

DENEGHRA, SORCIÈRE
 Cryx Warcaster

7
 FOC

DENEGHRA
 CMD 8
 MVT FOR ACC ATD DEF ARM
7 5 5 4 16 14

ECLISSE
 Special PUI P+F
Multi 7 12

Dégâts Deneghra

DENEGHRA
 •Barbelures magiques
 •Encensoir à âmes
 •Furtivité

ÈCLISSE / SLIVER
 •Allonge: 2
 •Entrave ténébreuse

Pouvoir : DÉPÉRISSEMENT (THE WITHERING) Toutes les figurines ennemies présentes dans la zone de contrôle de Deneghra subissent un malus de -2 à toutes leurs caractéristiques pendant un tour. Les figurines affectées ne peuvent ni courir ni charger, et sont dans l'incapacité d'effectuer des attaques spéciales ou des prises spéciales.

Cryx Warcaster Deneghra, Sorcière

Coût **76** Limitation **P** Points de victoire **5**

SPORTS
 Coût POR ADE PUI ENT OFF

ÉTREINTE (Crippling Grasp)
 La fig./unité ciblée subit un malus de -2 au MVT, FOR, DEF et ARM. Elle ne peut ni courir, ni charger ni faire de grand slam ou d'att.spéciales.

SÉDUCTION DIABOLIQUE (Dark Seduction)
 La figurine/unité ciblée doit effectuer un jet de commandement. En cas d'échec, vous prenez le contrôle de la cible. Payez 1 point de focus par figurine pour son entretien, sans quoi le sort expirera. Ne peut être lancé sur les personnages et les solitaires.

RAGE MORTELLE (Death Rage)
 La fig. de guerrier ciblée reste un round après avoir été détruite.

MARCHE SPECTRALE (Ghost Walk)
 Pendant ce tour, la fig./unité ciblée peut se déplacer sur n'importe quel terrain, franchir n'importe quel obstacle ou obstruction sans pénalité. Tant qu'elle se déplace de cette manière, la figurine ne peut pas charger, faire de grand slam, et ne tient pas compte des frappes gratuites.

PARASITE
 La fig./unité ciblée subit un malus de -3 à l'ARM. Deneghra gagne un bonus de +1 à l'ARM et récupère 1 pt de dégât lors de chaque entretien.

FLÉAU (Scourge)
 Toutes les figurines touchées par le fléau sont mise au tapis.

VENIN (Venom)
 Un jet d'acide venimeux jaillit et frappe de corrosion ttes les fig touchées

DENEGHRA
 •Barbelures magiques : permet d'éviter les frappes gratuites et annule les bonus aux attaques de dos qui la prennent pour cible.
 •Encensoir à âmes : recevez un marqueur d'âme pour chaque fig. vivante détruite dans un rayon de 2". Lors de la prochaine phase de contrôle, remplacez chaque marqueur d'âme par 1 point de focus
 •Furtivité : Les attaques lancées contre Deneghra d'une distance supérieure à 5" ratent. Si Deneghra est à plus de 5" d'un tireur, elle ne bloque pas la LdM et n'est pas une interférence entre le tireur et sa cible.

ÈCLISSE (SLIVER)
 •Allonge: 2 pouces de portée.
 •Entrave ténébreuse : la figurine touchée subit -3 en DEF et ne peut plus bouger pendant un tour, sauf pour changer d'orientation. La figurine précédemment immobilisée est relâchée lorsqu'une nouvelle cible est touchée.

CARTES PAR WWW.BATTLE-GOUP.COM | P.VILLE | CYBERSLY.COM

MASSACREUR (SLAYER)
 Cryx Helljack

6
 FOC

MASSACREUR
 MVT FOR ACC ATD DEF ARM
6 10 6 4 13 17

SERRES
 Special PUI P+F
GAU Multi 5 15

SERRES
 Special PUI P+F
DRT Multi 5 15

DÉFENSES
 Special PUI P+F
- 2 12

MASSACREUR
 Défenses

TABLEAU D'AVAIRES
 1 2 3 4 5 6

SYSTÈMES

SERRES
 •Combo (★attaque)
 •Corrosion critique
 •Gantelet

Arme Gauche (G)
 Arme Droite (D)
 Cortex (C)
 Mouvement (M)

Cryx Helljack Massacreur (Slayer)

Coût **110** Limitation **1** Points de victoire **3**

MASSACREUR

•**Défenses** : En plus de le doter d'une arme supplémentaire pour lancer ses attaques, les défenses du Massacreur lui confèrent une PUI de 2 pour les Coups de boule.

