



- Livret de référence MKII -

Avril 2014 - v1

Compilé par Booggy

MÉMO

Arrondi [p. W24, H20] – Lorsqu'il est nécessaire d'effectuer une division :

- Sur une mesure de distance, n'arrondissez jamais.
- Sur un jet de dés, arrondissez toujours au supérieur.

Round/Tour [p. W40, H36] – Un Round est découpé en 2 Tours de jeu (Tour du joueur 1 et Tour du joueur 2). En ce qui concerne les effets de jeu, un Round s'étend du Tour du joueur en cours jusqu'au début de son Tour suivant, quelle que soit la place de ce joueur dans l'ordre de jeu.

Taille des socles – petit (30mm) < moyen (40mm) < grand (50mm) < gigantesque (120mm).

Orientation [p. W35, H31] – L'orientation d'une figurine correspond au centre de son arc avant, qui s'étend à 180° et détermine sa zone de corps-à-corps. Une figurine fait directement face à une autre lorsqu'elle est exactement orientée vers le centre de l'autre figurine, et elle est directement opposée si elle est orientée dans une direction exactement opposée au centre de l'autre figurine.

Chevauchement & Moindre perturbation ("Least Disturbance") [p. W66, H64] – Les socles de figurine ne doivent jamais se chevaucher. Si une règle (Projection/Slam/...) amène à cette situation, il faut repositionner les figurines impliquées selon les règles suivantes :

- la figurine qui s'est déplacée reste à sa position finale.
- les autres figurines sont repositionnées de manière à ce que la distance totale des figurines déplacées soit la plus petite possible.

« **Au-delà de la zone de jeu** » [p. W66, H63] – Une figurine placée/déplacée en dehors de la zone de jeu s'arrête au bord de la zone (qui n'est pas considéré comme un obstacle), et reste en jeu.

Guerrier ("Warrior") et **Troupier** ("Trooper") [p. W28, H24] – Les figurines de *troupier* désignent les recrues ("grunt") et les chefs d'unité ("leader"). Les figurines de *guerrier* désignent les warcasters/warlocks, les solos et les troupiers.

« **cette figurine** » ("this model") – Les termes « cette figurine » sur les cartes de profil font toujours référence à la figurine décrite par la carte de profil.

« **figurine/unité** » ("model/unit") – Les termes « figurine/unité » sur les cartes de profil indiquent que l'effet associé peut affecter n'importe quelle figurine ou une unité. Il suffit d'affecter une seule figurine de l'unité (même hors formation) pour affecter l'unité entière.

« **À n'importe quel moment au cours de l'activation** » [p. W219, H184] – N'importe quand sans interrompre le mouvement, une attaque ou un autre effet (sauf après une course ou une charge ratée).

Mesure des distances [p. W27/45/50, H22/41/46] – On ne peut mesurer qu'à partir de ses figurines :

Zone de contrôle	• Mesure possible à tout moment pour les figurines contrôlées.
Zone de corps-à-corps	• Pour les effets affectant les ennemis dans la zone → on ne mesure qu'après le mouvement des figurines ennemies concernées.
Zone "d'effet"	
Distance de mouvement	Mesure effectuée après la déclaration de mouvement.
Portée de commandement	Mesure (Commandant d'unité ◀► recrue) autorisée à tout moment de l'activation de l'unité.
Portée d'attaque/action	Mesure (attaquant ◀► cible) effectuée après la déclaration d'attaque/action et dépense du coût éventuel de l'attaque/action.

Ligne de Vue (LDV) [p. W41, H37] – Une figurine A possède une LDV ("LOS") sur la figurine B si, entre le volume de la figurine A et le volume de la figurine B, on peut tracer une ligne droite qui :

- ne traverse pas un élément de décor bloquant les LDV,
- ne traverse pas un effet bloquant les LDV, comme un Effet de nuée,
- ne traverse pas un socle de taille ≥ à celui de la figurine B.

Note : Une figurine bloquante ou partiellement bloquante est dite "interférente".

Choisir ("Select/Choose") ≠ **Cibler** ("Target") – 'Cibler' une figurine nécessite une LDV.

Placer ≠ Déplacer/Avancer [p. W48, H44] – Une figurine placée ("placed") n'est pas considérée comme ayant avancé ou s'étant déplacé (= pas de frappes gratuites). Une figurine membre d'une unité ne peut pas être placée hors formation.

État 'Stationnaire' ("Stationary")	État 'KO' (ou 'au Tapis') ("Knocked Down")
• ne peut pas avancer, effectuer des actions/attaques, lancer des sorts, utiliser des animus, feater ou donner des ordres.	
• n'a plus de zone de corps-à-corps, n'engage pas les autres figurines et ne peut pas être engagée.	
• a une DEF de base de 5 et est touchée automatiquement par une attaque de cors-à-corps.	
• ne peut pas être activée (mais peut relayer des sorts).	• ne bloque pas les LDV et n'est pas une figurine interférente, • ne peut pas être Verrouillée ("Locked"), • ne peut pas être déplacée par un slam, • ne peut pas relayer de sort. → Pour se relever d'un KO, une figurine doit renoncer soit à son mouvement, soit à son action pour l'activation en cours. Une figurine mise KO lors de son activation ne peut pas se relever avant sa prochaine activation.

Effectuer une frappe gratuite ("Free strikes") [p. W51, H47] – Une figurine peut immédiatement effectuer une frappe gratuite (+2 sur le jet d'attaque de corps-à-corps avec dégâts boostés) contre une figurine ennemie se déplaçant (intentionnellement) hors de sa zone de corps-à-corps et/ou de sa LDV.

Bonus de visée ("Aiming bonus") [p. W58, H54] – Il est possible de renoncer à son mouvement (et ceci de façon individuelle pour les figurines d'une même unité) pour obtenir le bonus de visée (+2 pour toucher sur les attaques à distance). Le bonus de visée ne s'applique jamais hors activation.

Empilement de sorts [p. W82, H83] – Au maximum, une figurine/unité ne peut être affectée que par :

- 1 sort à entretien ami et 1 sort à entretien ennemi,
- 1 animus ami,
- X sorts autres que sorts à entretien.

!! Dans tous les cas, deux effets portant le même nom ne peuvent jamais se cumuler !!

Touche critique [p. W71, H67] – Une touche est critique si au moins 2 dés du jet d'attaque affichent le même résultat, et que l'attaque touche.

Réussite auto > Échec auto [p. W63, H60] – Si tous les dés d'un jet d'attaque donnent 6, c'est une réussite auto. S'ils donnent tous 1, c'est un échec auto. La réussite auto est prioritaire sur l'échec auto.

Simultané / Séquentiel [p. W219, H184] – Certains effets de jeu causent des attaques/dégâts simultanés. Dans ce cas, résolvez tous ces jets d'attaques/dégâts simultanés, avant d'appliquer les effets déclenchés par le fait d'avoir subi des attaques/dégâts ou d'avoir été détruit/retiré du jeu.

TOUR DE JEU

Les 3 phases suivantes et leurs étapes doivent être réalisées dans cet ordre :

- WARMACHINE -

- HORDES -

Résolvez les effets ayant lieu ou expirant avant la Phase de Maintenance

1 - Phase de Maintenance

- Retirez (défaussez) tous les focus de vos figurines.
- Retirez (défaussez) de vos figurines les éventuels points de furie excédentaires par rapport à leur FUR.
- Résolvez les effets continus qui affectent vos figurines :

EFFETS CONTINUS [p. W71, H67]

Lancez un d6; l'effet expire sur un 1 ou un 2, sinon il reste en jeu et s'applique immédiatement.

