

OBJETS MAGIQUES MERCENAIRES NON-OFFICIELS DE GAMES WORKSHOP ITALIE

Traduit par Leornado et Da he Di corrigé par JB, Dreadaxe et Da he Di

Ces objets magiques sont tirés du "[Rogue Trader Tournament 2007 pack](#)" publié par GW Italie. Ils sont ici mis à jour par rapport à leur première apparition dans le "[Campaign Weekend 2005 Infopack](#)". Ils furent créés pour être joués uniquement dans le cadre de cette campagne et sont donc de part en part NON-OFFICIELS. Ils constituent cependant la seule liste d'objets magiques jamais publiée par GW ou l'une de ces filiales ce qui leur donne une certaine valeur.

ARMES MAGIQUES

Paire de Pistolets de Sartosa 25 points
Compte comme une paire de pistolets. Le porteur peut relancer les dés pour blesser. Les tirs et attaques au corps à corps sont considérés comme magiques.

Pique de Remas 25 points
Personnage à pied uniquement. Elle compte comme une pique tiléenne, conférant au porteur un bonus de +1 en Force. Les figurines montées (sur monture, char ou monstre) ne peuvent pas volontairement charger le porteur s'il se trouve alors en contact avec le celui-ci. Ceci ne s'applique pas lors d'une rencontre suite à une poursuite ou sur une Charge Irrésistible.

ARMURES MAGIQUES

Grande Armure de Miragliano 25 points
Personnages à pied uniquement. Cette armure donne une sauvegarde d'armure de 4+ que l'on peut combiner normalement avec n'importe quelle pièce d'armure, en plus d'une sauvegarde invulnérable de 5+. Elle est si lourde qu'elle entraîne un malus de -1 au Mouvement et -3 en Initiative. D'autre part il est impossible au personnage de porter une arme à deux mains.

Casque Flamboyant de Myrmidia 20 points
Le casque confère une sauvegarde d'armure de 6+ pouvant être cumulée avec d'autres pièces d'armure. Le porteur est sujet à la *Haine des Rois des Tombes* et toutes figurines en contact avec lui souffrent d'un malus de -2 à sa Capacité de Combat.

OBJET ENCHANTÉ

Couronne de Luccini 25 points
Personnage *Général Mercenaire* uniquement. Le porteur bénéficie de +1 en Commandement. Ce Commandement est utilisable pour les troupes dans un rayon de 12 ps. Si le général est tué l'ennemi bénéficie de +100 Points de Victoire.

TALISMAN

Cape Estalienne 20 points
Le porteur et son unité bénéficient d'une *Résistance à la Magie (1)*.



OBJETS CABALISTIQUES

Bâton Divin 25 points
Objet de Sort, Niveau de puissance 5. Le Bâton lance un projectile magique ayant une portée de 24 ps et provoquant 1D3+1 touches de Force 6, en contrepartie d'une unique touche de Force 4 au porteur, cette dernière sans sauvegarde d'armure. Après utilisation lancer un dé. Sur un 1 l'objet est épuisé pour le reste de la partie.

Livre de Magie 20 points
Le sorcier connaît un sort de plus. Ce sort est choisi dans l'un des sept domaines de magie classique. Tandis que le domaine est choisi par le porteur, le sort est tiré au sort comme d'ordinaire.

BANNIÈRE MAGIQUE

Bannière d'Acier 10 pts
Au début de son tour ou celui de son adversaire, le joueur déclare s'il utilise le pouvoir de la bannière. S'il l'utilise, il bénéficie d'un bonus de +1 en sauvegarde d'armure pour le tour. Une seule utilisation.

