



REGLES INTRODUCTIVES

Dans WARMACHINE, la terre tremble sous de féroces confrontations où des constructions de six tonnes de fer et d'acier trempé se lancent les unes contre les autres avec la force destructrice d'une locomotive, où des canons vomissent du plomb à travers les armures aussi facilement qu'à travers la chair et où une tempête d'une magie mystique enflamme le champ de bataille dans des proportions si apocalyptiques que les dieux eux-mêmes craignent de fouler un sol si tourmenté !

La victoire sourira aux audacieux ! Alors montrez de quel métal vous êtes fait.

WARMACHINE est un jeu de batailles avec figurines sur table à l'échelle 30mm, rapide et agressif, qui prend place dans le monde fantastique des Royaumes de Fer à l'ère de la machine à vapeur. Ces règles introductives sont conçues pour vous permettre de commencer à jouer avec le contenu de votre boîte de figurines "battlegroup". Elles sont rédigées de manière à faciliter un apprentissage rapide des mécanismes fondamentaux du jeu et, par conséquent, ne contiennent pas certaines règles spéciales ou options.

ARMEES DU ROYAUME

WARMACHINE se concentre sur quatre des nations les plus puissantes des Royaumes de Fer.

CYGNAR

Le joyau de la couronne des Royaumes de Fer. Cygnar est le lieu de naissance de la technologie des Warjacks. Ils sont les leaders toujours en progrès dans tous les domaines de l'industrie, ésotérique ou exotérique. Discipliné, inventif, constant, stable – Tels sont les traits de caractère du peuple cygnarien qui lui ont permis de triompher de tous les adversaires souillant ses frontières à travers les âges.

PROTECTORAT DE MENOTH

Dévoués suivante de l'Ancienne Foi, l'armée du protectorat marche depuis les portes de ses forteresses cathédrales pour illuminer les vastes terres païennes pour la plus grande gloire de Menoth. Par le feu sacré et la souffrance, ils punissent les hérésies des Royaumes de Fer, où qu'elles puissent être trouvées.

KHADOR

Dans ces terres boréales de forêts épaisses, de hautes montagnes et d'hivers longs et rigoureux, seuls les plus forts survivent. Khador est le lieu d'une fière tradition de force, visible à la fois aux muscles puissants de son peuple et à l'endurance de ses infernales machines de guerre. Animés d'une rage millénaire profondément ancrée en eux, les Khadoriens prévalent toujours.

CRYX

Horde terrifiante de machines mortes-vivantes nées de la sombre vision du Seigneur-Dragon Toruk, l'empire cryxien est une cauchemardesque légion de mort et de mal. Menés par d'horribles nécromanciens, les Cryx sont un fléau de malévolence et de sauvagerie rapace qui dévore la vie, se répandent sans cesse sur les Royaumes de Fer tout entiers.

FIGURINES ET MATERIEL

WARCASTERS

Un Warcaster est un mage de batailles immensément puissant qui a la capacité de contrôler par télépathie un groupe de Warjacks. Un Warcaster peut utiliser ses *points de focus* (*focus points*) pour augmenter ses capacités de combat et lancer des sorts ou les allouer à des Warjacks pour améliorer leurs performances au combat. Tous les Warcasters sont des personnages uniques.

WARJACKS

Un Warjack est un assemblage mécanique construit pour la guerre et doué de raison par un cerveau magique connu sous le nom de cortex logé à l'intérieur de sa coque. Armé du plus effrayant armement de mêlée et de tir conçu à ce jour, un Warjack n'atteint son plein potentiel de destruction que lorsqu'il est contrôlé par un Warcaster.

CARTES

Chaque figurine possède une carte unique qui fournit un résumé rapide de son profil et de ses capacités. Le recto de la carte montre les caractéristiques et la grille de dommages alors que les explications sur les capacités et les sorts apparaissent au verso. Nous recommandons que vous placiez les cartes dans une petite pochette plastique, trouvables dans la plupart des magasins de jeu. Ainsi, vous pouvez marquer les dommages sur la pochette plastique avec un feutre effaçable pour éviter d'endommager la carte elle-même. Alternativement, vous pouvez enregistrer les dommages sur une photocopie de la carte pour conserver l'original intact.

AUTRE MATERIEL DONT VOUS AUREZ BESOIN

En plus des pochettes protectrices et des photocopies, vous aurez besoin d'une poignée de dés à six faces, d'une règle flexible ou d'un mètre ruban et de quelques marqueurs, pièces de monnaie ou perles de verre pour représenter les points de focus et autres effets de sorts.

CARACTERISTIQUES D'UNE FIGURINE

SPD (Vitesse) : Le nombre de pouces (2,54cm NdT) qu'une figurine peut normalement parcourir.

STR (Force) : La mesure de la force physique d'une figurine.

MAT (Attaque en mêlée) : La mesure de la compétence d'une figurine avec des armes de mêlée.

RAT (Attaque à distance) : La mesure de la précision d'une figurine avec des armes à distance.

DEF (Défense) : La mesure de la capacité d'une figurine à éviter d'être touchée par une attaque.

ARM (Armure) : La mesure de la capacité d'une figurine à résister aux dommages.