Corrosion : 1pt de dégâts automatique

Feu : jet de dégâts automatique PUI 12

Dysfonctionnement ("Stall") : DEF réduite à 7, ne peut plus courir/charger

Résolvez les autres effets ayant lieu pendant la phase de Maintenance

2 - Phase de Contrôle

Pour chaque figurine dotée de la compétence 'Manipulation du Focus/Furie' :

- Remettez à niveau son focus (=FOC).
- Allouez jusqu'à 3 focus aux warjacks de son battlegroup et situés dans sa ZDC.
- Un warjack/warcaster KO/stationnaire peut dépenser 1 focus pour annuler cet état ("Renverser les effets") et agir normalement à sa phase d'Activation.
- Drainez ("Leach") tout ou partie de la furie des warbeasts de son battlegroup situées dans sa ZDC (max =FUR). Le warlock peut se blesser pour gagner de la furie (1 pt de dégât subi = 1 furie générée).
- Effectuez un test de Seuil par warbeast ayant encore de la furie: Si **[2D6 + pts furie > SEU warbeast]** → **Frénésie**
- Activez immédiatement les warbeasts frénétiques :

Frénésie [p. H74] : La warbeast effectue une seule attaque de corps-à-corps boostée auto (attaque & dégâts) avec son arme de plus grande PUI, contre une cible déterminée comme suit :

- Figurine ennemie à portée de corps-à-corps (sans mouvement)
- Figurine à portée de corps-à-corps (sans mouvement)
- Figurine ennemie la plus proche qui engage (mouvement + réorientation directement vers la cible)
- Figurine la plus proche qui engage (mouvement + réorientation directement vers cible)
- Figurine la plus proche (mouvement + réorientation directement vers la cible)

Puis, la furie de la warbeast peut être retirée (tout ou partie).

- Un warlock/warbeast KO/stationnaire peut dépenser 1 furie/être contrainte pour annuler cet état ("Renverser les effets") et agir normalement à sa phase d'Activation.

- Dépensez son focus/furie pour entretenir ses sorts à entretien (1 focus/furie par sort), même si la cible du sort est hors ZDC. Les sorts à entretien non entretenus expirent immédiatement.

Résolvez les autres effets ayant lieu pendant la Phase de Contrôle

3 - Phase d'Activation

Pour chaque figurine/unité (sauf warbeasts frénétiques), effectuez les 2 étapes dans l'ordre :

- Le Mouvement (ou 'mouvement normal')
- L'Action

Résolvez les effets ayant lieu/expirant à la fin de l'Activation de la figurine/unité

FIN DU TOUR

Résolvez les effets qui ont lieu ou expirent à la fin du tour du joueur actuel.

ACTIVATION

Mouvement [p. W45, H41] – Chaque figurine/unité peut se déplacer lors de l'étape de mouvement normal de son activation. Tout mouvement intentionnel (même une réorientation) est une avance ("advance"). Les troupiers d'une unité effectuent leur mouvement normal les uns après les autres.

Les 3 mouvements de base :

Avance tactique ("full advance") - La figurine avance d'une distance maximale égale à sa VTS.

Course ("run") - La figurine avance d'une distance maximale égale à sa VTS x 2.

- Un troupier doit recevoir un ordre de course/charge pour courir ou y être obligé par un effet de jeu.
- Un Warjack/Warbeast doit dépenser 1 focus/être contraint pour courir.
- Une figurine qui court ne peut pas effectuer d'action, lancer de sorts/animi ou utiliser son feat.
- L'activation d'une figurine qui a couru prend fin immédiatement après sa course.

Charge – Combine le mouvement normal et l'action (= doivent être disponibles) selon ces étapes :

0. Déclaration de la cible (LDV nécessaire).

Phase de mouvement

1. Réorientation éventuelle de l'attaquant (l'orientation choisie doit permettre de l'amener dans la zone de corps-à-corps de sa cible).
2. Mouvement de charge en ligne droite (max = VTS + 3"). Fin du mouvement possible dès que la cible est engagée. Lorsque la cible est engagée, elle doit le rester jusqu'à la fin de ce mouvement.
3. Réorientation de l'attaquant à la fin du mouvement pour faire directement face à la cible.
4. La cible est-elle à portée de corps-à-corps ?
 - Non → charge échouée, l'activation prend fin immédiatement.
 - Oui → charge réussie !

ICI : Possibilité de lancer des sorts (hors Action★/Attaque★) / feat / utiliser une capacité
--

Phase d'attaque

La distance parcourue par l'attaquant est-elle $\geq 3''$?

- Oui → attaque de charge : attaque de corps-à-corps avec dégâts boostés automatiquement contre la cible de charge.
- Non → attaque de corps-à-corps sans boost auto aux dégâts contre la cible de charge.

Précisions sur la charge :

- Un malus sur la VTS d'une figurine l'empêche de déclarer une charge.
- La 1^{ère} attaque de corps-à-corps doit être une Attaque initiale ou une Attaque★ de l'arme utilisée.
- Un troupier doit recevoir un ordre de course/charge pour charger pendant son mouvement normal. Les troupiers d'une même unité ne sont pas obligés de charger la même cible, et peuvent choisir de charger ou courir de façon individuelle.
- Si l'attaquant ne peut pas effectuer sa 1^{ère} attaque de corps-à-corps contre sa cible de charge, il peut l'effectuer contre une autre cible éligible, mais ce sera une attaque sans boost auto aux dégâts.
- Après la 1^{ère} attaque de corps-à-corps d'une charge réussie, l'attaquant peut effectuer le reste de ses attaques de corps-à-corps initiales et/ou supplémentaires.

Action – Chaque figurine activée peut effectuer une action (spéciale ★ ou de combat) au cours de son activation, sauf si elle a couru. Les troupiers d'une unité effectuent leur action les uns après les autres, après avoir effectué le mouvement de tous les troupiers.

Les 2 types d'action disponibles :

Action Spéciale (Action★) – Indiquée sur la carte de la figurine. Demande un jet de compétence si "Compétence [X]" est indiqué → Si $2d6 \leq X$, les effets s'appliquent.

Action de combat – En tant qu'action de combat, une figurine peut choisir une seule de ces 3 options :

- Effectuer ses attaques de corps-à-corps initiales = 1 attaque pour chaque arme de corps-à-corps.
- OU** • Effectuer ses attaques à distance initiales = 1 attaque pour chaque arme à distance.
- OU** • Effectuer une (et une seule) Attaque Spéciale (Attaque★).

Note : Si la figurine n'effectue pas de course au cours de son activation, elle peut lancer des sorts (sauf Action★/Attaque★) à n'importe quel moment au cours de son activation.
--

Actions de combat

Tous les jets d'attaque/dégâts peuvent être boostés (sauf mention contraire explicite sur la carte).

Attaque de corps-à-corps ("*melee attack*") [p. W51, H47] – Cible en LDV et à portée de corps-à-corps.

→ Si **2d6 + ACC attaquant ≥ DEF cible**, la cible est une touchée.

Attaque à distance ("*ranged attack*") [W58, H54] – Attaquant non engagé, cible à portée (POR) de l'arme de tir et en LDV.

→ Si **2d6 + ATD attaquant ≥ DEF cible**, la cible est directement touchée.

En cas d'échec, si la cible est engagée, le même jet d'attaque est à relancer une fois contre une autre figurine X engagée avec la cible originelle ou contre une autre figurine engagée avec cette figurine X. Si plusieurs cibles sont éligibles, on détermine aléatoirement la cible, puis on effectue l'attaque (les figurines interférentes sont ignorées, mais les autres règles s'appliquent).

Cadence de tir / CDT ("ROF") [W58, H54] = Nombre maximal d'attaque qu'il est possible d'effectuer avec l'arme au cours d'une activation (comprend attaque initiale + attaque(s) supplémentaire(s))

Attaque magique ("*magic attack*") [p. W81/82 et W96] – Le lancement d'un sort offensif (par un sort ou la compétence Magie[X]) est une attaque magique. Le coût éventuel du sort doit être payé, la cible doit être à portée ("*POR*") du sort et en LDV. Une figurine peut lancer un sort même si elle est engagée. Si le point d'origine du sort cible une figurine avec laquelle il est engagé, pas de pénalité de cible en corps-à-corps sur le jet d'attaque.

