



SPORT DE COMBAT ENTRE WARJACKS

Développé par Kevin Clark, Duncan Huffman, Doug Seacat, Jason Soles, Rob Stoddard et Matt Wilson

Version Française : Igor Kazmierski et Gilles Reynaud avec l'aide précieuse de Laurent Baresse et Julian Grünberg. Illustration de Yann-Gaël Clemenceau.

La structure métallique des gradins résonnait sous les coups de milliers de lourdes bottes khadoréennes. L'atmosphère, lourde et oppressante, était saturée d'odeurs de graisse et de métal brûlant. Au vacarme d'innombrables voix criant leurs encouragements aux warjacks en contrebas s'ajoutait le bruit assourdissant du métal frappant le métal. Dans cette finale – une confrontation en trois buts visant à départager deux ennemis jurés – tout dépendait du dernier assaut. La saison dernière, les Ékraseurs de Khador avaient dominé à domicile les Fossoyeurs de Nordgarde. Les Cygnaréens étaient revenus sur les terres de leurs rivaux en quête de revanche, mais leur situation n'était guère brillante.

Les Fossoyeurs avaient plié sous les coups des warjacks khadoréens, mais également du Broyeur – une énorme boule bardée de fer. Le capitaine des Fossoyeurs, un Cuirassé-Tempête flambant neuf

surnommé « Tornado », avait été écrasé contre le mur de pierre garni de pointes lors du premier assaut. Son épave gisait sur la lourde grille de fer tenant lieu de sol, éclairée par la sinistre lueur orange qui en émanait. Les deux Cuirassés et le Marteleur restants étaient à présent dépassés en nombre par les machines khadoréennes. Deux Maraudeurs, un Juggernaut et un Destructeur convergeaient tous sur le Broyeur pour intercepter sa course.

« Brise-Tibia », un vieux Cuirassé, se releva et embrassa l'arène de son regard brillant. Son bras droit pendait à son côté, inutile. Il reçut alors une directive de son warcaster, Coleman Stryker, qui suivait le match depuis la touche. Ses verrous inhibiteurs sautèrent. Brise-Tibia avait déjà reçu un drapeau de pénalité. Un autre le rendrait inerte, mais il était dorénavant libre de violer toutes les règles ; ses yeux luisaient d'une impatience malsaine. Brise-Tibia ignore le Broyeur qui roulait en direction du but

cygnaréen. Il préféra se lancer en direction des 'jacks khadoréens, et abattre son marteau sismique sur le sol. Dans une cacophonie de métal plié, l'onde de choc se propagea et jeta au sol les deux Ékraseurs les plus proches. Des sifflements et des injures jaillirent des gradins à la vue de ce coup vicieux. Brise-Tibia s'arrêta dans son élan, et ses yeux s'éteignirent lorsque son cortex fut automatiquement coupé.

Les deux derniers Fossoyeurs avaient suivi Brise-Tibia à toute vapeur. « Fou Furieux », le second Cuirassé, se jeta contre le Juggernaut « Agonie » à la vitesse d'un train de marchandises. Épaule en avant et propulsé par une chaudière en surrégime, Fou Furieux écrasa toute la masse de son corps blindé contre le 'jack khadoréen. Agonie fut projeté en arrière avec une telle violence qu'il faillit pénétrer dans la fosse d'en-but. Là où, un instant auparavant, trois Ékraseurs bloquaient le chemin vers le but, les Fossoyeurs avaient maintenant un boulevard.

Le dernier Maraudeur tenta de s'interposer, mais il fut trop lent. Le Marteleur « Enfonceur » fut le premier sur le Broyeur. Il leva ses deux marteaux ; le bruit du métal contre le métal couvrit le vacarme de l'arène lorsqu'Enfonceur se mit à frapper la sphère, la projetant en avant. Abattant ses deux marteaux sur le Broyeur, il l'envoya rouler jusque dans la fosse d'en-but. Le gong retentit alors, mettant fin au match, et une lame de fond souleva les tribunes. Les deux 'jacks cygnaréens restant firent face à la foule déchaînée, défiant les spectateurs de leurs marteaux levés bien haut.

INTRODUCTION

WARMACHINE:Grind est un jeu de sport de combat pour deux joueurs. Dans un gigantesque stade plein de pièges et de dangers, deux équipes de warjacks s'affrontent pour pousser le Broyeur, une sphère démesurée bardée de métal, dans la Fosse d'En-But de leur adversaire. La première équipe à marquer un but remporte le match.

