

RÈGLES DES MACHINES DE BATAILLE

PAR DAVID « DC » CARL. TRADUCTION IGOR KAZMIERSKI POUR BATTLE-GROUP.COM

Qu'il s'agisse de chariots blindés tirés par des chevaux, issus d'un passé sans warjacks, ou de merveilles technologiques sans équivalent dans les Royaumes d'Acier, les machines de bataille de WARMACHINE constituent de puissantes armes de guerre. Ces énormes engins ne nécessitent ni le contrôle magique d'un warcaster, ni les ordres d'un officier pour dévaster le champ de bataille; leur propre commandant, leur équipage, voire leur conscience suffit à les guider dans la destruction des adversaires suffisamment braves ou inconscients pour se mettre en travers de leur route.

Les machines de bataille appartiennent à un type de figurine particulier : **machine de bataille**. Les machines de bataille ne sont pas des figurines de guerrier. Les machines de bataille sont des figurines indépendantes.

Les machines de bataille sont montées sur des **socles gigantesques** (120 mm).

SOCLE GIGANTESQUE

Une figurine dotée d'un socle gigantesque occupe l'espace situé entre le fond de son socle et une hauteur de 5 pouces.

ORIENTATION ET LIGNE DE VUE

L'arc avant des machines de bataille est marqué sur leur socle. L'arc avant est en outre divisé en deux **fenêtres de tir**

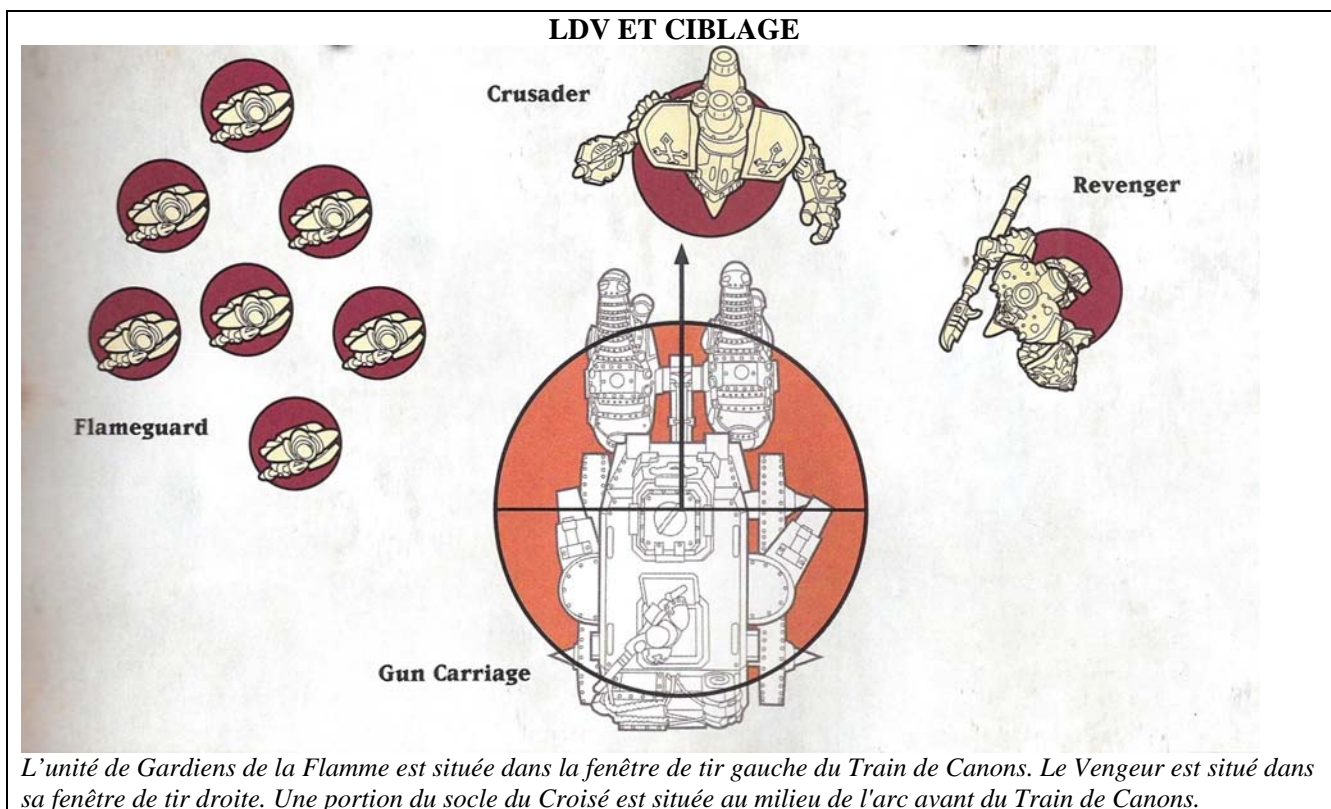
de 90°. Ces fenêtres de tir déterminent les figurines que la machine de bataille peut cibler avec ses armes, en fonction de leur position par rapport à elle. Les armes situées du côté gauche (G) de la machine de bataille peuvent uniquement cibler les figurines situées dans sa fenêtre de tir gauche. Les armes situées du côté droit (L) de la machine de bataille peuvent uniquement cibler les figurines situées dans sa fenêtre de tir droite. Les armes dont la localisation est « - » peuvent cibler des figurines dans l'une ou l'autre des fenêtres de tir. Si une portion quelconque du socle d'une figurine est située au milieu de l'arc avant de la machine de bataille, cette dernière peut la cibler avec n'importe quelle arme.

CIBLAGE D'UNE MACHINE DE BATAILLE

Une machine de bataille ne bénéficie jamais du bonus de DEF conféré par le couvert, la dissimulation ou l'élévation.

EFFETS DE NUÉE ET DÉCORS DE FORÊT

Ni les effets de nuée, ni les décors de forêt ne bloquent les lignes de vue vers une machine de bataille.



CIBLAGE D'UNE MACHINE DE BATAILLE EN CORPS-À-CORPS

Les figurines qui ciblent une machine de bataille avec une attaque magique ou à distance ne subissent pas la pénalité au jet d'attaque pour une cible en corps-à-corps. Lorsqu'une attaque magique ou à distance rate une machine de bataille en corps-à-corps, ne relancez pas le jet contre une autre figurine. L'attaque échoue définitivement.

Les machines de bataille peuvent être ciblées par des attaques à distance combinées alors qu'elles sont en corps-à-corps.

PRÉDÉPLOIEMENT

Placez les machines de bataille avant le déploiement normal. Si les deux joueurs disposent de figurines en prédéploiement, prédéployez ces figurines dans l'ordre de déploiement normal.

MASSIVE

Les machines de bataille ne peuvent pas être slammées, poussées, projetées ou mises au tapis, ni devenir stationnaires.

ÉCLAIREUR

Bien que l'icône ne soit pas reprise dans leur tableau de caractéristiques, toutes les machines de bataille sont dotées de l'avantage Éclairer.

RÉPARABLE

Toute figurine de Faction amie dotée de la compétence Réparation peut tenter de réparer une machine de bataille endommagée.

Pour tenter une réparation, la figurine dotée de Réparation doit être en contact socle-à-socle avec la machine de bataille endommagée et effectuer un test d'aptitude. En cas de réussite, retirez d6 points de dégâts à la machine de bataille.