→ Si **2d6 + FOC (ou FUR, ou X si Magie[X]) attaquant ≥ DEF cible**, la cible est une touchée.

En cas d'échec et si la cible était en corps-à-corps → idem que les attaques à distances échouées.

• **Attaque à effet de souffle** ("*Spray / SP*") [p. W62, H59]

- o Un jet d'attaque et de dégâts individuel pour chaque cible située sous le gabarit (qui est centré sur la cible principale).
- o La Furtivité, la Dissimulation, le Couvert et la pénalité de tir sur une cible engagée sont ignorés.
- o Pas de jet d'attaque à relancer en cas d'échec.

• **Attaque à aire d'effet "ADE"** ("*AOE*") [p. W61, H57]

- o En cas de réussite au jet d'attaque : un jet dégât individuel pour chaque figurine touchée,
 - la cible est directement touchée et subit des dégâts d'attaque à distance normaux.
 - les autres figurines (même partiellement) sous le gabarit sont touchées (pas directement) et subissent des dégâts d'explosion ("*blast damages*").
- o En cas d'échec, pas de jet d'attaque à relancer, mais une déviation du gabarit :
 - À d6" de distance (*max = distance de l'attaque/2*) et dans une direction définie par un d6,
 - À partir du point d'impact d'origine (c.-à-d. soit la cible, soit la POR max de l'arme),
 - Toutes les figurines sous le gabarit après déviation sont touchées (pas 'directement') et subissent des dégâts d'explosion ("*blast damages*").

Modificateurs d'attaque [p. W51/58, H47/54]

Type d'attaque →	Corps-à-corps	A distance	Magique
Attaque de dos	+2 sur le jet d'attaque	+2 sur le jet d'attaque	+2 sur le jet d'attaque
Cible avec décor interférent	+2 DEF		
Cible KO /stationnaire	Touche auto	DEF de base à 5	DEF de base à 5
Bonus de visée		+2 sur le jet d'attaque	
Cible en corps-à-corps		+4 DEF	+4 DEF
Cible surélevée		+2 DEF	+2 DEF
Cible sous Dissimulation		+2 DEF	+2 DEF
Cible sous Couvert		+4 DEF	+4 DEF

Déterminer et localiser les dégâts ("*damages*")

- Dégâts d'attaque de corps à corps = **2d6 + (PUI + FOR attaquant) – ARM cible**
- Dégâts d'attaque à distance / magique = **2d6 + PUI – ARM cible**
- Dégâts d'explosion ("*blast damages*") = **2d6 + (1/2 PUI) – ARM cible**

- Pour les warjacks, les dégâts sont d'abord reportés dans la grille du Champ de Force si existante, puis localisés dans une colonne grâce à un d6, du haut vers le bas, puis vers la colonne suivante.

- Pour les warbeasts, les dégâts sont localisés dans une branche grâce à un d6, reportés de l'extérieur vers le centre, puis vers la branche suivante lorsque la branche initiale est remplie.



Zone de contrôle (ZDC) ("Control Area") : Zone d'un rayon de FOC x 2 (à partir du bord de socle).

Commandant de Battlegroup (BG) :

- peut contrôler un groupe de warjacks, leur allouer du focus et se servir de l'arc-nodal d'un warjack contrôlé pour relayer un sort.
- fait toujours partie, avec ses warjacks, de son propre battlegroup.

Feat : peut utiliser son feat une fois par partie, à tout moment de son activation sauf s'il court.

Manipulation de focus :

- commence la partie avec 'FOC' points de focus.
- ne peut dépenser de focus qu'au cours de son activation.
- peut allouer jusqu'à 3 focus à un warjack de son battlegroup situé dans sa ZDC (LDV non nécessaire).

Champ d'énergie : chaque point de focus actuellement sur le warcaster lui donne +1 ARM.

Dépense de focus au cours de son activation :

- *Attaque supplémentaire* : 1 focus = 1 attaque supp. (soumis à la CDT pour les attaques à distance).
- *Boost d'un jet d'attaque/dégâts* : 1 focus = 1 dé supplémentaire (un boost max par jet).
- *Lancement d'un sort (si offensif = attaque magique)* : X focus (égal au coût du sort lancé).
- *Guérison* : 1 focus = se guérit de 1pt de dégâts.

Destruction : expiration immédiate de tous ses sorts à entretien, et ses warjacks deviennent Inertes.

Warjack



Dépense de focus au cours de son activation :

- *Attaque supplémentaire* : 1 focus = 1 attaque supp. (selon la CDT pour les attaques à distance).
- *Boost d'un jet d'attaque/dégâts* : 1 focus = 1 dé supplémentaire (un boost max par jet).
- *Charger/Courir/Effectuer une Prise Spéciale* : 1 focus.

Autonome/Inerte : Si le contrôleur d'un warjack est retiré du jeu, il devient Autonome ('jack marshal) ou Inerte (Commandant de Battlegroup).

- Autonome : s'active de façon normale, mais sans avantage du 'Jack marshal ni allocation de focus.
- Inerte : stationnaire, pas d'orientation, perd ses compétences spéciales et bonus de targe/bouclier.

Réactivation : une figurine dotée des compétences 'Jack marshal ou Commandant de Battlegroup peut réactiver un warjack inerte/autonome pour reprendre son contrôle. Pour cela, elle doit :

- terminer son mouvement socle-à-socle avec le warjack,
- sacrifier son action (mais peut lancer des sorts, feater ou utiliser des compétences spéciales).

Le warjack réactivé ne peut pas s'activer ni relayer de sorts au cours de ce tour.

Désactivation des systèmes : Pour chaque système désactivé ("*crippled*"), le warjack subit ces malus :

A	Arc nodal désactivé	• ne peut plus relayer de sorts.
C	Cortex désactivé	• perd son focus, ne peut plus utiliser ni se voir allouer de focus.
I	Interface Nodal désactivée	• perd son focus, ne peut plus utiliser ni se voir allouer de focus.
G (L)	Bras gauche désactivé	• -1d6 sur les jets d'attaque/dégâts avec les armes du système, • pas d'Enchaînements/Attaques ★ avec les armes du système, • perd les bonus des Targe/Bouclier situés sur le système.
D (R)	Bras droit désactivé	
T (H)	Tête désactivée	
M	Mouvement désactivé	• DEF réduite à 7, ne peut plus courir ni charger, • Si désactivation au cours d'une charge/slam/piétinement, fin du mouvement + fin d'activation immédiate.
F(G)	Champ de force désactivé	• ne peut plus réparer le champ de force ni utiliser d'effet lié.

Destruction : un warjack détruit laisse un marqueur d'épave de la taille de son socle, qui donne le Couvert jusque dans un rayon de 1" aux figurines dont une partie du socle est masquée de l'attaquant, et qui est un Terrain difficile.

Lien de Warjack ("*Bond*") [p. W222] : Un warjack affecté par un Lien de Warjack est désigné avant le début de la partie. En plus des règles spéciales de son lien, sa limite d'allocation de focus passe à 4.

Warlock



Zone de contrôle (ZDC) ("*Control Area*") : Zone d'un rayon de FUR x 2 (à partir du bord de socle).

Commandant de Battlegroup (BG) :

- peut contrôler un groupe de warbeasts, et les contraindre ("*force*") lorsqu'elles sont dans sa ZDC.
- fait toujours partie, avec ses warbeasts, de son propre battlegroup.

Feat : peut utiliser son feat une fois par partie à tout moment de son activation, sauf s'il court.

Dépense de furie au cours de son activation :

- *attaque supplémentaire* : 1 furie = 1 attaque supp. (selon la CDT pour les attaques à distance).
- *Boost jet d'attaque/dégâts* : 1 furie = 1 dé supplémentaire (un boost max par jet).
- *Lancer un sort (si offensif = attaque magique)* : X furie (égal au coût du sort lancé).
- *Guérison du Battlegroup* : 1 furie = 1pt de dégâts soigné sur 1 figurine du BG située dans sa ZDC.