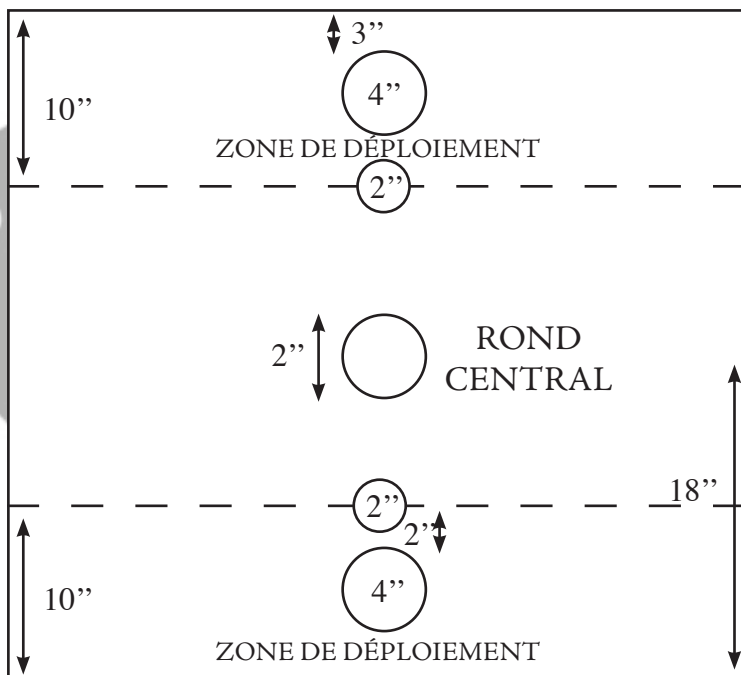
Bien entendu, pousser une boule de 4 mètres de diamètre et de près de 4 tonnes pour marquer un but n'est qu'une partie du jeu. L'annihilation méthodique des 'jacks de votre adversaire à l'aide de votre redoutable armement et de vos pièges réduira le nombre de vos adversaires et vous ouvrira le chemin vers le but.

Bien que seuls des warjacks s'affrontent sur le Terrain de Grind (à lui seul, le Broyeur est suffisant pour réduire des humains en charpie, sans même parler de la douzaine de warjacks qui se promènent à proximité), chacune des équipes inclut un warcaster qui tire les rênes en coulisses. Le warcaster contrôle son équipe, dirige l'action et décide des tactiques employées. Chaque joueur met sur pied l'équipe qui répondra le mieux à ses choix stratégiques.

Grind est une manière originale et amusante de plonger vos figurines de WARMACHINE dans une arène impitoyable pour vivre pleinement le choc brutal du métal contre le métal. Ce sport sans merci existe dans un univers parallèle aux Royaumes d'Acier que vous connaissez. Dans ce monde, les conflits de l'Immoren occidentale prennent la forme d'événements sportifs ultra-destructeurs.

LIVRE DE REGLES DE GRIND

Grind se joue généralement sur une table de 90x90 cm (3 pieds x 3 pieds pour les puristes). Chacun des joueurs possède une **Fosse d'En-But** de 4 pouces de diamètre, centrée sur la largeur de la table et à 3 pouces du bord arrière de sa *zone de déploiement*. Un **Butoir** – Piège de type colonne à pointe de 2 pouces de diamètre – est placé juste devant la **Fosse d'En-But**, à une distance de 2 pouces. Le **Rond Central** est une zone de 2 pouces de diamètre située au centre de la table. Le Broyeur y est lâché au début de la partie.



MODIFICATION DE RÈGLES POUR GRIND

Grind utilise les règles de WARMACHINE avec quelques modifications. Voir WARMACHINE : Prime Remix pages 20-80 pour plus d'informations.

Déploiement Avancé – Dans Grind, aucune figurine ne bénéficie de Déploiement Avancé.

Arcs Nodaux – Les Arcs Nodaux ne sont pas utilisés dans Grind.

Zone de Contrôle – Il n'y a pas de zone de contrôle puisque le warcaster n'est pas présent sur la table de jeu. Cependant, il est possible d'attribuer du focus aux warjacks de la façon normale, quelle que soit leur position sur le Terrain de Grind.

Slams – Un warjack qui effectue un slam ne subit pas de pénalité de -2 sur son jet d'attaque lorsqu'il cible une figurine de taille de socle inférieure ou égale à la sienne. Un warjack qui slamme une figurine de taille de socle supérieure subit un malus de -2 sur son jet d'attaque.

JOUER A GRIND

MISE EN PLACE

Avant le début de la partie, les joueurs décident du nombre de Pièges à utiliser, puis placent les Pièges à tour de rôle, à raison d'un chacun.

