Magnus Le Traitre
Warcaster Mercenaire

6 FOC

MAGNUS	MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM	CMD 7
	5	6	6	5	14	17	

SCATTERGUN	POR	CDT	ADE	PUI
	ES	1	-	12

HACHOIR	Special	PUI	P+F
	Multi	6	12

BRAS MÉCANIQUE	Special	PUI	P+F
	Au Tapis	5	11

Dégâts Magnus

Magnus
·Coup Vicieux
·Simuler la mort
·Warcaster Mercenaire

Hachoir
·Coup Puissant
·Attaque à deux mains

Bras Mécanique
·Au Tapis

Talent: HARCÈLEMENT (HIT AND RUN)
Magnus et tout ses warjacks situés dans sa zone de contrôle peuvent réaliser un mouvement supplémentaire à la fin du tour.

Après que toutes les figurines amies aient complété leur activation normale, les figurines affectées par Harcèlement peuvent réaliser un mouvement Avancer ou Course supplémentaire en ignorant les frappes gratuites (free strike). Les Warjacks n'ont pas besoin de dépenser de point de focus pour courir durant ce mouvement additionnel.

WARMACHINE et ses composantes TM & © Privateer Press 2003

Warcaster Mercenaire, Magnus Le Traitre

Coût 69 | Limitation P | Points de victoire 5

SORTS	Coût	POR	ADE	PUI	ENT	OFF
PROJECTILE MYSTIQUE (Arcane Bolt) un projectile d'énergie magique frappe la figurine ciblée.	2	10	-	11	-	✓
BLUR (Flou) La fig/unité ciblée gagne +3 en DEF contre les attaques à distance.	2	6	-	-	✓	-
DISRUPTION (Disruptor) Le warjack ciblé perd tous ses points de focus non utilisés. Il ne peut plus recevoir de points de focus ou transferer un sort pendant un tour.	3	8	-	-	-	✓
FRENESIE (Frenzy) Le Warjack cible reçoit un +2 en ACC (MAT) et peut charger sans dépenser un point de focus.	3	6	-	-	✓	-
PLUIE D'ACIER (Raining Steel) Les débris du champs de bataille pleuvent sur les ennemis de Magnus.	4	10	5	13	-	✓
ACIER TREMPÉ (Temper Metal) Le Warjack cible reçoit un +2 ARM et il n'est pas affecté par les effets continus. Les effets continus de la figurine cible sont enlevés du jeu lorsque ce sort est lancé sur elle.	2	6	-	-	✓	-

MAGNUS
•**Coup Vicieux** (Backstab) : Magnus ajoute 1D6 de dommages supplémentaires lorsqu'il frappe dans le dos.
•**Simuler la mort** (Feign Death) : Magnus ne peut être la cible d'attaque magique ou de tir lorsqu'il est au tapis (ko).
•**Warcaster Mercenaire:** Magnus compte dans le nombre maximum de warcasters permis dans une armée. Seul des mercenaires peuvent être inclus dans une force ou Magnus est le seul Warcaster. Magnus ne peut donner des ordres qu'aux unités mercenaires. Seul les mercenaires peuvent utiliser son CMD lors d'un test de commandement.

BRAS MÉCANIQUE (MECHANIKAL ARM)
•**Au tapis** (Knockdown) : Sur une touche, la figurine cible est mise au tapis.

HACHOIR (FOECLEAVER)
•**Coup Puissant** (Powerful attack) : Dépenser un seul point de focus pour booster à la fois le jet d'attaque et de dommage avec le Hachoir.
•**Attaque à deux mains** (Two handed Strike) (★ attaque) : Magnus peut faire une attaque d'épée avec toute la force de son bras mécanique pour réaliser un jet de dommage de PUI+FOR 17. L'attaque à deux mains peut être combinée à la capacité Coup Puissant.

WARMACHINE et ses composantes TM & © Privateer Press 2003

MANGLER
Warjack Lourd Mercenaire

	MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM
	5	11	5	4	11	19

PERFORATEUR	Special	PUI	P+F
GAU	Poing	2	13

FLÉAU	Special	PUI	P+F
DRT	Multi	6	17

MANGLER
•Warjack Customisé

PERFORATEUR
•Poing

FLÉAU
•Coup Circulaire (★attaque)
•Allonge 2"

TABLEAU D'AVARIES

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

WARMACHINE et ses composantes TM & © Privateer Press 2003

Warjack Lourd Mercenaire Mangler

Coût 105 | Limitation 2 | Points de victoire 3

MANGLER
•**Warjack Customisé** (custom Warjack) : Le Mangler peut seulement être inclus dans une phalange (Battlegroup) commandée par Magnus le traître.