Défausse de furie : peut se retirer de la furie à tout moment de son activation, même s'il court.

Transfert de dégâts : après avoir subi un jet de dégâts, peut dépenser 1 furie pour transférer immédiatement ces dégâts vers une de ses warbeasts (dont la furie actuelle < FUR de la warbeast), dans sa ZDC. Les éventuels pts de dégâts excédentaires sont infligés au warlock. Le warlock est considéré comme ayant subi des dégâts même s'il les transfère tous.

Pillage ("*Reave*") : peut récupérer (tout ou rien) la furie de ses warbeasts détruites dans sa ZDC (sauf si la destruction est due à une attaque amie ou à un transfert de dégâts).

Sort et animus : Peut lancer l'animus de ses warbeasts comme un sort dont il est l'origine. L'animus est dans ce cas considéré à la fois comme un animus et un sort.

Destruction : expiration immédiate de tous ses sorts à entretien, et ses warbeasts deviennent Sauvages.

Warbeast



Peut être contrainte (si dans ZDC du warlock) au cours de son activation pour :

- *Effectuer une attaque supplémentaire* : 1 furie générée = 1 attaque supp. (selon la CDT pour les attaques à distance)
- *Booster un jet d'attaque/dégâts* : 1 furie générée = 1 dé supplémentaire (un boost max par jet)
- *Lancer (une seule fois) son animus* : X furie(s) générée(s) (égal au coût de l'animus)
- *S'enrager ("*Be riled*")* : X furie(s) générée(s) sans effet (max = FUR de la warbeast)
- *Charger/Courir/Effectuer une Prise Spéciale* : 1 furie générée

Sauvage : devient Sauvage si le warlock qui la contrôle est détruit/retiré du jeu :

- doit courir à son activation (même de 0"), ou effectuer une avance tactique et renoncer à son action si elle ne peut pas courir.
- ne peut pas effectuer d'action, être contrainte, avancer en dehors de son mouvement normal, utiliser son animus, effectuer d'attaque (même en dehors de son activation, comme les frappes gratuites).
- ne gagne pas de bonus grâce aux Targes/Boucliers.

Prendre le contrôle d'une warbeast sauvage : une figurine dotée de l'avantage Commandant de Battlegroup doit être socle-à-socle avec la warbeast sauvage et renoncer à son action (mais peut toujours lancer des sorts/feater/utiliser des compétences spéciales). La warbeast n'est plus sauvage, mais doit renoncer à son activation et ne peut pas relayer de sorts au cours de ce tour.

Désactivation des aspects : Si toutes les cases de dégâts d'un aspect sont cochées, l'aspect est désactivé ("*crippled*"), et la warbeast subit les malus suivants :

Corps (" <i>Body</i> ") désactivé	• -1D6 sur les jets de dégâts.
Âme (" <i>Mind</i> ") désactivée	• -1D6 sur les jets d'attaques, • ne peut plus effectuer d'Enchainements/Attaques ★.
Esprit (" <i>Spirit</i> ") désactivé	• ne peut plus être contrainte.

Construct Warbeast : Les warbeasts dotées de l'avantage Construct n'effectuent jamais de tests de Seuil et ne peuvent pas être guéries.

Lien de Warbeast ("*Bond*") [*p. H186*] : Une warbeast affectée par un Lien de Warbeast est désignée avant le début de la partie. En plus des règles spéciales de son lien, sa valeur de Seuil est augmentée de+2.

Prises Spéciales [p. W52-57, H48-53]

Les Prises Spéciales ("Power Attack") sont des Attaques ★ accessibles à tous les warjacks/warbeasts :

- *Tous les warjacks/warbeasts* : Coup de tête ("Headbutt") / Poussée ("Push") / Slam.
- *Warjacks/warbeasts lourd(e)s* : Piétinement ("Trample").
- *Warjacks/warbeasts avec 1 Gantelet dispo* : Verrou de tête/bras ("Lock") / Projection ("Throw").
- *Warjacks/warbeasts avec 2 Gantelet dispo* : Projection à 2 mains ("Two-Handed Throw").

De plus :

- un warjack/warbeast doit dépenser 1 focus/être contrainte pour effectuer une Prise Spéciale.
- pas de Prise Spéciale sur une charge.
- toutes les Prises Spéciales sont des attaques de corps-à-corps de 0,5" de portée.
- les compétences particulières éventuelles des armes ne s'appliquent pas lors d'une Prise Spéciale.
- tous les jets d'attaques/dégâts peuvent être boostés (sauf mention contraire).

VERROU DE TÊTE/BRAS ("Headlock/Armlock")

1. Déclarez quel Gantelet libre vous utilisez, et quel système de la cible vous tenter de verrouiller.

2. Jet d'attaque de corps-à-corps. Sur une touche → aucun dégâts mais le système est verrouillé :

- la cible et l'attaquant ne peuvent plus effectuer d'Action ★/Attaque ★, ni attaquer avec les armes du système verrouillé/verrouillant, ni avancer ou être poussé.

Rompre le verrou : Au début de son action de combat, une cible verrouillée doit tenter de se libérer :

- Si **2d6 + FOR défenseur > 2d6 FOR attaquant**, le verrou est rompu et le système déverrouillé immédiatement utilisable (uniquement pour des attaques supplémentaires).
- Un warjack/warbeast doit dépenser 1 focus/être contrainte pour effectuer une tentative supplémentaire de déverrouillage.
- L'attaquant peut volontairement relâcher le verrou à tout moment de son activation.
- Un verrou est automatiquement rompu dans les cas suivants :
 - une des deux figurines est mise KO, rendue intangible, placée/déplacée.
 - l'attaquant est rendu stationnaire.
 - le système arme qui maintient le verrou est désactivé.
 - l'une des figurines est détruite ou retirée du jeu.

Restriction : pas de Verrou sur une cible avec un socle plus grand ou KO.

POUSSÉE ("Push")

1. Touche auto et pas de jet de dégâts, mais jet de force à **1d6 + FOR**, pour la cible et l'attaquant :

- Si **résultat de l'attaquant ≥ résultat de la cible** → la cible est poussée de 1" dans la direction exactement opposée à l'attaquant qui peut ensuite avancer de 1" exactement vers la cible. La cible subit les effets des zones/terrains traversés, s'arrête si elle contacte un obstacle/obstruction ou une autre figurine.

COUP DE TÊTE ("Headbutt")

1. Jet d'attaque de corps-à-corps. Sur une touche → jet de dégâts à **2d6 + FOR** et cible mise KO.

Restrictions : - pas de Coup de tête sur une cible avec un socle plus grand.

- pas de Coup de tête si l'attaquant est maintenu dans un verrou de tête.

SLAM - Le Slam combine mouvement normal et action (doivent être disponibles). Tout effet qui empêche de charger empêche le Slam.

0. Déclaration de la cible (LDV nécessaire).

Phase de mouvement :

1. Réorientation de l'attaquant pour faire directement face à la cible.
2. Mouvement en ligne droite (max = VTS + 3"). Fin du mouvement possible dès que la cible est engagée. Lorsque la cible est engagée, elle doit le rester jusqu'à la fin de ce mouvement.
3. La cible est-elle à portée de corps-à-corps ?
 - Non → Slam échoué, l'activation prend fin immédiatement.
 - Oui → Slam réussi ! Phase d'attaque de slam :
 - La distance parcourue par l'attaquant est-elle ≥ 3" ?
 - Oui → attaque de corps-à-corps (malus de -2 si la cible a un socle > à l'attaquant). Sur une touche : la cible est slammée.
 - Non → attaque de corps-à-corps. Sur une touche : **jet de dégâts = 2d6 + FOR**.