DÉBUT DE LA PARTIE

Une fois les Pièges placés, chaque joueur lance un d6. Le joueur obtenant le résultat le plus élevé choisit qui sera le premier joueur parmi tous les participants, lui compris. Une fois établi, l'ordre de jeu reste identique jusqu'à la fin de la partie.

Les joueurs déploient ensuite leurs équipes, en commençant par le premier joueur. Le premier joueur peut choisir l'un des bords de table munis d'une Fosse d'En-But et déployer la totalité de ses forces de façon à ce qu'elles soient entièrement situées à une distance maximale de 10 pouces de ce bord de table. Cette zone est la zone de déploiement du joueur. Le second joueur déploie ensuite son équipe du côté opposé de la surface de jeu en suivant les mêmes directives.

Une fois que les deux joueurs ont déployé leur équipe, placez le Broyeur au centre du Rond Central.

Le joueur qui s'est déployé en premier prend la première séquence de jeu.

VICTOIRE

Une équipe marque un point et remporter la partie lorsqu'au moins une partie du socle du Broyeur entre dans la Fosse d'En-But de son adversaire.

DRAPEAUX

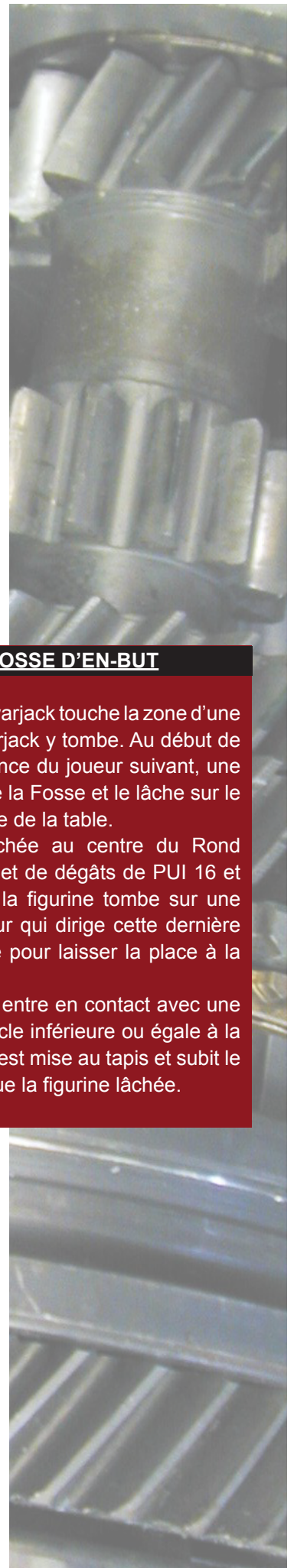
Les règles de Grind limitent les options d'attaque accessibles aux warjacks participants. À chaque fois qu'un warjack effectue une attaque ciblant une figurine de warjack qui ne contrôle pas le Broyeur, il reçoit un Drapeau. Les prises spéciales et les attaques de percussion ne rapportent pas de Drapeau. Le Drapeau est attribué après la résolution de l'attaque. Le premier Drapeau n'est qu'un avertissement, mais si le warjack en reçoit un second, il devient immédiatement inerte. Le warjack reste généralement inerte pour le restant de l'Assaut.

TOMBER DANS LA FOSSE D'EN-BUT

Lorsque le socle d'un warjack touche la zone d'une Fosse d'En-But, le warjack y tombe. Au début de la Phase de Maintenance du joueur suivant, une grue sort le warjack de la Fosse et le lâche sur le Rond Central au centre de la table.

Placez la figurine lâchée au centre du Rond Central. Elle subit un jet de dégâts de PUI 16 et est mise au tapis. Si la figurine tombe sur une autre figurine, le joueur qui dirige cette dernière la repousse en arrière pour laisser la place à la figurine ayant chuté.

Si une figurine lâchée entre en contact avec une figurine de taille de socle inférieure ou égale à la sienne, cette dernière est mise au tapis et subit le même jet de dégâts que la figurine lâchée.



LE BROYEUR

Le Broyeur est un amas sphérique de fragments métalliques et de débris de 4 mètres de diamètre et de près de 4 tonnes, entouré de plusieurs couches de câbles d'acier et recouverte de rivets, de boulons, de piques et autres excroissances.

Le Broyeur est une figurine sur grand socle. Il est automatiquement touché par les attaques de corps-à-corps et a une DEF de 5.

Le Broyeur est neutre : il n'est jamais ni une figurine amie, ni une figurine ennemie.