PERFORATEUR (PUNCHING SPIKE)
•**Poing** (Fist) : Le perforateur a les mêmes capacités qu'un poing de warjack.

FLÉAU DE DESTRUCTION (WRECKER)
•**Coup Circulaire** (Circular strike) **(★attaques):** Le Mangler peut faire un jet d'attaque séparé pour chaque adversaire à portée de corps à corps à la fois dans son arc frontal et dans son arc dorsal. Déterminez les dégâts normalement.
•**Arme d'Hast:** Portée 2 pouces.

RENEGADE
Warjack Léger Mercenaire

	MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM
	5	8	5	5	11	17
						18

OBLITERATEUR	POR	CDT	ADE	PUI
GAU	14	1	4	16

TRONÇONNEUSE	Special	PUI	P+F
DRT	Tronçonner	4	12

RENEGADE
•Warjack Customisé
•Arc Node Défectueux

OBLITERATEUR
•Un seul tir
•Tir en Cloche
•Au tapis
•Mini Bouclier

TRONÇONNEUSE
•Tronçonner

TABLEAU D'AVARIES

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

WARMACHINE et ses composantes TM & © Privateer Press 2003

Warjack Léger Mercenaire Renegade

Coût 65 | Limitation 2 | Points de victoire 2

RENEGADE
•**Warjack Customisé** (custom Warjack) : Le Renegade peut seulement être inclus dans une phalange (Battlegroup) commandée par Magnus le traître.
•**Arc Node Défectueux** (Faulty Arc Node) : Le Renegade peut transférer des sorts, mais à chaque fois qu'il le fait il y a une chance qu'il se passe un "retour de flamme" causant des dommages à Magnus. Lancer 1d6 à chaque fois que le Renegade est utilisé pour transférer des sorts. Sur un résultat de 1à3 , Magnus reçoit un point de dommage, plus un point de dommage additionnel pour chaque point de focus utilisé pour booster l'attaque et le jet de dommages. Sur un résultat de 4à6 Magnus ne prend pas de dommage.

OBLITERATOR (OBLITERATOR)
•**Un seul tir (One shot) :** L'Oblitérateur ne peut être utilisé qu'une fois par partie.
•**Tir en cloche** (Arcing Fire) **:** L'oblitérateur ignore les règles de visée normales. Il 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, l'Obliterateur 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.
•**Mise au tapis** (Knockdown) **:** Toutes les figurines dans l'ADE sont mises au tapis.
•**Mini Bouclier** (Buckler) **:** Le mini bouclier ajoute +1 à l'ARM du Renegade. Le Renegade perd ce bonus si son système bras gauche est inerte (disable). Le mini bouclier ne peut pas être utilisé comme arme ou pour réaliser un coup de bouclier (shield bash).

TRONÇONNEUSE (SHREDDER)
•**Tronçonner** (Shred) **:** Le Renegade peut immédiatement faire une attaque gratuite contre chaque figurine qu'il a endommagé avec la Tronçonneuse. Faites un jet de d'attaque et de dommage séparé pour cette attaque additionnelle.

WARMACHINE et ses composantes TM & © Privateer Press 2003

TALON
Warjack Léger Mercenaire

	MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM
	6	8	5	4	12	16
						18

BOUCLIER	Special	PUI	P+F
GAU	-	0	8

LANCE CHOC	Special	PUI	P+F
DRT	Multi	4	12

LANCE CHOC
•Charge Puissante
•Dysfonctionnement
•Allonge 2"

TABLEAU D'AVARIES

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

WARMACHINE et ses composantes TM & © Privateer Press 2003

Warjack Léger Mercenaire Talon

Coût 61 | Limitation 2 | Points de victoire 2

TALON
•**Précision Errata** : Un warjack mercenaire ne peut faire partie que d'une phalange (Battlegroup) Mercenaire.

LANCE CHOC (STUN LANCE)
•**Charge Puissante** (Powerful Charge) **:** un Talon qui effectue une attaque de charge avec sa Lance Choc (Stun Lance) obtient un bonus de +2 à son jet d'attaque.
•**Dysfonctionnement** (Stall) **:** Le warjack cible touché par la lance choc est sous l'effet dysfonctionnement (Stall). Dysfonctionnement est un effet continu qui réduit le MVT à 1 pouce et la DEF à 7.
L'effet Dysfonctionnement expire sur résultat de 1 ou 2 suite à un jet D6 pendant la phase maintenance.
•**Arme d'Hast:** Portée 2 pouces.