

Couper

Plier ici

Utiliser du papier cartonné pour renforcer la carte avant de coller

ARME MAGIQUE
**MASSE
BROYEUSE**
25 Points

Attaques d'un personnage
uniquement

La masse broyeuse donne un bonus de +1 pour toucher et inflige une pénalité de -1 à la sauvegarde.

WARMASTER
**OBJETS
MAGIQUES**
HOMMES BETES



ARME MAGIQUE
**MASSE
NOIRE**
10 Points

L'unité possédant la masse noire gagne +1 attaque. Et devient frénétique:

- Doit toujours utiliser son initiative pour charger.
- N'est ni repoussée par les tirs, ni rendue confuse (ne lance pas de dé).
- Doit poursuivre si possible.
- N'est pas sujette à la terreur

WARMASTER
**OBJETS
MAGIQUES**
HOMMES BETES



ARME MAGIQUE
**GRAND
CROC**
50 Points

Les attaques des socles de l'unité ou du personnage portant le grand croc ignorent les sauvegardes d'armure pour tous les 6 obtenus pour toucher.

WARMASTER
**OBJETS
MAGIQUES**
HOMMES BETES



ARME MAGIQUE
**CIMETERRE
DE SKULGAR**
30 Points

Unité uniquement

Pour chaque 6 obtenu pour toucher, l'unité possédant le cimenterre peut lancer un autre dé en plus pour toucher.

WARMASTER
**OBJETS
MAGIQUES**
HOMMES BETES



OBJET MAGIQUE
**ARMURE EN
PEAU DE TROLL**

20 Points

Une fois durant la bataille, l'unité possédant l'armure en peau de troll inflige une pénalité de -1 pour toucher à tous les socles ennemis en contact avec elle.

Une seule utilisation

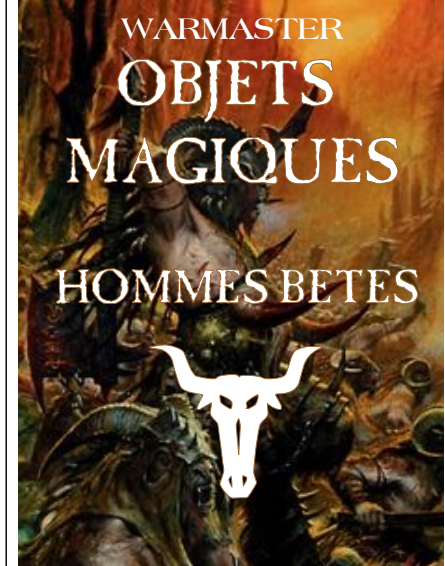


OBJET MAGIQUE
**ARMURE EN
PEAU DE TROLL**

20 Points

Une fois par bataille l'unité possédant la pelisse de l'enfant noir peut relancer ses sauvegardes d'armure ratées.

Une seule utilisation



OBJET MAGIQUE
**COURONNE
DE CORNES**

50 Points

Personnage uniquement

l'unité rejointe par le personnage peut relancer ses sauvegardes d'armure ratées.



OBJET MAGIQUE
**COR
DE LA BATTUE**

30 Points

Personnage uniquement

Une fois par bataille, le porteur du cor peut souffler dedans. Toutes les unités ennemies à 15 cm du porteur doivent tester la confusion.

Une seule utilisation



OBJET MAGIQUE
**COR DE LA
GRANDE CHASSE**

10 Points

Général uniquement

Lorsqu'il tente une embuscade, le général ajoute +1 au résultat de son test d'ordre, pour déterminer si l'unité entre en jeu. Noter que cela s'applique uniquement pour faire entrer une bande d'hommes bêtes.



OBJET MAGIQUE
**SCEPTRE
DE DARKOTH**

50 Points

Sorcier Homme bête
uniquement

Le sceptre de Darkoth est un puissant talisman qui permet à un sorcier de déplacer une unité située à 30 cm, comme si elle avait reçue un ordre.

Une seule utilisation



BANNIERE MAGIQUE
**BANNIERE
DU MASSACRE**

50 Points

Sauf unités de monstres

Pour chaque blessure non sauvegardée, que l'unité inflige durant un combat, lancer 1D6. Sur 5+ l'unité annule une blessure qu'elle a subit.

L'effet de la bannière cesse dès que l'unité perd un socle.

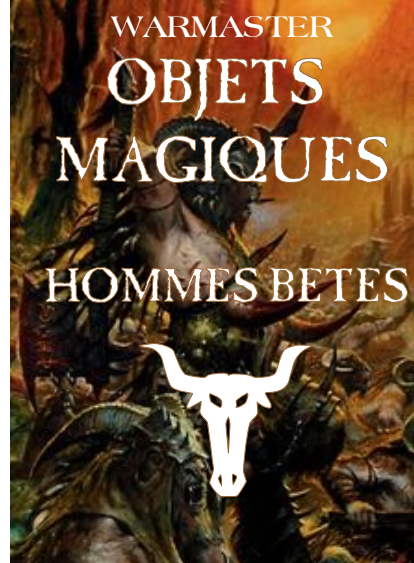


BANNIERE MAGIQUE

BANNIERE CORNUE

10 Points

L'unité brandissant cette bannière peut relancer tous ses jets de confusion ratés.



BANNIERE MAGIQUE
BANNIERE
DE BESTIALITE

50 Points

Tous les socles de l'unité brandissant cette bannière gagne +1 attaque lorsque l'unité charge.

L'effet de la bannière cesse dès que l'unité perd un socle.



BANNIERE MAGIQUE

BANNIERE CHARNELLE

30 Points

Toutes les unités ennemies en contact avec l'unité portant cette bannière subissent 3 attaques de tir, les sauvegardes s'appliquent normalement. Ces attaques de tir ne sont effectuées que durant le premier round de combat.

L'effet de la bannière cesse dès que l'unité perd un socle.



BANNIERE MAGIQUE

TOTEM VITRIOL

50 Points

Toutes les attaques de l'unité (pas celles d'un éventuel personnage) sont considérées comme empoisonnées et infligent un malus de -1 à la sauvegarde.