CMD (Commandement) : Ces règles introductives n'utilisent pas cette caractéristique. Ignorez donc toute référence aux tests de CMD.

FOC (Focus) : La mesure du pouvoir mystique d'un Warcaster.

CARACTERISTIQUES D'UNE ARME

POW (Puissance) : Le montant de base des dommages qu'une arme inflige.

P+S : La somme de la STR de la figurine et de la POW de son arme de mêlée.

RNG (Portée) : La distance maximale, en pouces, de laquelle une arme de tir peut être utilisée contre sa cible.

ROF (Cadence de tir) : Le nombre maximal de fois qu'une arme à distance peut être utilisée durant un tour.

AOE (Aire d'effet) : le diamètre, en pouces, de l'*aire d'effet* (*area-of-effect*) d'une attaque.

SPECIAL : la fiche technique d'une figurine énumère les règles spéciales de ses armes.

GRILLE DE DOMMAGES

Une grille de dommages consiste en plusieurs **cases de dommages**. Chaque fois qu'une figurine subit des dommages, une case de dommage est cochée pour chaque point de dommage subi. Une figurine est retirée du jeu quand toutes ses cases de dommages sont cochées. Une figurine peut perdre certains de ses systèmes ou devenir inopérante avant que sa grille de dommages soit complètement pleine.

REGLES SPECIALES

Les Warcasters et les Warjacks ont plusieurs règles spéciales qui sont prioritaires sur les règles de base.

Abilities (Capacités) : Toujours actives, les capacités s'appliquent chaque fois qu'une situation du jeu justifie leur utilisation.

★ **Attacks (Attaques spéciales)** : Au lieu d'attaquer normalement durant son action de combat, une figurine peut effectuer une attaque spéciale. Une figurine n'a pas à dépenser un point de focus pour effectuer une attaque spéciale.

Feats (Exploits) : Un exploit peut être utilisé librement une fois par partie, à n'importe quel moment de la phase d'activation du Warcaster. Voir sa carte pour les détails.

ORIENTATION

L'**orientation** d'une figurine est la direction indiquée par l'orientation de sa tête. L'arc de 180° centré sur la direction de sa tête définit l'**arc frontal** de la figurine. Les 180° opposés définissent son **arc dorsal**. Une figurine détermine sa *ligne de vue (line of sight)* et attaque au travers de son arc frontal.



COMMENCER LE JEU

Le contenu de votre boîte de figurines "battlegroup" constitue une armée équilibrée. Alternativement, vous pouvez choisir un Warcaster et n'importe quel nombre de Warjacks de la même faction pour un total de points convenu. Après mise en place du champ de bataille, chaque joueur lance un d6. Celui qui obtient le plus haut score décide qui commence. Le premier joueur déploie son groupe de combat à moins de 10 pouces de son bord de table, puis son adversaire fait de même. Ces groupes de combat devraient être déployés sur des bords opposés du champ de bataille, avec au moins 20 pouces séparant les opposants.

Les batailles de WARMACHINE sont livrées en une série de **rounds de jeu**. Durant chaque round de jeu, chacun des deux joueurs prend son *tour*. Le joueur qui a déployé son armée en premier prend son tour en premier à chaque round de jeu. Après que le second joueur ait pris son tour, un nouveau round de jeu commence.

Un effet ayant une durée d'un **round** expire au début du tour suivant de son créateur.

Le tour du joueur : Le tour est divisé en trois phases :

Phase de maintenance : Retirez les points de focus inutilisés lors de votre tour précédent et tout effet qui expire à votre tour. Réglez tous les *effets continus (continuous effects)* sur vos figurines.

Phase de Contrôle : Rétablissez les points de focus de vos warcaster. Assignez les aux figurines éligibles et à l'entretien des sorts.

Phase d'activation : Activez vos figurines dans n'importe quel ordre. Chaque figurine peut se déplacer, puis effectuer soit une action de combat soit une action spéciale.

COMBAT

LIGNE DE VUE

Une figurine possède une ligne de vue sur une figurine ciblée si elle peut tracer une ligne droite et dégagée depuis le centre de son socle à travers son arc frontal vers n'importe quelle partie de la figurine ciblée, y compris son socle.

MOUVEMENT

Une figurine doit utiliser ou renoncer à son mouvement avant d'effectuer son action de combat.

Avance : Une figurine peut parcourir jusqu'à sa SPD en pouces. Une figurine fait toujours face à la direction dans laquelle elle se déplace mais peut changer d'orientation librement pendant son mouvement et peut faire face à n'importe quelle direction à la fin de son mouvement. Le socle d'une figurine se déplaçant ne peut pas passer sur le socle d'une autre figurine.

Course : Une figurine qui court peut se déplacer de deux fois sa SPD en pouces. Un Warjack doit utiliser un point de focus pour courir. Le mouvement d'une figurine qui court s'effectue selon les mêmes termes que l'avance. Une figurine qui court perd son action de combat. Un Warcaster qui court ne peut pas lancer de sort ou accomplir un exploit ce tour.