Être slammé :

1. La cible est déplacée de $d6''$ (divisé par 2 si la cible a un socle > à l'attaquant) dans la direction directement opposée à l'attaquant, avant d'être mise KO (si immunisée au KO et qu'elle s'active ensuite dans le même tour, la cible doit quand même renoncer à son mouvement ou à son action).
2. La cible subit les effets des terrains traversés, et s'arrête si elle contacte un obstacle/obstruction ou une figurine avec socle $\geq$ au sien.
3. Si la cible entre en contact avec une figurine de socle = au sien ou est déplacée à travers une figurine avec socle < au sien, cette dernière est mise KO et subit des *dégâts collatéraux*.
4. Après sa mise KO, la cible subit un **jet de dégâts = $2d6 + \text{FOR de l'attaquant}$** . (+1d6 si la cible a contacté un obstacle/obstruction ou une figurine avec socle $\geq$ au sien).

Restrictions : Une cible KO ne peut pas être déplacée par les slams.

PIÉTINEMENT ("Trample") - Le Piétinement combine mouvement normal et action (doivent être disponibles). Tout effet qui empêche de charger empêche le Piétinement.

Phase de mouvement

1. Orientation de l'attaquant dans une direction choisie.
 - o doit avoir de la place pour son socle à la fin de son mouvement de VTS +3".
2. Mouvement en ligne droite de max = $VTS + 3''$ en traversant les petits socles (s'arrête quand il veut).
 - o s'arrête s'il contacte un obstacle/obstruction ou une figurine avec un socle $\geq$ moyen.

Phase d'attaque

3. Un jet d'attaque de corps-à-corps contre chaque petit socle contacté avec **jet de dégâts = $2d6 + \text{FOR}$** .
4. Résolution des frappes gratuites, **uniquement pour les figurines qui n'ont pas été contactées**.

PROJECTION ("Throw") & **PROJECTION À 2 MAINS** ("Two-Handed Throw")

1. Jet d'attaque de corps-à-corps. Sur une touche, pas jet de dégâts mais un jet de force à **$1d6 + \text{FOR}$** , pour la cible et l'attaquant:

- Si **résultat de l'attaque $\geq$ résultat de la cible** $\rightarrow$ la cible est projetée.

[A 2 MAINS] : $2d6 + \text{FOR}$ pour l'attaquant

Être projeté :

1. Déterminez le point d'impact initial :
 - Choisissez la direction dans laquelle la cible sera déplacée, de façon à l'éloigner de l'attaquant.

[A 2 MAINS] : <i>Ou choisissez une autre cible dans la LDV de l'attaquant (en ignorant la figurine projetée). Portée de projection à 2 mains = $1/2 \text{ FOR}$ de l'attaquant.</i>
--

- La distance de projection initiale est égale à $1/2 \text{ FOR}$ de l'attaquant, en partant de la cible.
- Ajoutez 1" si l'attaquant est un grand socle et projette un petit socle.

[A 2 MAINS] : <i>Si la cible est projetée sur une autre figurine à portée de projection, jet d'attaque de corps-à-corps de l'attaquant contre cette autre figurine.</i>
--

En cas de réussite : <i>suivre directement l'étape 3 en prenant l'autre figurine ciblée comme point d'impact final. Cette figurine subit des dégâts collatéraux.</i>

En cas d'échec : <i>suivre l'étape 2 en prenant l'autre figurine ciblée comme point d'impact final.</i>

2. Déterminez le point d'impact final en faisant dévier à partir du point d'impact initial :
 - Lancez 1d6 pour la direction de déviation et 1d3 pour la distance de déviation (distance maximum = la moitié de la distance de projection initiale).
3. La figurine projetée est déplacée en ligne droite, dans la direction exacte du point d'impact final, en passant au dessus des figurines avec socle < au sien (pas de contact). Les terrains difficiles et les obstacles n'affectent pas ce mouvement.
4. La figurine projetée s'arrête si elle contacte une obstruction ou une figurine avec socle $\geq$ au sien, qui est alors mise KO et subit des *dégâts collatéraux*.
5. La figurine projetée est mise KO (si immunisée au KO et qu'elle s'active ensuite dans le même tour, la figurine doit quand même renoncer à son mouvement ou à son action).
6. Après sa mise KO, la cible subit un **jet de dégâts = $2d6 + \text{FOR de l'attaquant}$** . (+1d6 si la cible a contacté un obstacle/obstruction ou une figurine avec socle $\geq$ au sien).

Restriction : pas de Projection/Projection à 2 mains sur une cible avec un socle plus grand.

Dégâts Collatéraux : <i>Si une figurine entre en contact avec une figurine slammée /projetée, et dotée d'un socle de taille égale ou supérieure, elle est mise KO et subit un jet de dégâts de $2d6 + \text{FOR de l'attaquant}$. Ces dégâts sont simultanés, non causés par une attaque et ne peuvent pas être boostés</i>
--

Unité [p. W73-75, H69-72]

Composition et Promotion - Une unité est composée de troupiers : les recrues ("*Grunt*") et le chef ("*Leader*"). Le chef est le Commandant d'unité ("*Unit Commander*"). Lorsque le chef est détruit/retiré du jeu, une recrue de l'unité est promue chef :

- remplacez la figurine de recrue par celle de chef, en transférant tous les effets l'affectant.
- la figurine promue ne peut pas s'activer dans le même tour que sa promotion.

Soutiens d'unité - Les soutiens ("*Unit Attachment*" / "*Weapon Attachment*") sont des figurines pouvant être ajoutées à une unité. Un Officier ainsi ajouté à une unité :

- est le Commandant d'unité (à la place du chef),
- n'est jamais remplacé par une recrue s'il est détruit/retiré du jeu,

Officier détaché ("*Ranking Officers*") [Wrath] – Soutien d'unité particulier avec les règles suivantes :

- ne peut être ajouté qu'à une unité mercenaire (non alliée) accessible à la Faction, ce qui permet de considérer cette unité comme appartenant à la Faction,
- ne peut donner que les ordres inscrits sur sa carte (en plus de l'ordre de charge/course) ,
- si une autre figurine de l'unité est dotée de Officier, elle perd cet avantage tant qu'il est en jeu,
- si l'unité est doté de Déploiement avancé / d'un avantage empêchant de fuir (Sans peur ou Mort-vivant), l'Officier détaché gagne aussi Déploiement avancé / ne fuit jamais,
- ne peut jamais être 'Jack Marshal. Si l'unité est 'Jack Marshal, elle ne peut contrôler que des jacks mercenaires accessibles, et non considérés comme appartenant à la Faction de l'officier détaché.

Servants d'arme ("*Weapon crew*") - Petite unité d'artillerie, avec les règles suivantes :

- pas de *soutien d'unité* possible.
- le chef est monté sur le même socle que la pièce d'artillerie et s'il est détruit/retiré du jeu, on peut choisir de détruire/retirer du jeu une recrue située dans les 1".

Ordres- Seul le Commandant d'unité peut donner un ordre.

- Tout commandant peut donner l'ordre de charge/course.
- L'ordre de charge permet aux troupiers de charger ou courir (de façon individuelle).
- Des ordres supplémentaires peuvent être disponibles sur la carte de certaines figurines.
- Une unité ne peut être affectée que par un seul ordre à la fois à chaque activation.

Formation - Le Commandant d'unité est toujours en formation. Les autres membres de l'unité situés à portée de CMD du Commandant d'unité sont en formation.

Un troupier *hors formation* subit -2 CMD et :

- ne peut pas effectuer d'action/attaque, avancer en dehors de son mouvement normal, recevoir d'ordre, lancer de sort,
- à son activation : doit utiliser son mouvement normal (avancer en renonçant à son action ou courir) pour aller vers son commandant d'unité,
- à la fin de l'activation de l'unité : si encore hors-formation, doit réussir un test individuel de commandement ou fuir.

Sort affectant une unité/figurine: affecte toute l'unité si le troupier ciblé est touché.

