à n'importe quel moment, sauf au cours du tour de joueur où elle a été placée. De plus, si le gabarit devait toucher le porteur ou un membre de son unité, la bombe ne peut pas exploser. La bombe explose sur un résultat de 2+. Centrez le grand gabarit circulaire sur le pion. Toute figurine au centre du gabarit subit **1 touche de Force 10 infligeant la perte d'1D3 PV**. Les autres figurines touchées par le gabarit subissent **1 touche de Force 3**.

OBJET MAGIQUE

CLAN ESHIN UNIQUEMENT
UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS FUMIGÈNES

Coût: 10 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

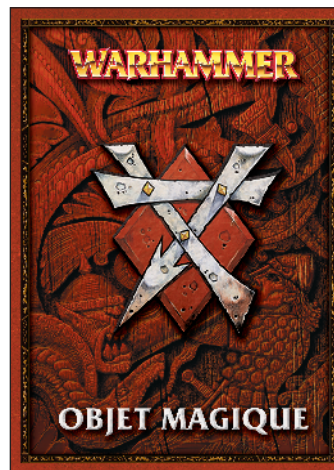
Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Si le porteur est forcé de fuir, il peut choisir d'utiliser les Fumigènes pour ralentir ses ennemis. Annoncez que vous utilisez cet objet avant de lancer les dés de fuite et de poursuite. Toute unité qui poursuit lance alors **1D6 de moins** que la normale.

OBJET MAGIQUE

CLAN ESHIN UNIQUEMENT
UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS ORBE D'AIRAIN

Coût: 50 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Lors de la phase de tir, le porteur peut lancer l'orbe. Centrez le petit gabarit circulaire sur un point situé n'importe où dans un rayon de 8 ps du lanceur. Effectuez une déviation comme pour un tir de catapulte. Les figurines touchées par le gabarit doivent **réussir un test d'Initiative sous peine d'être éliminées**, sans aucune sauvegarde autorisée, quelle qu'elle soit. Un résultat de 6 est toujours un échec, mais les personnages peuvent bénéficier de la règle *Attention Messire* ! En cas d'incident de tir, le gabarit est centré sur le porteur de l'orbe.

OBJET MAGIQUE

TECHNOMAGIE UNIQUEMENT
UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS SKAVENS UNIQUEMENT - PLANCHE 9/10



OBJET MAGIQUE SKAVENS

FUSÉE FUNESTE

Coût: 30 points

Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Indiquez une direction et le nombre de dés lancés pour la portée, entre 4 et 10 dés. La fusée parcourt autant de ps que le total obtenu avant d'exploser en utilisant le grand gabarit circulaire. Toute figurine touchée par le gabarit subit une **touche de F5**.

Si trois 1 ou plus sont obtenus pour la portée, lancez un dé dans le tableau ci-dessous:

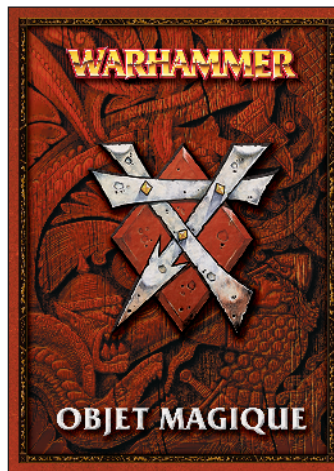
1 Centrez le gabarit sur le porteur et résolvez l'explosion.

2-5 Lancez le dé de dispersion pour déterminez la direction vers laquelle la fusée se dirige.

6 Résolvez le tir mais ne placez pas le gabarit. Toute figurine directement sous le point d'atterrissage de la fusée subit une **touche de Force 5**. Placez un pion à cet endroit et lancez un dé lors de chaque phase de Tir skaven suivante. Sur 4+, la fusée finit par exploser, résolvez normalement le tir.

**TECHNOMAGE UNIQUEMENT
UNE SEULE UTILISATION**

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

SPHÈRE DE MORT

Coût: 25 points

Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Un personnage équipé d'une telle arme peut la lancer lors de n'importe quelle phase de Tir, comme un *Orbe d'Airain* (voir livre d'armée Skavens, page 110). Toute figurine touchée par le gabarit perd un **Point de Vie sur un résultat de 4+**, sans sauvegarde d'armure.