Charge : La charge combine le mouvement d'une figurine et l'action de combat. Un Warjack doit utiliser un point de focus pour charger. Une figurine peut tenter de charger n'importe quelle figurine ennemie actuellement en ligne de vue. La figurine chargeant se déplace de sa SPD plus 3 pouces suivant n'importe quelle ligne droite qui l'amènera à distance de mêlée de sa cible. Elle ne peut se déplacer qu'en *terrain découvert*, ne peut franchir aucun *obstacle* et ne peut changer d'orientation pendant sa charge. A la fin de son mouvement, la figurine chargeant se tourne pour faire directement face à sa cible. Si la figurine chargeant s'est déplacée d'au moins 3 pouces pour arriver à distance de mêlée, sa première attaque en mêlée est une *attaque de charge*. Ce jet d'attaque peut être *renforcé (boosted)*. Si l'attaque touche, elle obtient un dé de

dommage de bonus. Les dommages ne peuvent pas être *renforcés* au-delà. Une figurine ne peut effectuer d'*attaque à distance* après avoir chargé. Une figurine tentant de charger voit son activation terminée si elle rencontre un élément de terrain ou une autre figurine durant son déplacement ou si elle reste hors de distance de mêlée de sa cible après son mouvement.

Une figurine qui ne bénéficie pas de son mouvement complet pour n'importe quelle raison (comme avoir sa SPD réduite ou se déplacer à mi-vitesse) ne peut charger ni effectuer un Slam.

Une attaque de charge n'est pas une attaque supplémentaire ajoutée aux attaques normales d'une figurine. En fait, la première attaque d'une figurine après une charge est l'attaque de charge. Effectuez le jet d'attaque normalement (vous pouvez choisir de le renforcer). Si elle touche, les dommages sont automatiquement renforcés (et ne peuvent l'être davantage.)

LES ACTIONS DE COMBAT

Une figurine peut accomplir une action de combat après avoir avancé, chargé ou renoncé à son mouvement. Choisissez l'une de ces options d'attaque :

- Une figurine *en mêlée* peut effectuer une attaque de mêlée avec chacune de ses armes de mêlée.
- Une figurine disposant d'une *attaque spéciale* (★ Attack) indiquée sur sa carte peut effectuer une attaque spéciale au lieu d'effectuer toute autre attaque. Une figurine n'a pas à dépenser un point de focus pour effectuer une attaque spéciale.
- Un Warjack qui n'a pas chargé peut dépenser un point de focus pour effectuer une *attaque puissante* (*power attack*) au lieu d'effectuer toute autre attaque. Une attaque puissante est considérée comme une attaque de mêlée.
- Une figurine qui n'est pas *en mêlée* (qui n'*engage* pas un opposant et qui n'est pas *engagée* par un opposant) et qui n'a pas chargé peut effectuer une *attaque à distance* avec chacune de ses armes à distance. Chaque arme à distance n'effectue pour l'instant qu'une seule attaque, quelle que soit sa ROF.

Une figurine effectuant plus d'une attaque peut les répartir entre toutes les cibles éligibles

Après avoir résolu ces attaques, une figurine peut dépenser des points de focus pour effectuer des attaques additionnelles. Chaque point de focus dépensé permet à la figurine d'effectuer une attaque additionnelle en mêlée ou à distance avec n'importe quelle arme appropriée qu'elle possède, incluant des attaques multiples avec la même arme. Il n'y a pas de limite (autre que le nombre de points de focus disponibles) au nombre d'attaques qu'une figurine peut effectuer ou au nombre d'attaques qu'elle peut porter avec chaque arme de mêlée. Cependant, une arme à distance ne peut excéder sa ROF durant l'action de combat d'une figurine.

Sauf autre spécification, une figurine ne peut pas effectuer attaques de mêlée et attaques à distance durant la même action de combat : Les attaques additionnelles doivent être du même type (de mêlée ou à distance) que l'attaque originelle de la figurine. Une figurine peut effectuer des attaques additionnelles après une attaque spéciale ou une attaque puissante mais elles aussi doivent correspondre à la nature basique (de mêlée ou à distance) de l'attaque portée à l'origine. Une figurine ne peut effectuer une attaque spéciale ou une attaque puissante en tant qu'attaque additionnelle.

Il peut y avoir d'autres restrictions sur le type d'attaques qu'une figurine peut porter dans certaines situations. Voir la section appropriée pour plus de détails.

Jets d'attaque : Jet d'attaque en mêlée = 2d6 + MAT ; **Jet d'attaque à distance** = 2d6+RAT. Les attaques renforcées bénéficient d'un dé additionnel. Une attaque touche si le résultat du jet est supérieur ou égal à la DEF de la cible. Tirer un 1 sur chaque dé est un échec automatique, tirer un 6 sur chaque dé est une réussite automatique.

Cibles Statiques : Une cible statique (stationary target) ne peut bouger, attaquer, lancer de sorts ou accomplir un exploit. Une attaque de mêlée contre une cible statique touche automatiquement. Une cible statique a une DEF basique de 5 contre toute attaque à distance.

COMBAT EN MELEE

Une figurine peut effectuer une attaque de mêlée contre n'importe quelle cible en *ligne de vue* et à *distance de mêlée* de l'arme qu'elle utilise. La distance de mêlée d'une figurine est de ½ pouce au-delà de son arc frontal pour une arme normale ou de 2 pouces pour une arme d'atteinte (reach weapon). Une figurine en deçà de la distance de mêlée d'un adversaire est *engagée*. Une figurine qui se déplace hors de distance de mêlée de son adversaire subit une *attaque gratuite* (*free strike*).