À TOUTE ÉPREUVE

Le Broyeur ne peut ni être mis au tapis, ni devenir stationnaire, ni être retiré du jeu, ni être détruit. Toute figurine écrantée par le Broyeur gagne un bonus supplémentaire de +2 DEF. Les attaques qui ignorent l'écrantage ignorent également ce bonus.

CONTROLE DU BROYEUR

Tout warjack doté d'un Gantelet fonctionnel peut prendre le contrôle du Broyeur en se déplaçant de façon à être situé dans un rayon de 1/2 pouce autour du socle du Broyeur au cours de son activation, à condition que le Broyeur soit dans son arc avant et ne soit pas contrôlé.

Lorsqu'un Broyeur non contrôlé se déplace de façon à être situé dans un rayon de 1/2 pouce de l'arc avant d'un warjack doté d'un Gantelet fonctionnel, le joueur qui le dirige peut déclarer que le warjack prend le contrôle du Broyeur. Lorsque la figurine prend le contrôle du Broyeur, ce dernier arrête de se déplacer.

Le Broyeur ne peut être contrôlé que par une figurine à la fois.

Une figurine peut abandonner le contrôle du Broyeur à tout moment de son activation.

Lorsque le Broyeur se déplace ou est placé à plus de 1/2 pouce de la figurine qui le contrôle, ou lorsqu'il quitte l'arc avant de la figurine qui le contrôle, cette dernière perd le contrôle du Broyeur. Une figurine perd également le contrôle lorsqu'elle est mise au tapis, devient stationnaire, devient inerte, ou lorsqu'elle court, charge, slamme ou piétine. Un warjack doté de deux Gantelets fonctionnels et contrôlant le Broyeur peut courir avec ce dernier sans en perdre le contrôle.

GARDE

Lorsque le Broyeur est contrôlé, il n'est plus automatiquement touché par les attaques de corps-à-corps, et sa DEF est de 10.

Un Broyeur ne peut pas être slammé au travers du warjack qui en a actuellement le contrôle. Le Broyeur se déplace alors jusqu'au contact socle-à-socle et s'arrête lorsqu'il entre en contact avec le warjack qui le contrôle. Le warjack qui le contrôle n'est pas mis au tapis.



DEPLACER LE BROYEUR

Le Broyeur ne peut être déplacé que de l'une des façons suivantes :

POUSSÉ PAR UN WARJACK QUI LE CONTRÔLE

Tant qu'il est contrôlé, le Broyeur peut être poussé par le warjack qui le contrôle. Tant qu'il est poussé, le Broyeur se déplace avec le warjack qui le contrôle au fur et à mesure de son mouvement, dans la direction directement opposée à celle du warjack et à la vitesse à laquelle ce dernier se déplace. Un Broyeur poussé s'arrête lorsqu'il entre en contact avec une autre figurine, le bord de table, un obstacle ou une obstruction.

Touché par une Attaque de Corps-à-Corps

À chaque fois que le Broyeur est touché par une attaque de corps-à-corps, il peut être déplacé dans la direction exactement opposée à celle de son attaquant. Une attaque de corps-à-corps de warjack léger déplace le Broyeur de d3 pouces. Une attaque de corps-à-corps de warjack lourd déplace le Broyeur de d6 pouces. Lorsqu'il est déplacé par une attaque de corps-à-corps et qu'il entre en contact avec une autre figurine, le bord de table, un obstacle ou une obstruction, le Broyeur s'arrête.

TOUCHÉ PAR UNE ATTAQUE À DISTANCE

Le Broyeur peut également être déplacé par les attaques à distance. Lorsqu'une attaque à distance réussit à toucher le Broyeur, effectuez un jet de dégâts. Le Broyeur se déplace de 1 pouce dans une direction déterminée par le gabarit de ricochet pour chaque point de dégâts au-dessus de 18. Centrez le gabarit de ricochet sur le Broyeur, la direction 2 directement opposée au point d'origine de l'attaque, et lancez un d3 pour déterminer la direction dans laquelle se déplace le Broyeur. Lorsqu'il est déplacé par une attaque à distance et qu'il entre en contact avec une autre figurine, le bord de table, un obstacle ou une obstruction, le Broyeur s'arrête.

VISER UN BROYEUR

À chaque fois que le Broyeur est ciblé et touché par une attaque à distance ayant reçu un bonus de Visée, le joueur qui dirige le warjack choisit la direction dans laquelle le Broyeur se déplace sur le gabarit de ricochet.