**TECHNOMAGE UNIQUEMENT
UNE SEULE UTILISATION**

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

BÉSICLES DE TECHNOMAGE

Coût: 20 points

Catégorie: *Objet enchanté.*

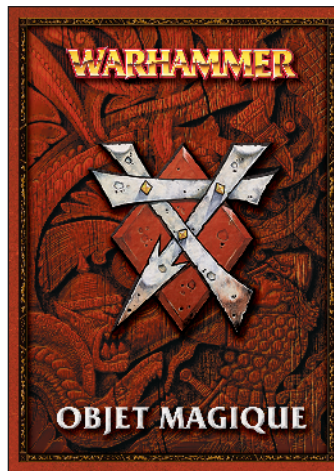
Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Le Technomage ajoute +1 à sa CT.

De plus, il peut voir en partie à travers les objets, il ne subit donc aucune pénalité due à un couvert lorsqu'il tire sur une cible.

TECHNOMAGE UNIQUEMENT

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

PARCHEMIN IMPIE

Coût: 35 points

Catégorie: *Objet cabalistique.*

Règles additionnelles: Aucune.

Effets: Le sort a une portée de 24 ps et peut être lancé sur une cible visible par le porteur.

Il inflige **1 touche de F2** à chaque figurine de l'unité visée, sans sauvegarde d'armure.

**CLAN PESTILENS UNIQUEMENT
OBJET DE SORT, NIVEAU DE PUISS. 5
UNE SEULE UTILISATION**

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

BANNIÈRE PESTILENTIELLE

Coût: 30 points

Catégorie: *Bannière magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: La bannière peut être utilisée lors de n'importe quelle phase de Corps à Corps. Jusqu'à la fin de cette phase, tous les Moines de la Peste de l'unité peuvent **relancer leurs jets pour toucher et pour blesser ratés**.

**CLAN PESTILENS UNIQUEMENT
UNE SEULE UTILISATION**

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

PIQUE À BÉTAIL

Coût: 25 points

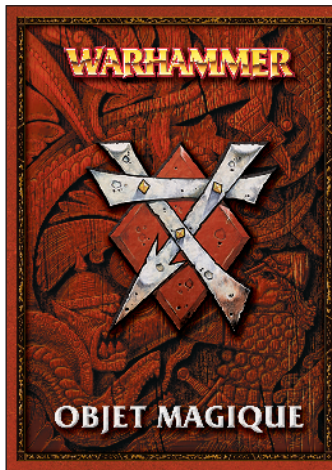
Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: *Arme à 2 mains.*

Effets: Ignore les sauvegardes d'armure.

MAÎTRE CORRUPTEUR UNIQUEMENT

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

ÉLECTRO-FOUET

Coût: 10 points

Catégorie: *Arme magique.*

Règles additionnelles: *Fouet.*

Effets: Ajoute 1D3 Attaques au lieu d'une seule lorsque le porteur est en contact ou attaque depuis les rangs arrière.

Lancez le dé pour le nombre d'Attaques à chaque round de corps à corps.

MAÎTRE CORRUPTEUR UNIQUEMENT

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

ÉTENDARD SACRÉ DU RAT CORNU

Coût: 70 points

Catégorie: *Bannière magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

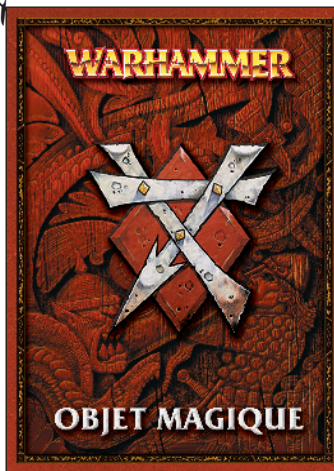
Effets: Toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 ps autour de cette bannière subissent une **pénalité de -1 en Cd**.

Le joueur skaven peut également forcer les unités ennemies en contact avec le porteur à relancer leurs tests de Cd réussis.

Édition Novembre 2009

CARTES DE MAGIE POUR WARHAMMER®

OBJETS SKAVENS UNIQUEMENT - PLANCHE 10/10



OBJET MAGIQUE SKAVENS BANNIÈRE D'ORAGE

Coût: 50 points

Catégorie: *Bannière magique.*

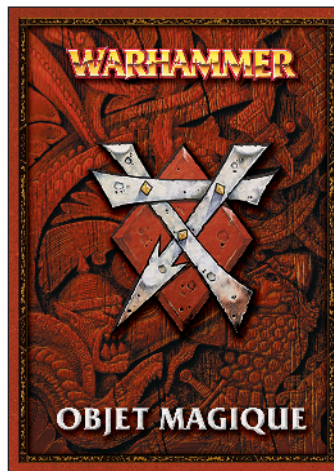
Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: Peut être activée au début de n'importe quel tour de joueur. **Aucun mouvement de vol** n'est autorisé sur le champ de bataille, et les tirs subissent une **pénalité de -2 pour toucher**. Les tirs non magiques qui n'utilisent pas la CT pour toucher doivent obtenir 4+ avant de tirer.