Free Strikes (Attaques gratuites) : Une figurine peut porter une attaque gratuite avec n'importe quelle arme de mêlée contre un adversaire qui se déplace au-delà de sa distance de mêlée. Il bénéficie d'un bonus de +2 sur son jet d'attaque et d'un dé de dommage de bonus. Ces jets ne peuvent pas être renforcés.

ATTAQUES DE MELEE OPTIONELLES DES WARJACKS

Les Warjacks ont des options d'attaque de mêlée inaccessibles à d'autres figurines.

Bash Attacks (Attaques désordonnées) : Un Warjack sans arme de mêlée fonctionnelle peut "malmener" son adversaire. Une telle attaque subit une pénalité de -2 sur le jet d'attaque. Les dommages sont de 2d6+STR. Un Warjack qui effectue un bash ne peut rien faire d'autre durant son action de combat. Un bash peut être accompli en tant qu'attaque gratuite.

Fist Attacks (Coups de poing) : Un Warjack peut utiliser son poing comme arme de mêlée. Les coups de poing suivent toutes les règles normales d'attaque en mêlée.

Shield (Bouclier) : Un Warjack équipé d'un bouclier a deux valeurs de ARM. Tant que le bras muni du bouclier est fonctionnel, il utilise la valeur de ARM indiquée par l'icône en forme de bouclier et bénéficie des règles spéciales du bouclier. Si le bouclier est rendu inopérant, la ARM du Warjack redevient la valeur indiquée dans ses caractéristiques. Un Warjack peut utiliser son bouclier comme arme de mêlée. Les boucliers suivent toutes les règles normales d'attaques en mêlée.

ATTAQUES PUISSANTES DES WARJACKS

Une attaque puissante est exécutée à la place des attaques normales pendant l'action de combat d'un Warjack et requiert la dépense d'un point de focus. Des points de focus peuvent également être utilisés pour renforcer les jets d'attaque et de dommage. Une seule attaque puissante peut être effectuée par action de combat. Des attaques normales additionnelles peuvent être effectuées après l'attaque puissante mais exigent du Warjack qu'il dépense des points de focus pour cela. Une attaque puissante ne peut être effectuée après une charge.

Head-butt (Coup de tête) : En tant qu'attaque puissante, un Warjack peut dépenser un point de focus pour donner à son opposant un coup de tête et l'envoyer au sol. Un jet d'attaque de coup de tête subit une pénalité de -2 contre une cible dont le socle est d'une taille inférieure ou égale et une pénalité de -4 contre une cible dont le socle est plus grand. Une attaque réussie cause des dommages et jette la cible à terre (Knockdown). Ajoutez la STR de l'attaquant au résultat du jet de dommage. Si l'attaquant a également une arme de tête comme des défenses, des cornes ou des pointes, ajoutez également leur POW au jet de dommage.

Slam (Frappe élancée) : En tant qu'attaque puissante, un Warjack peut dépenser un point de focus pour se lancer violemment sur un ennemi et le heurter de toute la force de sa structure blindée, l'envoyant voler en arrière et le projetant au sol. Un Slam combine le mouvement et l'action de combat d'un Warjack. Un Warjack peut tenter un Slam sur n'importe quelle figurine ennemie actuellement en ligne de vue et qui n'est pas à terre. La figurine tentant un Slam se déplace de sa SPD plus 3 pouces directement vers sa cible par le chemin le plus court. Elle ne peut se déplacer qu'en *terrain découvert*, ne peut franchir aucun *obstacle* et ne peut changer d'orientation après le Slam. Si l'attaquant s'est déplacé d'au moins 3 pouces pour arriver à distance de mêlée, elle effectue une attaque élancée (*Slam Attack*). Le jet de dé d'une telle attaque s'effectue avec une pénalité de -2 contre une cible dont le socle est d'une taille inférieure ou égale et une pénalité de -4 contre une cible dont le socle est plus grand. Une touche réussie propulse la cible d'un d6 pouces en arrière dans la direction d'où vient l'attaquant, le jette à terre et lui fait subir des dommages détaillés au paragraphe "Dommages dus à une frappe élancée" ci-dessous. Après un Slam, un Warjack peut utiliser des points de focus pour porter des attaques de mêlée additionnelles sur n'importe quelle figurine à distance de mêlée. Une figurine ne peut effectuer d'*attaque à distance* après un Slam. Une figurine tentant un Slam voit son activation se terminer si elle rencontre un élément de terrain ou une autre figurine pendant son déplacement ou si elle reste hors de distance de mêlée de son opposant après s'être déplacé.

Subir un Slam : Une figurine subissant un Slam est repoussé d'un d6 pouces de son attaquant. Cette distance est réduite de moitié si la cible a un socle plus grand que son attaquant. Le terrain affecte ce mouvement de manière normale. Une figurine subissant un Slam se déplacera à mi-vitesse à travers un terrain difficile, subira les effets de tout danger et s'arrêtera si elle entre en collision avec un obstacle, une obstruction ou une figurine ayant un socle de même taille ou plus grand que le sien. Une figurine qui subit un Slam n'est pas sujette à une attaque gratuite pendant ce mouvement.