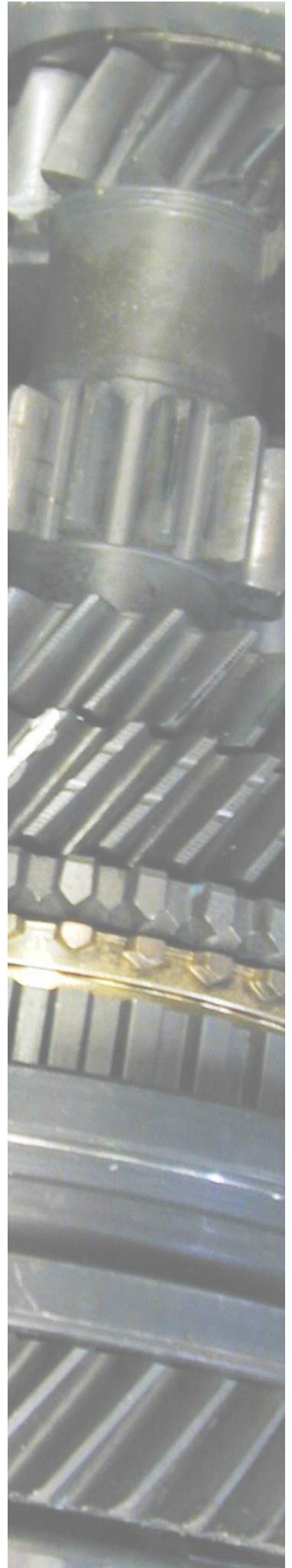
SLAM

Le Broyeur est rond et lorsqu'il est slammé, il se déplace plus loin que les autres figurines, qui sont simplement projetées à terre. Le Broyeur se déplace de +2 pouces lorsqu'il est slammé par un warjack léger, et de +4 pouces lorsqu'il est slammé par un warjack lourd.

Lorsqu'un Broyeur slammé entre en collision avec une figurine dotée d'un socle de taille égale, il continue à se déplacer s'il dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité le socle de la figurine. Dans tous les autres cas, il s'arrête à l'endroit où il est entré en collision avec la figurine. La figurine avec laquelle le Broyeur est entré en collision est mise au tapis et subit des dégâts collatéraux.

Lorsque le Broyeur est slammé contre le bord de table, un obstacle ou une obstruction, il ricoche et continue son mouvement.

Lorsque le Broyeur est slammé contre une Colonne à Pointes, centrez le gabarit de ricochet sur le point au niveau duquel le Broyeur est entré en contact avec la Colonne à Pointes, la direction 2 vers le point d'origine du slam, et lancez un d3 pour déterminer la direction dans laquelle le Broyeur continue son mouvement.



DEPLACER LE BROYEUR

Lorsque le Broyeur est slammé dans un petit mur, un grand mur ou le bord de table, placez le bord droit du gabarit de ricochet parallèlement à ce dernier, centré sur le point au niveau duquel le Broyeur est entré en contact avec le piège ou le bord de table, et lancez un d3 pour déterminer la direction dans laquelle le Broyeur continue son mouvement.

Une figurine ne peut pas prendre le contrôle d'un Broyeur slammé avant que le slam n'ait été résolu.

ÊTRE SLAMMÉ CONTRE LE BROYEUR

À chaque fois qu'une figurine est slammée contre le Broyeur, ce dernier subit un jet de dégâts correspondant à la PUI du slam. Le Broyeur se déplace de 1 pouce dans la direction exactement opposée à celle de la figurine pour chaque point de dégâts au-dessus de 18. Lorsque le Broyeur est déplacé de cette façon, il s'arrête dès qu'il entre en contact avec une autre figurine, un obstacle ou une obstruction.

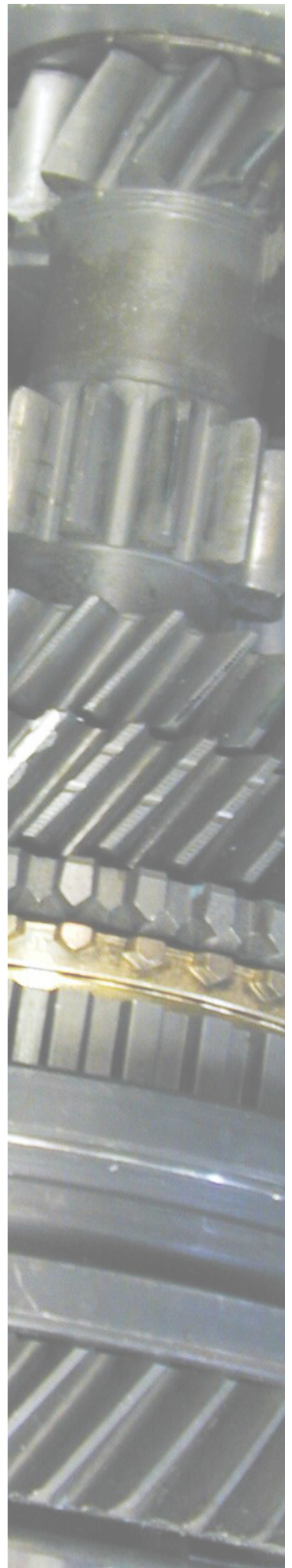
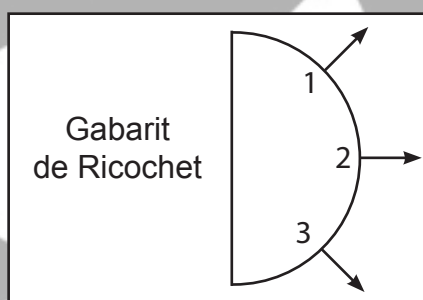
PROJECTIONS ET PROJECTIONS À DEUX MAINS

