



KOMMODORE SORSCHA
 Warcaster Khador

6
 FOC

SORSCHA		CMD	9
MVT	FOR	ACC	ATD
6	6	6	5
DEF	ARM		
16	14		

PISTOLET		RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	12		

GRIFFE DE GIVRE		Special	PUI	P+F
Multi	7	13		

Dégâts Sorscha

Griffe de Givre
 *Immobilisation critique
 *Allonge 2

Talent : **REGARD DE GIVRE (ICY GAZE)**
 Toutes les figurines adverses présentes à l'intérieur de la zone de contrôle sont immobilisées pendant un tour.

Warcaster Khador, Kommodore Sorscha

Coût **71** Limitation **P** Points de victoire **5**

SORTS

	Coût	POR	ADE	PUI	ENT	OFF
CHARGE FORCENÉE (Boundless Charge)	3	6	-	-	-	-

(Boundless Charge) La prochaine activation de la figurine ciblée est une charge à MVT +5 qui lui permet de traverser les terrains difficiles et les obstacles sans aucune pénalité.

BROUILLARD DE GUERRE (Fog of War)	3	CASTER	Zdc	-	✓	-
------------------------------------------	---	--------	-----	---	---	---

(Fog of War) Un banc de brouillard centré sur Sorscha lui permet de faire bénéficier toutes les figurines à l'intérieur de l'ADE des effets de la dissimulation.

ÉTREINTE DE GLACE (Freezing Grip)	4	8	-	-	-	✓
------------------------------------------	---	---	---	---	---	---

(Freezing Grip) La fig/unité ciblée est immobilisée pendant un tour.

BLIZZARD DE LAMES (Razor Wind)	2	10	-	12	-	✓
---------------------------------------	---	----	---	----	---	---

(Razor Wind) Une rafale de vent frappe la figurine ciblée.

TEMPÊTE (Tempest)	4	8	4	12	-	✓
--------------------------	---	---	---	----	---	---

Toutes les figurines touchées par la Tempête subissent un jet de dégâts d'une PUI de +4 et sont mises au tapis.

BOURRASQUE (Wind Rush)	2	CASTER	-	-	-	-
-------------------------------	---	--------	---	---	---	---

Sorscha peut se déplacer immédiatement au maximum de son MVT et gagne un bonus de +4 à la DEF pendant un tour. Ce sort ne peut être appelé qu'une fois par activation.

GRIFFE DE GIVRE (FROSTFANG)

- *Immobilisation Critique (Critical Freeze) : en cas de coup critique, la figurine touchée est immobilisée pendant un tour.
- *Allonge (Reach) : 2 pouces de portée.

www.battle-group.com | P.VILLE | CYBERSLY.COM V1.7 | 23/09/04

DESTRUCTEUR (DESTROYER)
 Warjack Lourd Khador

MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM
4	12	5	3	10	20

BOMBARDE		POR	CDT	ADE	PUI
GAU	14	1	3	14	

HACHE DE BOURREAU		Special	PUI	P+F
DRT	Critique	6	18	

BOMBARDE
 *Tir en cloche

HACHE DE BOURREAU
 *Amputation critique

TABLEAU D'AVAIRES

	1	2	3	4	5	6
Arme Gauche (G)						
Arme Droite (D)		G			D	
Cortex (C)	G	G	M	C	D	D
Mouvement (M)		M	M	C	C	

SYSTÈMES

www.battle-group.com | P.VILLE | CYBERSLY.COM V1.7 | 23/09/04

Warjack Lourd Khador Destructeur (Destroyer)

Coût **126** Limitation **1** Points de victoire **4**

BOMBARDE (BOMBARD)

- *Tir en cloche (Arcing Fire) : la bombarde ignore les règles de visée normales. Elle permet de faire des attaques à distance contre n'importe quelle cible située dans le champ de vision, quelles que soient les figurines qui s'interposent. La cible bénéficie toujours de sa dissimulation et de sa couverture. Ainsi, la bombarde peut ignorer l'interposition partielle par une figurine dotée d'un socle plus grand que celui de la cible et située à moins d'un pouce d'elle.

HACHE DE BOURREAU (EXECUTIONER AXE)

- *Amputation Critique (Critical Amputation) : en cas de coup critique, tout système bras et système arme qui subit des dégâts est automatiquement hors service. Après avoir noté les dégâts normaux, on coche les cases de système restantes des systèmes qui ont subi des dégâts.

www.battle-group.com | P.VILLE | CYBERSLY.COM V1.7 | 23/09/04

JUGGERNAUT
 Warjack Lourd Khador

MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM
4	12	5	3	10	20

GANTELET		Special	PUI	P+F
GAU	-	-	12	

HACHE DE GLACE		Special	PUI	P+F
DRT	Critique	7	19	

JUGGERNAUT
 *Pointe

HACHE DE GLACE
 *Gel critique

TABLEAU D'AVAIRES

	1	2	3	4	5	6
Arme Gauche (G)						
Arme Droite (D)		G			D	
Cortex (C)	G	G	M	C	D	D
Mouvement (M)		M	M	C	C	

SYSTÈMES

www.battle-group.com | P.VILLE | CYBERSLY.COM V1.7 | 23/09/04

Warjack Lourd Khador Juggernaut

Coût **105** Limitation **1** Points de victoire **4**

JUGGERNAUT

- *Pointe (Head Spike) : s'il ne s'agit pas à proprement parler d'une arme, la pointe qui orne la tête du Juggernaut lui confère un bonus de PUI de +2 pour les coups de boule.

HACHE DE GLACE (ICE AXE)

- *Gel Critique (Critical Freeze) : en cas de coup critique, la figurine ciblée est immobilisée pour un tour.

www.battle-group.com | P.VILLE | CYBERSLY.COM V1.7 | 23/09/04