Dommages dus à une frappe élancée : Déterminez les dommages une fois le mouvement de la cible fini. Ajoutez la STR du Warjack attaquant au jet de dommage. Lancez un dé de dommage additionnel si la cible entre en collision avec un obstacle, une obstruction ou une figurine ayant un socle de même taille ou plus grand que le sien. Enfin, la cible est jetée à terre. Les dommages dus à un Slam peuvent être renforcés.

Dommages collatéraux : Si une figurine subissant un Slam frappe une autre figurine dont le socle est de même taille ou plus petit que le sien, cette figurine est jetée à terre et subit un jet de dommage auquel est ajoutée la STR de la figurine ayant initié le Slam. Aucun point de focus ne peut être utilisé pour renforcer des dommages collatéraux. Une figurine heurtée ayant un socle plus grand que la figurine projetée ne subit pas de dommages collatéraux.

Notez que, alors qu'un Slam est très similaire à une charge, il y a quelques différences cruciales. La plus importante est qu'une figurine effectuant un Slam doit se déplacer directement vers sa cible alors qu'une figurine qui charge peut se déplacer suivant n'importe quelle ligne droite depuis sa position actuelle vers un point où elle se trouvera à distance de mêlée avec sa cible. De plus, Un modèle effectuant un Slam ne change pas d'orientation à la fin de son mouvement alors qu'une figurine chargeant le fait.

Arm Lock (Blocage d'un bras) / Head Lock (Blocage de la tête) : En tant qu'attaque puissante, un Warjack ayant un poing libre peut dépenser un point de focus pour saisir une arme de bras ou de tête d'un autre Warjack et empêcher son utilisation. Faites un jet d'attaque avec le poing vide. Une touche réussie ne provoque aucun dommage, mais l'attaquant peut bloquer un bras ou la tête de l'adversaire. Tant qu'un bras est bloqué, l'attaquant ne peut pas utiliser son poing vide et le défenseur ne peut pas utiliser l'arme bloquée. L'attaquant et le défenseur sont libres d'attaquer avec n'importe laquelle de leurs autres armes de mêlée. L'attaquant peut relâcher un bras bloqué à tout moment pendant son activation. Le défenseur essaiera automatiquement de se libérer pendant son action de combat. Chaque figurine jette un d6 et ajoute sa STR. Si le total du défenseur est plus grand que celui de l'attaquant, il se libère du blocage mais le Warjack ne pourra effectuer une attaque, quel qu'en soit le type, avec l'arme précédemment bloquée. Cependant, en dépensant des points de focus pour gagner des attaques additionnelles, le Warjack peut porter ces attaques additionnelles avec l'arme libérée. Des points de focus peuvent être dépensés pour effectuer des tentatives de dégagement répétées.

Throw (Projection) : En tant qu'attaque puissante, un Warjack avec un poing libre peut soulever et projeter une figurine dont le socle est plus petit ou de même taille que le sien. Le jet d'attaque du poing vide subit une pénalité de -2 quand cette attaque est tentée. Si l'attaque touche, les deux figurines jettent un d6 et ajoutent leur STR. Si le total du défenseur est le plus grand, il se libère et évite d'être projeté. Si le total de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, il projette le défenseur, qui subit des dommages et est jeté à terre.

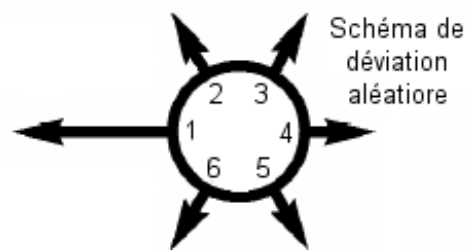
Etre projeté : L'attaquant jette le défenseur à une distance égale à la moitié de sa STR dans n'importe quelle direction à l'intérieur de son arc frontal. La figurine dévie automatiquement de la moitié de la distance normale depuis le point d'impact déterminé. Ce mouvement n'est pas affecté par un terrain difficile, mais la figurine projetée est stoppée si elle entre en collision avec un obstacle, une obstruction ou une figurine ayant un socle de même taille ou plus grand que le sien. Une figurine projetée n'est pas sujette à une attaque gratuite pendant ce mouvement.

Dommages de projection : Déterminez les dommages une fois la figurine projetée. Ajoutez la STR du Warjack attaquant au jet de dommage. Jetez un dé de dommage additionnel si la cible heurte un obstacle, une obstruction ou une figurine ayant un socle de taille égale ou supérieure au sien. Enfin, la figurine projetée est jetée à terre.

Dommages collatéraux : Si une figurine projetée heurte une autre figurine dont le socle est plus petit ou de même taille que le sien, cette figurine est jetée à terre et subit un jet de dommage auquel est ajouté la STR de l'attaquant ayant initié la projection. Aucun point de focus ne peut être utilisé pour renforcer des dommages collatéraux. Une figurine heurtée ayant un socle plus grand que la figurine projetée ne subit pas de dommages collatéraux.