Il est possible de déplacer le Broyeur à l'aide de projections et de projections à deux mains de la façon normale. Une figurine n'a pas besoin de réussir de test de FOR pour projeter le Broyeur.

TIR EN CLOCHE

Lorsqu'une figurine dotée de deux Gantelets fonctionnels projette le Broyeur, elle peut, au lieu d'effectuer une projection à deux mains normale, lobber les figurines qui se trouvent sur sa trajectoire. Le Broyeur est déplacé comme s'il avait été projeté normalement, mais ne s'arrête pas lorsqu'il entre en contact avec une obstruction ou une figurine dotée d'un socle de même taille. Le Broyeur ne peut pas être la cible de frappes gratuites durant ce mouvement.

Placez le Broyeur sur son point d'impact. Si le Broyeur entre en contact avec une autre figurine lorsqu'il est placé, cette figurine est mise au tapis et subit un jet de dégâts de PUI égale à la FOR de la figurine qui projette le Broyeur.



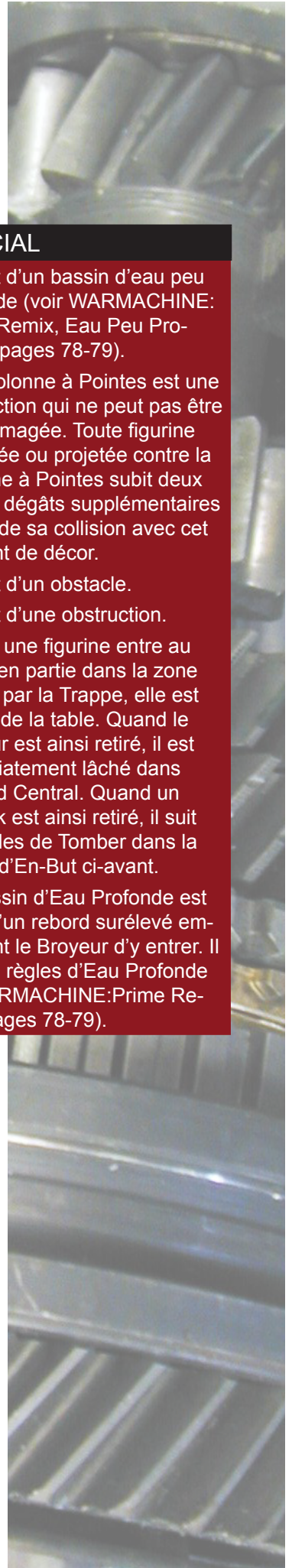
PIÈGES

Avant le début de la partie, chaque joueur place un (1) Piège. Un **Piège** est un élément de décor aux dimensions et aux effets de jeu particuliers. Il n'est pas possible de placer de piège dans un rayon de 3 pouces autour du Rond Central, d'une Fosse d'En-But, d'un bord de table ou d'un autre Piège, y compris le Butoir.

PIÈGE	DIMENSIONS	SPÉCIAL
Bassin	5 pouces de diamètre	Il s'agit d'un bassin d'eau peu profonde (voir WARMACHINE: Prime Remix, Eau Peu Profonde, pages 78-79).
Colonne à Pointes	2 pouces de diamètre	Une Colonne à Pointes est une obstruction qui ne peut pas être endommagée. Toute figurine slammée ou projetée contre la Colonne à Pointes subit deux dés de dégâts supplémentaires du fait de sa collision avec cet élément de décor.
Petit Mur	6 pouces x 1 pouce	Il s'agit d'un obstacle.
Grand Mur	6 pouces x plus de 1 pouce	Il s'agit d'une obstruction.
Trappe	3 pouces de diamètre	Quand une figurine entre au moins en partie dans la zone définie par la Trappe, elle est retirée de la table. Quand le Broyeur est ainsi retiré, il est immédiatement lâché dans le Rond Central. Quand un warjack est ainsi retiré, il suit les règles de Tomber dans la Fosse d'En-But ci-avant.
Eau Profonde	3 pouces de diamètre	Un bassin d'Eau Profonde est muni d'un rebord surélevé empêchant le Broyeur d'y entrer. Il suit les règles d'Eau Profonde de WARMACHINE:Prime Remix (pages 78-79).

