

Correction des règles d'initiation à Warmachine.

Ce document se base sur l'errata officiel pour corriger les règles d'initiation parues dans Ravage N°17, il comprend des changements, des clarifications et des additions.

Les oublis découverts dans la version Française de Ravage sont ici inclus.

Attaque spéciale:

Une figurine n'a pas à dépenser de point de focus pour faire une attaque spéciale (les attaques marquées d'une étoile sur leur carte).

Début du jeu:

Les joueurs se déploient jusqu'à 10'' de leur bord de table et pas 4''.

Normal Movement:

Un mouvement normal est désormais appelé "Avance".

Charge :

A la fin du mouvement de charge, celui qui charge pivote pour faire face directement à sa cible.

Une figurine qui ne peut avancer de son mouvement normal pour quelque cause que ce soit (parce que sa SPD est réduite ou que son mouvement est réduit de moitié etc.) ne peut pas effectuer de charge ou de Grand Slam.

Action de combat:

Remplacez le 1er paragraphe par celui là (qui est une clarification):

Une figurine peut tenter une action de combat après avoir avancé, chargé ou abandonné son mouvement.

Choisissez un de ces quatre types d'attaque:

- Une figurine en mêlée peut faire une attaque de mêlée avec chacune de ses armes de mêlée.
- Une figurine avec une attaque spéciale (les attaques marquées d'une étoile sur leur carte) peut faire une attaque spéciale à la place de toutes les autres attaques, ceci ne lui coûte pas de point de focus.
- Un Warjack qui n'a pas chargé peut dépenser un point de focus pour faire une Power attack à la place de toute autre attaque. Une Power attack est considéré comme une attaque de mêlée.
- Une figurine qui n'est pas en mêlée (elle n'engage personne et vice versa) et qui n'a pas chargé peut faire une attaque de tir avec chacune de ses armes de tir. Chaque arme de tir ne peut faire qu'une attaque quelque soit sa ROF.

Une figurine ayant plus d'une attaque peut les diviser entre plusieurs cibles éligibles.

Après avoir résolu ces attaques, une figurine peut dépenser des points de focus pour faire des attaques additionnelles. Chaque point de focus dépensé permet de faire une attaque de mêlée ou de tir en plus avec l'arme appropriée, même si c'est avec la même arme.

En mêlée, il n'y a pas de limite (à part le nombre de points de focus disponibles) au nombre d'attaques supplémentaires possibles ou au nombre d'attaques portées avec la même arme.

Par contre, les armes de tir ne peuvent excéder leur ROF durant l'action de combat de la figurine.

A part qu'il soit spécifié le contraire, une figurine ne peut pas faire dans la même action de combat une attaque de mêlée et une attaque de tir, les attaques additionnelles doivent être du même type (mêlée ou tir) que la première.

Une figurine peut faire des attaques additionnelles après une attaque spéciale ou une Power attack mais elle doit correspondre au type (mêlée ou tir) de la première attaque.

Une figurine ne peut pas faire une attaque spéciale ou une Power attack comme attaque additionnelle.

Il peut y avoir d'autres restrictions du type d'attaques qu'une figurine peut faire dans certaines situations. Voir la section appropriée pour des détails.

Corps à corps:

Une figurine peut faire une attaque de corps à corps contre n'importe quelle cible dans sa ligne de vue et à portée d'arme de mêlée.

Ecrasement :

Un Warjack faisant une attaque d'écrasement ne peut rien faire d'autre pendant son action de combat.

Un écrasement peut être fait en temps qu'attaque gratuite.

NDT : La traduction de Bash par Ecrasement peut porter à confusion, une traduction plus explicite (mais sonnait moins bien) aurait été « coup » ou pourquoi pas « choc », donc, oui, ce n'est pas une erreur : un Bonejack peut bien « écraser » (du moins essayer) un Warjack lourd Khadoran ;)

Attaques spéciales des Warjacks:

Les « attaques spéciales des Warjacks » sont désormais appelées « Powers attacks ».

Une Power attack est exécutée à la place des attaques normales durant l'action de combat du warjack et exige la dépense d'un point de focus.

Les points de focus peuvent seulement booster les jets d'attaques ou de dommages

Une seule Power attack peut être faite par action de combat.

Des attaques additionnelles peuvent être faites après la Power attack mais le Warjack doit dépenser des points de focus pour ça.

Une Power attack ne peut pas être faite après avoir chargé.

Coup de tête:

C'est une Power attack.

Grand Slam:

C'est une Power attack.

Le Grand Slam ressemble à la charge mais il y a deux différences, la plus importante est que le mouvement de la charge se fait en ligne droite et celui du Grand Slam doit passer par le chemin le plus court, la seconde est qu'après un mouvement de charge la figurine est réorientée vers la cible mais pas après un Grand Slam.