COMBAT A DISTANCE

Une figurine en mêlée, engageant ou engagée, ne peut effectuer d'attaque à distance. Une figurine peut déclarer une attaque à distance contre n'importe quelle cible en *ligne de vue*. Une figurine ne peut être ciblée si elle se trouve à moins de 1 pouce d'une autre figurine ayant un socle d'une taille égale ou supérieure à la sienne qui cache n'importe quelle portion de son socle à son attaquant. Déclarez l'attaque avant de mesurer la distance. Si la cible est au-delà de la portée maximale, l'attaque échoue automatiquement.



- Une **attaque à aire d'effet** affecte toutes les figurines dans une surface dont le *diamètre* est égal à son AOE. Si le jet d'attaque touche, la cible visée subit des *dommages directs* (2d6+POW) et toutes les autres figurines dans l'aire d'effet subissent des *dommages de souffle* (2d6+½POW, arrondi au supérieur). Si le jet d'attaque échoue, l'aire d'effet dévie de 1d6 pouces (mais pas de plus de la moitié de la distance d'origine) dans une direction aléatoire et fait subir des dommages de souffles à toute figurine dans l'aire d'effet. Une attaque à aire d'effet déclarée contre une cible hors de portée échoue automatiquement et son point d'impact dévie depuis un point situé sur la ligne de tir à une distance de l'attaquant égale à la RNG de l'arme.
- **Spray Attacks** (Attaques en "jet de vapeur") : Une attaque avec une RNG de "SP" est une attaque "en jet de vapeur". Faites un jet d'attaque à distance contre chaque figurine se trouvant dans une bande de 1 pouce de large et de 8 pouces de long à partir de l'arc frontal de l'attaquant. Une figurine ciblée par une telle attaque ne reçoit aucun bénéfice de dissimulation ou de couvert.

- Une figurine qui ne s'est pas déplacée ce tour obtient un bonus de visée de +2 pour ses jets d'attaques à distance.
- Une attaque à distance contre une figurine en mêlée (*engagée* ou *engageant*) subit une pénalité de -4 sur le jet d'attaque. Si elle rate, lancez un d6 - sur un 1 ou un 2, l'attaque frappe une autre figurine dans la mêlée déterminée aléatoirement. Une attaque à aire d'effet qui rate une figurine en mêlée dévie normalement.

EFFET SPECIAUX DES ATTAQUES

- Appliquez un **effet automatique** (automatic effect) chaque fois qu'une figurine porte une attaque réussie.
- Appliquez un **effet critique** (critical effect) à une attaque réussie si deux dés quelconques dans le jet d'attaque donnent le même résultat.
- Les **effets continus** demeurent sur une figurine. Résolez les effets continus sur vos figurines durant votre phase de maintenance. Lancez un D6 - si le résultat est 1 ou 2, l'effet est retiré sans causer plus de dommages. Sur 3 à 6, l'effet reste en jeu, et la figurine le subit. La **Corrosion** fait subir un point de dommage. Le **feu** (fire) cause un jet de dommage de POW 12. Un **nuage** (cloud effect) reste en jeu à son point d'impact. Un nuage fournit une dissimulation aux figurines à l'intérieur ou qui le touchent et obstrue complètement une ligne de vue vers tout ce qui se trouve au-delà de lui. Une figurine dans un nuage peut prendre pour cible une figurine qui se trouve en dehors. Un nuage peut causer des dommages à une figurine qui y entre ou qui finit son tour à l'intérieur.
- **Knockdown** (à terre) : Une figurine qui est jetée à terre devient une cible statique – placez la sur le dos ou marquez la au moyen d'un pion approprié. Un Warjack jeté à terre ne peut conduire de sorts. Une figurine jetée à terre ne bloque pas les lignes de vue et peut être ignorée pour ce qui concerne le choix des cibles. Une figurine jetée à terre peut se relever durant son activation suivante. Cependant, si une figurine est jetée à terre durant le tour de son propriétaire, elle ne pourra se relever que durant le prochain tour de ce joueur, même si elle n'a pas encore été activée. Pour se relever, une figurine doit renoncer soit à son mouvement, soit à son action de combat. Elle peut faire face à n'importe quelle direction quand elle se relève. Une figurine qui renonce à son mouvement pour se relever effectue son action de combat normalement. Ses attaques à distance ne bénéficient pas du bonus de visée. Une figurine qui renonce à son action de combat pour se relever peut se déplacer normalement mais ne peut courir, charger ou effectuer un Slam.

JET DE DOMMAGE

Un jet de dommage est de 2d6+POW. Pour les attaques de mêlée, ajoutez également la STR de l'attaquant. Les jets de dommages renforcés bénéficient d'un dé additionnel. Cochez une case de dommage pour chaque point du jet de dommage excédant la ARM de la cible.

DOMMAGES SUR LES WARCASTER

Cochez les dommages de gauche à droite. Retirez la figurine du jeu lorsque vous cochez la dernière case de dommage. Les Warjacks deviennent inertes si le Warcaster les contrôlant est retiré du jeu - vous perdez !

Une case de dommage d'un Warcaster sur cinq est ombrée pour aider à compter les points de dommages restants. Les cases ombrées n'ont pas d'effet spécial sur le jeu.