SERRES

•**Combo (★attaque)** : le Massacreur possède deux serres qu'il peut utiliser simultanément pour lancer une attaque dévastatrice. Il peut effectuer une attaque normale en se servant individuellement de chaque serre ou porter une attaque spéciale en utilisant simultanément ses deux serres. Effectuez un seul jet d'attaque pour l'attaque simultanée. Ajoutez la FOR de la figurine et la PUI des deux serres à son jet de dégâts.

•**Corrosion critique** : en cas de coup critique, la figurine ciblée est victime de la corrosion. La corrosion est un effet continu qui détruit lentement sa cible. Elle inflige un point de dégâts à chaque tour pendant la phase de maintenance de la figurine et expire sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6. L'eau n'affecte pas la corrosion.

•**Gantelet** : les deux serres du Massacreur ont des facultés semblables à celles des gantelets d'un warjack.

Carte Française par www.battle-goup.com | P.Ville | Cybersly.com

ÉQUARISSEUR (DEATHRIPPER)
 Cryx Bonejack

7
 FOC

ÉQUARISSEUR
 MVT FOR ACC ATD DEF ARM
7 7 5 4 15 14

MANDIBULE
 Special PUI P+F
TÊTE Prolongée 5 12

Arc Node
Mandibule
 •Attaque prolongée

TABLEAU D'AVAIRES
 1 2 3 4 5 6

SYSTÈMES

Tête (T)
 Cortex (C)
 Arc Node (A)
 Mouvement (M)

Cryx Bonejack Equarisseur (Deathripper)

Coût **38** Limitation **1** Points de victoire **1**

ARC NODAL
 L'Équarisseur peut transférer des sorts.

MANDIBULE

•**Attaque prolongée** : une fois que l'Équarisseur a touché une cible avec sa mandibule, les attaques supplémentaires qu'il effectue contre la même cible touchent automatiquement lors de ce tour. Aucun jet d'attaque supplémentaire n'est nécessaire.

Carte Française par www.battle-goup.com | P.Ville | Cybersly.com

ÉQUARISSEUR (DEATHRIPPER)
 Cryx Bonejack

7
 FOC

ÉQUARISSEUR
 MVT FOR ACC ATD DEF ARM
7 7 5 4 15 14

MANDIBULE
 Special PUI P+F
TÊTE Prolongée 5 12

Arc Node
Mandibule
 •Attaque prolongée

TABLEAU D'AVAIRES
 1 2 3 4 5 6

SYSTÈMES

Tête (T)
 Cortex (C)
 Arc Node (A)
 Mouvement (M)

Cryx Bonejack Equarisseur (Deathripper)

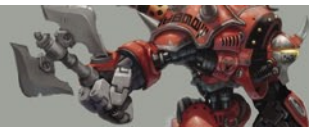
Coût **38** Limitation **1** Points de victoire **1**

ARC NODAL
 L'Équarisseur peut transférer des sorts.

MANDIBULE

•**Attaque prolongée** : une fois que l'Équarisseur a touché une cible avec sa mandibule, les attaques supplémentaires qu'il effectue contre la même cible touchent automatiquement lors de ce tour. Aucun jet d'attaque supplémentaire n'est nécessaire.

Carte Française par www.battle-goup.com | P.Ville | Cybersly.com



PROFANATEUR (DEFILER)
 Cryx Bonejack



MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM
7	7	5	4	15	14

CANON À FANGE			
POR	CDT	ADE	PUI
TÊTE	8	1	-
			12

Arc Node
 Canon à Fange
 Corrosion

SYSTÈMES

Tête (T)					
Cortex (C)					
ArcNodes (A)	T	T	C	A	A
Mouvement (M)	T	C	C	M	M

TABLEAU D'AVAIRES

1	2	3	4	5	6

WARMMACHINE et ses composantes TM & © Privateer Press 2003

Carte Française par www.battle-goup.com | P.Ville | Cybersly.com

Cryx Bonejack Profanateur (Defiler)

Coût **45** Limitation **1** Points de victoire **1**

ARC NODAL

Le Profanateur peut transférer des sorts.

CANON À FANGE

•**Corrosion** : toutes les figurines touchées par le canon à fange sont victimes de la corrosion. La corrosion est un effet continu qui détruit lentement sa cible. La corrosion inflige un point de dégâts à chaque tour pendant la phase de maintenance de la figurine et expire sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6. L'eau n'affecte pas la corrosion.