Fuite & Ralliement [p. W84, H86]

Une figurine/unité doit immédiatement réussir un test de commandement ($2D6 \leq CMD$) ou fuir si :

- elle subit des pertes massives : dès que 50% ou plus des figurines constituant une unité au début du tour est détruit dans ce même tour.
- elle est à 3" ou moins d'une figurine (même amie) dotée d'Abomination.
- elle est engagée par une figurine ennemie dotée de Terreur.

Une figurine qui fuit au cours de son activation termine immédiatement son activation.

Une figurine en fuite :

- doit courir, même de 0" (ou faire une avance tactique et renoncer à son action si elle ne peut pas courir) pendant son activation,
- ne peut pas avancer vers des figurines ennemies,
- ne peut pas effectuer d'action/attaque, avancer en dehors du mouvement normal, donner d'ordres, lancer de sorts.

Ralliement: Uniquement en fin d'activation. La figurine/unité en fuite doit réussir un test de commandement. Si elle échoue, elle reste en fuite.

Charge de cavalerie [Ordre] – Mêmes règles que la charge standard, excepté :

- L'attaquant ignore les socles plus petits que lui pour déclarer sa cible.
- L'attaquant bénéficie de +2 à son jet d'attaque de charge.
- Si l'attaquant contacte des figurines au cours de son mouvement de charge :
 - o Si distance parcourue $\geq 3''$: il s'arrête et effectue des attaques d'impact avec sa monture contre toutes les cibles à portée de sa monture (simultané).
 - Ensuite, si elle le peut, la figurine continue sa charge vers sa cible initiale sans pouvoir effectuer d'autres attaques d'impact.
 - o Si distance parcourue $< 3''$: il s'arrête définitivement et :
 - si sa cible de charge est à portée → attaque normale et dégâts non boostés.
 - si sa cible de charge est hors de portée → fin de l'activation.
- Si la cible de charge est la 1^{ère} figurine contactée, une attaque d'impact contre elle est possible.

Attaque en passant ("Ride-by attack") [Ordre] – avance tactique l'on peut interrompre à n'importe quel moment pour effectuer son action de combat. Résolvez alors les effets de jeu de fin d'action, puis terminez le mouvement. Résolvez ensuite les effets de jeu de fin de mouvement.

À hauteur de selle ("Tall in the saddle") – ignore les figurines interférentes avec un socle plus petit pour les attaques de corps-à-corps.

Monture ("Mount") – La monture a une zone de corps-à-corps de 0,5". Les jets d'attaque et de dégâts (= 2d6 + PUI) ne peuvent pas être boostés.

CAVALERIE LÉGÈRE – Une figurine/unité de cavalerie légère peut effectuer des attaques initiales et supplémentaires avec sa Monture. Elle ne peut pas effectuer d'Attaque en passant ni d'attaque d'impact. A la fin de son action, ou de celles de son unité si elle fait partie d'une unité, une figurine de cavalerie légère peut avancer d'une distance maximale de 5".

DRAGON – Une figurine de cavalerie Dragon commence la partie montée, mais peut perdre sa monture et continuer à pied (la version à pied est parfois une option payante en pts d'armée).

- S'il est monté : suit les règles de cavalerie normale.
- S'il est à pied : perd toutes les règles spéciales de cavalerie.

Un Dragon monté qui subit assez de dégâts sur son profil 'monté' passe à pied s'il le peut = le socle de la version à pied de la figurine est placé entièrement n'importe où dans l'emplacement du socle de la version montée qu'elle remplace. Dans ce cas, les dégâts excédentaires éventuels ne sont pas reportés sur son profil 'à pied', bien que les effets de jeu le soient. Si cela se produit lors de son activation :

- son mouvement s'arrête,
- son activation prend fin immédiatement.

Machine de Bataille ("Battle Engine") [p. W98, H98]



Prédéploiement : est pré-déployé avant toute autre figurine (comme les Colosses / Gargantuans).

Socle Gigantesque : est dotée d'un socle de 120 mm et occupe un volume de 5" de haut.

Orientation et LDV : L'arc avant est divisé en 2 fenêtres de tir de 90°. Les armes Gauche/Droite permettent de cibler des figurines situées dans la fenêtre de tir Gauche/Droite. Une figurine située dans les 2 fenêtres de tir peut être ciblée par les armes Gauche et Droite.

L'avantage Vision Circulaire ("Circular Vision") n'affecte que les armes non localisées Gauche/Droite.

Ciblage :

- Ne bénéficie jamais du bonus de DEF conféré par le Couvert/Dissimulation/Élévation.
- Les Forêts et Effets de nuée ne bloquent pas les LDV vers une Machine de Bataille.
- Pas de pénalité de tir en corps-en-corps contre une Machine de Bataille engagée.
- En cas d'échec d'attaque à distance/magique contre une Machine de Bataille, pas de redirection d'attaque contre une autre figurine engagée.
- Peut être ciblée par des Attaques à distance combinée même si elle est engagée.

Mouvement : ne peut pas être slammée, poussée, projetée ou mise KO, ni devenir stationnaire.

Réparable : peut être réparée par toute figurine de la Faction dotée de la compétence Réparation ("Repair") et socle-à-socle avec elle. En cas de succès du jet de compétence, retirez d6 pts de dégâts.

Colosse ("Colossal") & Gargant("Gargantuan") [p. W100, H100]



- Colosse -	- Gargantuan -
Prédéploiement : est pré-déployé avant toute autre figurine (comme les Machines de Batailles).	
Socle Gigantesque : est dotée d'un socle de 120 mm et occupe un volume de 5" de haut.	
Warjack : - est un warjack et appartient au battlegroup de son warcaster. - ne peut jamais être marshallé. S'il est réactivé, il devient autonome.	Warbeast : est une warbeast, et appartient au battlegroup de son warlock.
Contrôle : ne peut jamais passer sous le contrôle de l'adversaire.	
Orientation et LDV : L'arc avant est divisé en 2 fenêtres de tir de 90°. Les armes Gauche/Droite permettent de cibler des figurines situées dans la fenêtre de tir Gauche/Droite. Une figurine située dans les 2 fenêtres de tir peut être ciblée par les armes Gauche et Droite. L'avantage Vision Circulaire (" <i>Circular Vision</i> ") n'affecte que les armes non localisées Gauche/Droite.	
Ciblage : - Ne bénéficie jamais du bonus de DEF conféré par le Couvert/Dissimulation/Élévation. - Les Forêts et Effets de nuée ne bloquent pas les LDV vers un Colosse/Gargantuan. - Pas de pénalité de tir en corps-en-corps contre un Colosse/Gargantuan engagé. - En cas d'échec d'attaque à distance/magique contre un Colosse/Gargantuan, pas de redirection d'attaque contre une autre figurine engagée. - Peut être ciblé par des Attaques à distance combinée même si il est engagé.	
Mouvement et Statut : - ne peut pas être slammé, placé, poussé, projeté ou mis KO, ni devenir stationnaire, disrupté. - ne peut jamais gagner Déploiement avancé, Intangible ou Furtivité. - ne peut pas avancer ou être déplacé en dehors de son mouvement normal.	
Attaque : - ses armes de corps-à-corps bénéficient systématiquement de l'Allonge ("<i>Reach</i>"). - peut effectuer des attaques à distance même engagé (mais pas de bonus de visée dans ce cas). - Slam modifié : la distance des cibles qu'il slamme est augmentée de 2". - Deux nouvelles Prises Spéciales accessibles : - o <u>Balayage</u> ("<i>Sweep</i>") → 1 attaque de corps-à-corps contre chaque figurine à portée, située dans la fenêtre de tir choisie. Les figurines touchées subissent un jet de dégâts = 2d6 +FOR attaquant. - o <u>Frappe Puissante</u> ("<i>Power Strike</i>") - uniquement avec un Gantelet disponible. - uniquement contre une cible dotée d'un socle plus petit et située dans la fenêtre de tir du Gantelet disponible. → Jet d'attaque de corps-à-corps contre la cible. S'il touche, la cible est slammée de d6 + 2".	
Subir des dégâts : - possède 2 grilles de dégâts liées aux 2 fenêtres de tir. L'origine des dégâts désigne la grille de dégâts impactée. - Si l'origine des dégâts est située dans l'arc arrière ou dans les 2 fenêtres de tir à la fois, l'attaquant choisit la grille de dégâts. - Lorsqu'une grille de dégâts est remplie, les dégâts restants sont à reporter sur l'autre grille, en déterminant avec 1d6 à partir de quelle colonne on coche les dégâts.	