DOMMAGES SUR LES WARJACKS

Le joueur attaquant lance un d6 pour déterminer quelle colonne reçoit les dommages. En commençant par la plus haute case vide dans cette colonne et en descendant, cochez une case par point de dommage subi. Une fois qu'une colonne est pleine, continuez à enregistrer les dommages dans la première colonne suivante vers la droite qui contient des cases de dommages non cochées. Les dommages "s'enroulent", donc si toutes les cases sont cochées dans la colonne 6, continuez à enregistrer les dommages dans la colonne 1 ou dans la colonne suivante ayant des cases non cochées. Continuez à aller de colonne en colonne autant que nécessaire jusqu'à ce que tous les points de dommages aient été enregistrés.

RENDRE DES SYSTEMES INOPERANTS

Les cases de système sont des cases de dommages référencées par une lettre. Une fois que toutes les cases d'un système ont été cochées, ce système est inopérant. Cochez la case d'état du système pour l'indiquer.

Arc Node (Arc Nodal) inopérant : Un Warjack ne peut pas *conduire* (*channel*) de sort avec un arc nodal inopérant.

Cortex inopérant : Un Warjack avec un cortex inopérant ne peut pas recevoir ou utiliser de points de focus.

Coque inopérante : Les cases de dommages blanches d'un Warjack représente sa coque. Une coque inopérante est prise en compte pour ce qui concerne la limite des systèmes inopérants mais n'a pas d'autre effet.

Mouvement inopérant : Un Warjack avec un mouvement inopérant voit sa SPD réduite à 1 pouce et sa DEF réduite à 7. Un mouvement inopérant empêche un Warjack de charger ou d'effectuer un Slam.

Système d'arme inopérant : Une arme inopérante ne peut plus porter d'attaque. Quand le bras équipé d'un bouclier d'un Warjack est inopérant, son ARM retourne à la valeur indiquée dans son profil.

RENDRE UN WARJACK INOPERANT

Un Warjack est inopérant quand trois de ses systèmes sont inopérants. Dans le cadre de ces règles introductives, un Warjack inopérant est retiré du jeu.

FOCUS

Un Warcaster reçoit un nombre de **points de focus** égal à son FOC durant la phase de contrôle de son joueur. Ceux-ci peuvent être assignés librement au Warcaster et à n'importe lesquels de ses Warjacks dans sa *zone de contrôle*. Cette zone de contrôle couvre 360° avec un rayon égal à deux fois le FOC du Warcaster en pouces. Un Warjack doit être dans la zone de contrôle de son Warcaster (mais sans nécessité d'une ligne de la vue) pour se voir assigner des points de focus ou pour *conduire* des sorts. Un Warjack peut se voir assigner jusqu'à trois points de focus par tour.

UTILISATION DES POINTS DE FOCUS

Des points de focus peuvent être utilisés à n'importe quel moment durant l'activation d'une figurine pour n'importe lequel des effets suivants :

Attaques additionnelles : Chaque point de focus dépensé permet à la figurine de porter une attaque de mêlée ou à distance additionnelle lors de son action de combat. Aucun point de focus ne peut être employé pour porter des attaques spéciales additionnelles.

Renforcer un jet d'attaque et de dommage : Un jet d'attaque ou de dommage renforcé s'effectue avec un dé additionnel. Chaque jet d'attaque ou de dommage ne peut être renforcé qu'une seule fois, mais une figurine peut renforcer plusieurs jets pendant son tour.

Lancer des sorts : Un Warcaster peut lancer un sort à n'importe quel moment de son activation en dépensant le nombre nécessaire de points de focus. Résolez les effets du sort immédiatement. Un Warcaster peut lancer autant de sorts durant son activation qu'il peut en payer le coût en FOC et peut agir ainsi engagé dans une mêlée, même s'il lance un sort d'attaque à distance.

Warjacks - Courir, Charger, Attaque puissante : Un Warjack doit utiliser un point de focus pour courir, charger ou porter une attaque puissante.

Renforcer un Champ de Protection : Chacun des points de focus du Warcaster non dépensés confère un bonus de +1 à son ARM. L'effet de ce bonus demeure jusqu'à ce que les points de focus soient utilisés ou jusqu'à ce que la phase de maintenance suivante du joueur commence.

Régénérer un Champ de Protection : Chaque point de focus qu'un Warcaster dépense à cette fin restaure l'une de ses cases de dommages.

CARACTERISTIQUES DES SORTS

COST (Coût en focus) : Le nombre de points de focus qu'un Warcaster doit dépenser pour lancer le sort.

RNG (Portée) : Identique à celle d'une arme à distance. Si le RNG est "Caster" (lanceur), le sort ne peut être lancé que sur le Warcaster.

AOE (Aire d'effet) : Identique à celle d'une arme à distance. Si la AOE est "CTRL", le sort affecte toutes les figurines dans la zone de contrôle du Warcaster.

POW (Puissance) : Identique à celle d'une arme à distance.

Les **Sorts offensifs** (dont la caractéristique *OFF* pour "offensive" est cochée sur la carte, *NdT*) nécessitent que le Warcaster effectue un jet d'attaque magique. **Jet d'attaque magique** = 2D6+FOC. Les attaques renforcées bénéficient d'un dé supplémentaire. Une attaque touche si le résultat du jet égale ou excède la DEF de la cible. Tirer un 1 sur chaque dé est un échec automatique, tirer un 6 sur chaque dé est une réussite automatique. Les attaques magiques suivent toutes les règles des attaques à distance, incluant celles sur le choix de la cible, la dissimulation et toute autre règle applicable.