Clé de bras / à la tête.

C'est une Power attack.

Si le total du défenseur est plus élevé que celui de l'attaquant, il se libère de la prise, mais le Warjack ne peut faire aucune attaque d'aucun type durant cette activation.

Cependant, quand il dépense des points de focus en attaques additionnelles, le Warjack peut faire des attaques additionnelles avec ses armes libres.

Projection:

C'est une Power attack

Etre projeté:

L'attaquant lance le défenseur à une distance égale à la moitié de la STR du lanceur, dans n'importe quelle direction de son arc frontal.

Tir:

Une figurine en mêlée, quelle soit engagée ou quelle engage, ne peut pas faire d'attaque de tir.

Une figurine peut déclarer un tir contre n'importe quelle cible dans sa ligne de vue.

Attaque à aire d'effet:

Le POW des dommages indirects est arrondi au supérieur.

Une attaque ratée dévie, utiliser un gabarit de dispersion et deux dés, le premier donne la direction (en dirigeant le 1 du gabarit de dispersion vers le tireur), le second dé donne la distance (elle ne peut pas être supérieure à la moitié de la portée originelle du tir).

Une attaque à aire d'effet déclarée sur une cible hors de portée rate automatiquement et le point d'impact final est calculé à partir d'un point situé à la RNG maximale du tireur.

Toute figurine prise sous le gabarit après que le tir a dévié prend des dommages indirects.

Attaque de souffle :

Chaque figurine dans l'aire d'effet ne subit pas une touche automatique mais peut être touchée avec un jet d'attaque réussi.

Tirer dans un corps à corps :

Déclarez la cible du tir et faite un jet d'attaque à -4.

On ne peut pas utiliser d'attaques de tirs combinés sur une cible en mêlée.

Si l'attaque rate la cible choisie, déterminez aléatoirement une autre cible dans la mêlée et dans la ligne de vue, vous devez faire une attaque contre cette figurine, incluant tous les bonus du jet précédent, comme les dés de boost ou les bonus de visée.

Pour le second tir, ne prenez pas en compte les cibles qui ne peuvent être visées comme celles affectées par « Safe passage », mais si une règle fait échouer automatiquement le tir (comme avec Stealth) cela n'empêche pas que la figurine soit prise pour cible.

Si cette deuxième attaque rate aussi, le tir rate complètement et reste sans autre effet.

Une attaque à aire d'effet sur une figurine engagée en mêlée dévie normalement.

Effets particuliers des attaques :

Appliquez un effet automatique chaque fois que la figurine réussit une attaque.

Etre jeté au sol:

Une figurine à terre devient une cible stationnaire, placez la sur le dos ou marquez la d'un jeton spécial.

Une figurine à terre ne peut pas relayer de sort.

Une figurine à terre ne bloque pas les lignes de vue et peut être ignorée pour le choix des cibles.

Une figurine à terre pourra se relever durant sa prochaine activation, cependant si une figurine est jeté au sol durant son propre tour, il ne pourra se relever qu'à son prochain tour, même s'il n'a pas encore été activé.

Pour se relever, une figurine doit choisir entre faire un mouvement ou faire une action de combat, il peut faire face à n'importe quelle direction en se levant.

Une figurine abandonnant son mouvement peut faire une action de combat normalement, mais un tireur ne s'étant pas déplacé ne reçoit pas de bonus dans cette situation.

Une figurine qui abandonne son action de combat peut bouger normalement mais ne peut pas courir, charger ou faire un Grand Slam.

Dommages aux Warcasters :

Toutes les cinq cases de la grille de dommage d'un Warcaster il y a une case grisée.

Ces cases grisées peuvent aider à compter les points de dommages restants, elles n'ont pas d'autre effet sur le jeu.

Utiliser les points de focus:

Warjacks : Course, Charge, Power attack :

Un Warjack peut dépenser un point de focus pour courir, charger ou effectuer une Power attack.

Relayer un sort:

Un Warjack en mêlée (qu'il engage ou qu'il soit engagé) ne peut pas servir de relais.

Un Warjack en état stationnaire peut servir de relais, mais un Warjack à terre ne le peut pas.

Warwitch Deneghra :

Furtivité : Si Deneghra est à plus de 5'' d'un tireur, elle ne bloque pas sa ligne de vue d'aucune façon.

Lien Ténébreux : L'effet ne dure qu'un round maximum.

Marche Fantôme : La cible du sort ne peut pas faire de Grand Slam.

Warjack Cygnar « Lancer »

Défense : L'effet est valable aussi contre les Grands Slams.

Ce document provient du site suivant:

<http://chsic.free.fr/acceuil>