Vector (Warjack Cyriss)

Warjack : un Vector est un warjack (cf règles des warjacks). L'Interface Nodale remplace le Cortex.

ACC/ ATD :

- égal à l'ACC/ATD du warcaster qui le contrôle (avec les bonus/malus directs l'affectant)
- ne peut pas être modifié par un bonus ou malus direct d'ACC/ATD affectant le Vector

Induction du Focus : une seule fois par tour, 1 focus dépensé par un Vector = 1 focus alloué sur un autre Vector du même Battlegroup dans les 6".

AVANTAGES [p. W31, H26]

	Terreur ("Terror") : Cette figurine est une créature terrifiante. Toute figurine/unité ennemie située dans la zone de corps-à-corps de cette figurine ou ayant cette figurine dans sa zone de corps-à-corps doit, à la fin du mouvement de la figurine/unité, réussir un test de commandement ou fuir. <u>[p. W85, H87]</u>
	Abomination : Cette figurine est une créature terrifiante. Toute figurine/unité, amie ou ennemie, située dans un rayon de 3" autour de cette figurine doit, à la fin du mouvement de la figurine/unité, réussir un test de commandement ou fuir. <u>[p. W85, H87]</u>
	Sans Peur ("Fearless") : Cette figurine ne fuit jamais. <u>[p. W85, H87]</u>
	Mort-Vivant ("Undead") : Cette figurine n'est pas une figurine vivante et ne fuit jamais.
	Intangible ("Incorporeal") : Cette figurine peut se déplacer sans pénalité à travers les terrains difficiles et les obstacles. Elle peut se déplacer au travers des obstructions et des autres figurines si elle dispose d'assez de mouvement pour les dépasser en totalité. Les autres figurines, y compris les figurines slammées, poussées ou projetées, peuvent se déplacer sans effet au travers de cette figurine si elles disposent d'assez de mouvement pour la dépasser en totalité. Cette figurine n'est pas considérée comme une figurine interférente, et ne subit que les dégâts et effets des armes magiques, attaques magiques, animi, sorts et feats. Elle est immunisée aux effets continus. Cette figurine ne peut pas être déplacée par les Slams. Lorsque cette figurine effectue une attaque de corps-à-corps ou à distance, avant le jet d'attaque, elle perd Intangible pendant un round.
	Robuste ("Tough") : À chaque fois que cette figurine est mise hors de combat ("Disabled"), lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, cette figurine est guérie d'un point de dégâts, n'est plus hors de combat et est mise KO.
	Déploiement Avancé ("Advance Deployment") : Placez cette figurine après le déploiement normal, à une distance maximale de 6" au-delà de la zone de déploiement initiale.
	Éclaireur ("Pathfinder") : peut avancer sans pénalité à travers les terrains difficiles. Elle peut charger/effectuer des Slams et Piétinements à travers les obstacles. <u>[p. W32, H28]</u>
	Arc Nodal ("Arcnode") : Cette figurine est un relai. Pour relayer un sort, le warcaster / warlock n'a pas besoin de LDV ni vers le relai, ni vers la cible. Mais le relai doit avoir une LDV vers la cible, et ne pas être engagé. Le warcaster / warlock est le lanceur du sort, et le relai son point d'origine. Un relai peut être la cible d'un sort qu'il relaie (sauf sort offensif). <u>[p. W82, H84]</u>
	Construct : Cette figurine n'est pas une figurine vivante, ne fuit jamais et réussit automatiquement les tests de commandement.
	Attaque de Corps-à-corps Combinée ("Combined Melee Attack") : Cette figurine peut combiner ses attaques de corps-à-corps (même sur une charge) avec d'autres figurines de l'unité. Toutes les figurines qui combinent doivent être à portée de corps-à-corps de la cible, et sacrifier une attaque. Un seul participant effectue réellement l'attaque (point d'origine), avec un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de +1 par participant (y compris l'attaquant principal). <u>[p. W64, H60]</u>
	Attaque à Distance Combinée ("Combined Ranged Attack") : Cette figurine peut combiner ses attaques à distance avec d'autres figurines de l'unité. Toutes les figurines qui combinent doivent être à portée de tir d'une même cible non engagée, et sacrifier une attaque. Un seul participant effectue réellement l'attaque (point d'origine), avec un bonus aux jets d'attaque et de dégâts de +1 par participant (y compris l'attaquant principal). <u>[p. W64, H61]</u>
	Pistolero ("Gunfighter") : Cette figurine a une portée de corps-à-corps de 0,5" et peut effectuer des attaques à distance ciblant des figurines situées dans sa zone de corps-à-corps. Elle peut effectuer des frappes gratuites avec une arme de tir contre les figurines ennemies quittant sa zone de corps-à-corps, et charger avec une arme de tir (dégâts non boostés). <u>[p. W65, H62]</u>
	Officier ("Officer") : Cette figurine est un Officier. L'Officier est le commandant d'unité de son unité. Lorsqu'un Officier est détruit/retiré du jeu, il n'est pas remplacé. <u>[p. W73, H69]</u>
	Porte-étendard ("Standard Bearer") : Tant que cette figurine est en formation, les figurines de l'unité peuvent relancer (une fois) les tests de commandements ratés. Lorsqu'elle est détruite/retirée du jeu, une recrue dans les 1" peut devenir Porte-étendard. <u>[p. W73, H69]</u>
	Commandant : Toute figurine/unité amie de la Faction située à portée de commandement de cette figurine peut remplacer son CMD par le CMD de cette figurine lors de ses tests de commandement.

	'Jack Marshal : Cette figurine peut contrôler jusqu'à 2 warjacks [p. W92]. Si une unité possède cet avantage, seul le commandant d'unité de l'unité est un 'jack marshal. Une fois par activation, tant qu'il est à portée de commandement de son 'jack marshal (qui ne doit pas être en fuite, KO ou stationnaire), un warjack peut bénéficier d'un des effets suivants: • effectuer une course/charge. • effectuer une unique attaque supplémentaire. • booster un unique jet d'attaque ou jet de dégâts. Si le 'jack marshal est retiré du jeu, les warjacks contrôlés deviennent autonomes.
	Vision Aveugle ("Eyeless Sight") : Cette figurine ignore les Effets de Nuée et les forêts lors de la détermination des LDV. Cette figurine ignore la Dissimulation et la Furtivité.
	Furtivité ("Stealth") : Cette figurine est ciblable et bien visible, mais toute attaque magique ou à distance déclarée contre elle et dont le point d'origine est > 5" échoue auto. Cette figurine n'est pas une figurine interférente lors de la détermination des LDV à partir d'une figurine située à plus de 5". [p. W32, H28]

Immunités [p. W32, H28]

	Immunité Froid : Cette figurine ne subit jamais de dégâts de Froid.
	Immunité Corrosion : Cette figurine ne subit jamais de dégâts de Corrosion et est immunisée à l'Effet Continu Corrosion.
	Immunité Électrique : Cette figurine ne subit jamais de dégâts d'Électricité.
	Immunité Feu : Cette figurine ne subit jamais de dégâts de Feu et est immunisée à l'Effet Continu Feu.