EQUIPES

Avant le début d'un match de Grind, chaque joueur doit monter une équipe. Chacun dispose de 500 points, et doit inclure un warcaster et un maximum de huit (8) warjacks. Le warcaster et ses warjacks doivent appartenir à la même faction. Les warcasters sont choisis dans les listes d'équipe de Grind ci-dessous. Les warjacks sont sélectionnés de la façon normale à leur coût en points ordinaire. Ils suivent les règles normales de Limitation.



WARCASTER

Le warcaster contrôle son équipe depuis l'extérieur de la table. Il n'est pas représenté par une figurine en cours de jeu. Chaque warcaster dispose d'une caractéristique de FOC qui détermine le nombre de points de focus pouvant être attribués à son équipe. Les points de focus peuvent également être dépensés en Manœuvres, qui sont semblables aux sorts de WARMACHINE. Chaque warcaster possède également une Tactique qui peut être utilisée une fois par partie, à l'instar d'un pouvoir.

Au contraire de WARMACHINE, un warcaster n'est jamais activé.

Les warjacks de l'équipe du warcaster sont toujours considérés comme étant dans sa zone de contrôle.

ATTRIBUER LE FOCUS

Au cours de votre Phase de Contrôle, votre warcaster peut attribuer des points de focus aux warjacks de votre équipe. Il est possible d'attribuer un maximum de trois points de focus à tout warjack ami, quel que soit son emplacement sur la table.

Les points de focus qui ne sont pas attribués peuvent être dépensés en Manœuvres tout au long de la séquence de jeu.

MANŒUVRES

Un warcaster peut dépenser des points de focus pour utiliser des manœuvres à tout moment de la séquence de jeu de son équipe. Cependant, il ne peut pas interrompre pour ce faire le mouvement d'une figurine ou une attaque. Un warcaster peut utiliser une manœuvre avant ou après le mouvement d'une figurine, mais pas au milieu de son mouvement. De même, il peut utiliser une manœuvre avant ou après chaque attaque, mais il ne peut pas interrompre une attaque non résolue, pas plus qu'il ne peut utiliser de manœuvre entre le mouvement et l'attaque d'une charge. Les manœuvres peuvent être utilisées avant d'effectuer une attaque ou après la résolution totale de l'attaque, ce qui inclut la détermination des touches, des dégâts et des effets spéciaux.

TACTIQUE

Un warcaster peut utiliser sa tactique à tout moment où il pourrait utiliser une manœuvre. Un warcaster ne peut utiliser sa tactique qu'une fois par partie.

CAPITAINE DE L'ÉQUIPE

Chaque joueur doit désigner un warjack de son équipe comme étant le Capitaine de l'Équipe, couramment appelé « Capitaine ». Il arrive que certaines compétences, manœuvres et/ou tactiques du warcaster soient centrées sur le Capitaine, au lieu de s'appliquer à une zone. Si le Capitaine est mis hors service, est entièrement détruit ou devient inerte, aucune manœuvre ou tactique qui doit spécifiquement cibler le Capitaine ne peut plus être utilisée. Réduisez d'un (1) le coût en points de focus des manœuvres utilisées sur le Capitaine ami. Ceci ne peut cependant pas réduire le coût en points de focus d'une manœuvre en dessous de 1.



TYPES DE PARTIE ALTERNATIFS

Bien que Grind soit à la base un match agressif en mort subite, il existe plus d'une façon d'y jouer. Essayez par exemple de jouer un match où la première équipe à marquer trois (3) buts remporte la partie. Vous préférerez peut-être jouer contre la montre et imposer une limite de temps au match.

Pour être joués, les quelques types de partie optionnels suivants doivent recevoir l'accord de tous les joueurs avant le début du match.

GRIND MULTI-BUTS

Lors d'une partie de Grind Multi-Buts, les deux joueurs se mettent d'accord sur le nombre de buts nécessaires pour remporter la partie avant le début du match.