Les sorts à entretien (dont la caractéristique *UP* pour "upkeep" est cochée sur la carte, *NdT*) peuvent être maintenus plus d'un tour. Pendant la phase de contrôle de son créateur, un Warcaster peut assigner un point de focus à l'entretien d'un tel sort qu'il a lancé. Si un point de focus n'est pas assigné au sort, celui-ci se termine immédiatement. Un Warcaster ne peut avoir qu'un seul de chacun de ses sorts à entretien en jeu à la fois, bien qu'il puisse maintenir n'importe quel nombre de sorts à entretien différents simultanément. Une figurine ne peut "porter" qu'un seul sort à entretien amical et un seul sort à entretien ennemi en même temps. Si un autre sort à entretien est lancé sur une figurine qui est déjà le porteur d'un sort provenant de la même source (amie ou ennemie) le nouveau sort à entretien remplace le précédent qui est retiré du jeu.

Channeling (Conduction) : Un Warcaster peut lancer des sorts "à travers" n'importe lequel de ses Warjacks équipés d'un Arc Nodal appelé channeler (conducteur). Le conducteur devient le point d'origine du sort et toutes les portées sont mesurées depuis le conducteur. Le conducteur doit se trouver dans la zone de contrôle du Warcaster et doit avoir une ligne de vue sur la cible du sort. Le Warcaster n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue ni sur le conducteur ni sur la cible du sort. Conduire un sort est un effet passif accompli durant l'activation du Warcaster qui n'a aucun impact sur l'activation du conducteur lui-même. Les points de focus assignés à un conducteur ne peuvent en aucune façon être employés à affecter le sort conduit. Un Warjack *en mêlée* (*engagé* ou *engageant*) ne peut pas conduire un sort. Un Warjack statique peut conduire un sort mais un Warjack à terre ne le peut pas.

SORTS INUTILISES

Les sorts conçus pour être utilisés sur des troupes vivantes ne sont pas utilisés dans ces règles introductives. Les sorts inutilisés sont Dark Seduction (Warwitch Deneghra) et Convert (Grand Scrutator Severius).

EFFETS DU TERRAIN

Les terrains découverts peuvent être traversés sans pénalité. **Les terrains difficiles** ralentissent une figurine à la moitié de son mouvement normal. **Les terrains infranchissables** interdisent complètement tout mouvement.

Un obstacle linéaire mesure jusqu'à 1 pouce de haut et moins de 1 pouce d'épaisseur. Il peut être franchi sans pénalité aussi longtemps que la figurine a assez de mouvement pour amener son socle tout entier au-delà de l'obstacle. Si cela n'est pas possible, la figurine doit s'arrêter avant l'obstacle. Une figurine qui court ou qui charge ne peut franchir un obstacle linéaire.

Une obstruction est un élément de terrain de plus de 1 pouce de haut. Considérez une obstruction comme un terrain infranchissable.

Dissimulation et couvert : Une figurine à moins de 1 pouce d'un élément de terrain qui cache n'importe quelle portion de son socle à un attaquant reçoit un bonus de +2 en DEF pour la dissimulation ou un bonus de +4 en DEF pour le couvert, uniquement contre les attaques à distance. Il ne peut bénéficier que d'un seul de ces bonus à la fois. La dissimulation est fournie par des éléments de terrain qui ne stopperont pas une attaque, comme une clôture ou des broussailles. Un couvert est fourni par des éléments de terrain qui stopperont une attaque comme un mur de briques ou un gros rocher. Décidez quel élément terrain fournit dissimulation ou couvert au moment où vous mettez en place la table de jeu.

Privateer Press - Conception du jeu : Matt Wilson - Règles introductives : Steve "Buletproof" Benton

Note final du traducteur : Ces règles introductives sont la traduction de la version 1.3 des QuickStart Rules (QSR) disponibles sur le site Internet de Privateer Press, corrigées au moyen de l'errata s'y rapportant du 15 octobre 2003. Dans un souci d'homogénéité, aucune autre source n'a été prise en compte – comme les interventions des concepteurs sur le forum du site Internet de Privateer Press par exemple. Ainsi, d'une part ont été maintenues séparées les clarifications se trouvant dans les compilations semi-officielles de "Question & Answers" émanant de ces sources ; d'autres part et à fortiori ont été ignorées des modifications ou corrections qui se rapportaient a priori au livre de règles "Prime" comme les changements relatifs aux attaques à distance sur une mêlée. Dans la mesure où ces changements n'apparaissent pas – encore – dans l'errata des QSR, il a été considéré que cette absence est un acte délibéré des concepteurs, les QSR ayant d'abord vocation à la simplicité. Enfin, certains termes ont été dans cette traduction laissés en anglais comme "Bash" ou "Slam" ; ailleurs, les traductions françaises sont accompagnées, au moins lors de leur première apparition, du terme anglais équivalent ; ceci afin de conserver une référence à ces termes techniques tels qu'employés sur les cartes.

Xavier "HAL" Mataillet – h.al@infonie.fr



Liste électronique de diffusion Charbon & Pistons - <http://groups.yahoo.com/group/charbonpiston/>