Lancez 1D6 au début de chaque tour de joueur suivant : les effets de la bannière prennent fin sur 4+.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS

BANNIÈRE DE SUPÉRIORITÉ DES CLANS

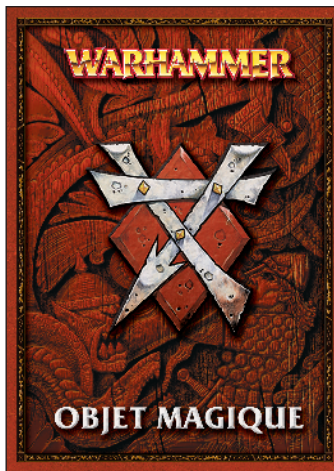
Coût: 30 points

Catégorie: *Bannière magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: Lors d'un combat où l'unité portant cette bannière a plus de rangs que son adversaire, elle gagne non pas +1 lors de la résolution du combat grâce à son étendard, mais **+1D3**. Lancez un dé à la fin de chaque combat.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS SUAIRE DE MORT SUINTANTE

Coût: 30 points

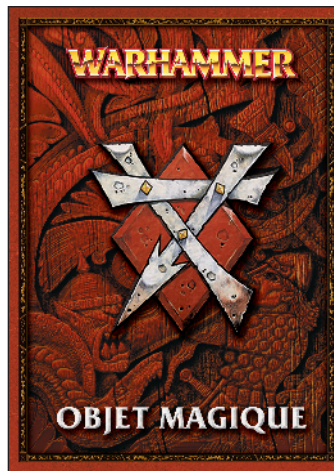
Catégorie: *Bannière magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: Toutes les figurines ennemies en contact socle à socle avec le porteur subissent **1 touche de Force 3** sans sauvegarde d'armure au début de chaque phase de Corps à Corps.

De plus, si l'unité qui porte cette bannière est démoralisée, toute unité qui ose la poursuivre subit immédiatement **1D6+2 touches de Force 3**, sans sauvegarde d'armure.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS BANNIÈRE DE L'EMPIRE SOUTERRAIN

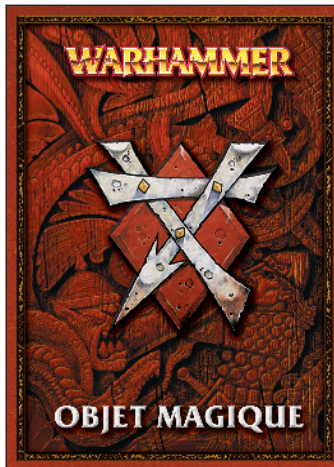
Coût: 25 points

Catégorie: *Bannière magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: Toutes les unités au contact de l'unité qui porte cette bannière subissent **2D6 touches de Force 2** au début de chaque phase de Corps à Corps, réparties comme des tirs.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS BANNIÈRE EN PEAU DE NAIN

Coût: 15 points

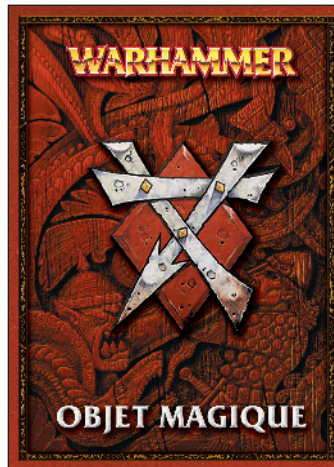
Catégorie: *Bannière magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: L'unité qui porte cette bannière gagne la *haine* des nains.

Pareillement, les nains seront sujets à la *haine* de l'unité portant cette bannière.

Édition Novembre 2009



OBJET MAGIQUE SKAVENS ÉTENDARD DE VIVACITÉ VERMINEUSE

Coût: 10 points

Catégorie: *Bannière magique.*

Règles additionnelles: *Étendard.*

Effets: L'étendard peut être activé une fois par partie, au début de n'importe quel tour ami en dehors du premier. Si l'unité peut effectuer une marche forcée, elle pourra la faire **au triple de son Mouvement**, mais l'unité épuisée subira alors 2D6 touches de F 3, sans sauvegarde d'armure et réparties comme des tirs.

UNE SEULE UTILISATION

Édition Novembre 2009