Caractéristiques des Armes [p. W33//71, H29/67]

	Effet Continu Corrosion : Toute figurine touchée subit l'Effet Continu Corrosion.
	Effet Continu Feu : Toute figurine touchée subit l'Effet Continu Feu.
	Corrosion Critique : Sur une touche critique, la figurine touchée subit l'Effet Continu Corrosion.
	Feu Critique : Sur une touche critique, la figurine touchée subit l'Effet Continu Feu.
	Dégâts type Froid : Cette arme provoque des dégâts de Froid.
	Dégâts type Corrosion : Cette arme provoque des dégâts de Corrosion.
	Dégâts type Électricité : Cette arme provoque des dégâts d'Électricité.
	Dégâts type Feu : Cette arme provoque des dégâts de Feu.
	Arme Magique : Cette arme est une arme magique.
	Gantelet ("Open Fist") : Cette arme est un Gantelet. Un(e) warjack/warbeast doté(e) d'un Gantelet peut effectuer les Prises Spéciales suivantes : Verrou de bras, Verrou de tête et Projections. Un(e) warjack/warbeast doté(e) de 2 Gantelets peut également accomplir des Projections à 2 mains. Un Gantelet désactivé ("Crippled") ne peut pas être utilisé pour effectuer des Prises Spéciales.
	Allonge ("Reach") : Cette arme a une portée de corps-à-corps de 2".
	Maître d'Armes ("Weapon Master") : Lorsque que vous attaquez avec cette arme, ajoutez 1d6 aux jets de dégâts.
	Targe/Bouclier : Le système intègre une targe/bouclier qui confère un bonus cumulatif de +1/+2 à la figurine lors de la résolution des dégâts ayant pour origine son arc avant, tant que le système de la figurine portant la targe/bouclier n'est pas désactivé ("crippled") ou verrouillé ("locked").

Terrain/Décors/Effet de Nuée [p. W86-90, H88-92]

Type	Tailles	Effets
Terrain dégagé		Aucune pénalité de mouvement.
Terrain difficile		Déplacement à 1/2 VTS.
Effet de nuée ("Cloud Effect")		• Donne la Dissimulation à toute figurine incluse. • Pas de LDV si cible et attaquant entièrement exclus.
Obstacle	Hauteur < 1"	• Stoppe les charges. • Nécessite 2" de mouvement pour monter dessus, pas de pénalité pour descendre. • Décor interfèrent : donne +2 DEF contre les attaques de mêlée si une partie du volume est masquée à l'attaquant. • Donne la Dissimulation ou le Couvert dans les 1", si une partie du volume est masquée à l'attaquant.
Obstacle linéaire	Hauteur ≤ 1" Largeur < 1"	• Est un obstacle (suit les règles ci-dessus) • Pas de pénalité de mouvement si traversé entièrement. • Impossibilité de monter dessus.
Obstruction	Hauteur ≥ 1"	• Infranchissable. • Décor interfèrent : donne +2 DEF contre les attaques de mêlée si une partie du volume est masquée à l'attaquant. • Donne le Couvert dans les 1" si une partie du volume est masquée à l'attaquant.
Forêt		• Terrain difficile. • Donne la Dissimulation à toute figurine incluse. • Pas de LDV si cible > 3". • Pas de LDV si cible et attaquant entièrement exclus de la forêt (même si distance ≤ 3").
Élément de terrain (hors forêt) conférant la Dissimulation		• Donne la Dissimulation jusque dans les 1" si une partie du volume est masquée à l'attaquant.
Élément de terrain conférant le Couvert		• Donne le Couvert jusque dans les 1" si une partie du volume est masquée à l'attaquant.
Colline		• Terrain dégagé. • Donne l'Élévation : - o Cible surélevée : +2 DEF contre les attaques à distance/magique. - o Attaquant surélevé : ignore les figurines intervenantes pour les LDV (sauf celle à 1" de la cible).
Eau peu profonde		• Terrain difficile. • Un Warjack mis KO dedans devient Stationnaire : - o Une figurine de guerrier ami doit être socle-à-socle et sacrifier son action pour le réactiver - o Un warjack réactivé ainsi doit renoncer à son activation et ne peut pas relayer de sorts.
Eau profonde		• Déplacement à 1/2 VTS. • Pas d'ordres, d'actions, de feats et de sorts. • DEF réduite à 7. • Guerriers : 1 pt de dégât si termine son activation dedans. • Warjacks : directement retirés du jeu.
Tranchée	Gabarit 3"x5"	• Si entièrement inclus : - o Donne le Couvert par rapport aux figurines exclues - o Immunité aux dégâts d'explosion ("Blast Damages") originaires des figurines exclues - o Ne bloque pas les LDV des figurines exclues

Découpage de la phase d'Activation [p. W219, H184]

1. Résolution des effets ayant lieu avant l'activation.
2. Résolution des effets ayant lieu au début de l'activation.
3. Déclaration des sacrifices éventuels de mouvement/action.
4. Dans le cas d'activation d'unité, déclaration éventuelle d'un ordre par le chef d'unité.
5. Résolution des effets ayant lieu avant le mouvement.
6. **Mouvement normal**
7. Résolution des effets ayant lieu à la fin du mouvement normal.
8. Dans le cas d'activation d'unité, répétition des étapes 6. et 7. pour chaque figurine de l'unité, puis résolution des effets ayant lieu à la fin du mouvement de l'unité.
9. **Action**
10. Résolution des effets ayant lieu à la fin de l'action et à la fin de l'action de combat.
11. Dans le cas d'activation d'unité, répétition des étapes 9. et 10. pour chaque figurine de l'unité, puis résolution des effets ayant lieu à la fin des actions de l'unité.

Découpage de la séquence d'Attaque [p. W220, H185]

1. Résolution des effets ayant lieu avant l'attaque.
2. **Déclaration de l'attaquant et de la cible**
 - a. Vérification de la portée pour les attaques à distance/magique. Si la cible est hors de portée, l'attaque échoue automatiquement. Allez directement à l'étape 5.
3. Résolution des effets ayant lieu lorsqu'une figurine est ciblée.
4. **Attaque (selon le type)**

JET D'ATTAQUE

- a. Résolution des effets modifiant le nombre de dés à lancer (boost, ...)
- b. Jet de dés
- c. Résolution des effets permettant de choisir/retirer un dé du jet
- d. Détermination du succès (touche) ou de l'échec du jet
- e. Résolution des effets permettant de relancer le jet (retour à b.)

5. Résolution des effets qui touchent automatiquement une autre figurine que la cible.
6. Résolution des ADE (touche directe ou déviation).
7. Résolution des autres effets déclenchés par l'échec ou la touche de l'attaque.
8. **Dégâts** contre la(les) figurine(s) touchée(s) -selon le type d'attaque-

JET DE DÉGÂTS

- a. Résolution des effets modifiant le nombre de dés à lancer (boost, ...)
- b. Jet de dés
- c. Résolution des effets permettant de choisir/retirer un dé du jet
- d. Détermination des dégâts éventuels subis par la cible
- e. Résolution des effets permettant de relancer le jet de dégâts (retour à b.)
- f. Résolution des effets déclenchés par le fait d'avoir un jet de dégâts suffisant ou insuffisant pour endommager la cible

9. **Application des dégâts**
 - a. Remplissage de la grille de dégâts
 - b. Résolution des effets déclenchés par l'endommagement ("damaged") de la cible
 - c. Application du cycle: **Hors de combat** ("Disabled") → **Boxée** ("Boxed") → **Détruite** ("Destroyed") et Résolution des effets relatifs à chaque étape
10. **Fin de la résolution de l'attaque.** Ensuite :
 - a. Résolution des effets qui endommagent/détruisent/retirent automatiquement des figurines
 - b. Résolution des effets du joueur actif qui n'entraînent pas une attaque
 - c. Résolution des effets du joueur adverse
 - d. Résolution des effets du joueur actif qui entraînent une attaque

Lorsque 2 effets ou plus se déclenchent au même moment :

1. Le joueur actif choisit l'ordre des capacités de ses figurines qui s'appliquent
2. Le joueur inactif choisit l'ordre des capacités de ses figurines qui s'appliquent