Le Grind Multi-Buts est divisé en un nombre d'Assauts égal au nombre de buts nécessaire pour remporter le match. Après chaque but, l'Assaut en cours prend fin.

MARQUER

Une équipe marque un point et met fin à l'Assaut lorsqu'une partie quelconque du socle du Broyeur entre dans la Fosse d'En-But de son adversaire. Dès qu'un point est marqué, retirez toutes les figurines de la table. Elles seront déployées au début de l'Assaut suivant.

FIN D'UN ASSAUT ET RÉPARATIONS

À la fin d'un Assaut, les équipes ont le temps de réparer leurs 'jacks. Chaque joueur peut retirer un total de 6d6 points de dégâts aux warjacks de son équipe. Les points de dégâts peuvent être retirés n'importe où sur la grille de dégâts d'un warjack. Les warjacks entièrement détruits ne peuvent pas être réparés.

CAPITAINES EN MULTI-BUTS

Lorsqu'un Capitaine d'Équipe est entièrement détruit, ou qu'il est toujours hors service après les réparations de fin d'Assaut, le joueur qui le dirige doit choisir un Capitaine au début de son Assaut suivant. Un joueur peut changer de Capitaine au début de chaque Assaut.

DRAPEAUX

Un warjack qui devient inerte après avoir reçu des drapeaux est retiré de la table à la fin de l'Assaut, mais doit rester hors du terrain lors de l'Assaut suivant : il n'est pas placé sur la table. Après avoir attendu pendant un Assaut, le warjack peut revenir en jeu de la façon normale.

DÉBUT D'UN NOUVEL ASSAUT

Au début de chaque nouvel Assaut, une grue sort le Broyeur de la Fosse d'En-But et le replace au centre du Rond Central.

Le joueur qui a encaissé le but déploie son équipe en premier et prend la première séquence de jeu.

Les warjacks hors service qui ne sont pas fonctionnels même après avoir été réparés, ainsi que les warjacks entièrement détruits, ne peuvent pas être déployés.

Les warjacks inertes doivent rester en dehors du terrain pendant l'Assaut suivant, le temps d'être réactivés.



TYPES DE PARTIE ALTERNATIFS

GRIND EN TEMPS LIMITÉ

Lors d'une partie de Grind en Temps Limité, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la durée du match. L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin du temps réglementaire remporte la partie. En cas de match nul, procédez à une Séance de Tirs au But.

SÉANCE DE TIRS AU BUT

Utilisez les Tir au Buts pour résoudre les matchs de Grind qui se terminent par une égalité. Chacun des warjacks tente alors de marquer un but en une seule activation. Dès que tous les warjacks ont été activés, l'équipe qui a marqué le plus de buts remporte le match.

Les warjacks hors service, détruits ou inertes à la fin du match ne peuvent pas participer à la Séance de Tirs au But.

DÉMARRER UNE SÉANCE DE TIRS AU BUT

Chaque warcaster commence la Séance de Tirs au But avec un nombre de points de focus égal à sa caractéristique de FOC. Retirez tous les pièges de la table, y compris les Butoirs devant chacune des fosses d'en-but. Chaque joueur doit classer ses warjacks dans l'ordre dans lequel ils effectueront leur tentative de Tir au But. Ensuite, chaque joueur lance un d6. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé décide de l'équipe qui effectue la première tentative. Avant le premier tir au but de l'équipe, le warcaster peut attribuer du focus aux warjacks qui participent à la Séance de Tirs au But. À tour de rôle, chaque joueur essaie alors de marquer, jusqu'à ce que tous les warjacks aient effectué une tentative.

TENTATIVES

Chaque warjack a droit à une tentative de Tir au But. Placez le Broyeur à 8 pouces de la fosse d'en-but de l'adversaire. Placez ensuite un seul warjack n'importe où de façon à ce qu'il soit entièrement situé dans un rayon de 6 pouces autour du Broyeur. Le warjack effectue alors sa tentative de Tir au But : il dispose d'une unique activation pour marquer.

Une fois cette tentative de Tir au But terminée, l'équipe adverse déploie un warjack pour sa première tentative. Les joueurs alternent les tentatives jusqu'à ce que tous les warjacks disponibles aient effectué une (1) tentative. Souvenez-vous que si votre adversaire dispose de plus de warjacks que vous à la fin du match, il aura plus de tentatives de Tir au But.

REMPORTER LA SÉANCE DE TIRS AU BUT

Après que tous les warjacks ont terminé leur tentative de Tir au But, l'équipe qui a marqué le plus de points remporte le match. En cas d'égalité, recommencez la Séance de Tirs au But jusqu'à ce qu'une équipe gagne.

