

PRISES SPECIALES

Les prises spéciales sont des attaques spéciales pouvant être effectuées par certaines figurines. Les prises spéciales accessibles aux figurines autres que les warjacks sont décrites dans les règles spéciales des figurines concernées. Les warjacks peuvent effectuer les prises spéciales énumérées ci-après.

- Tous les warjacks : coup de tête, poussée et slam.
- Warjacks lourds : piétinement.
- Warjacks dotés d'au moins un Gantelet non désactivé : verrou de tête/verrou d'arme et projection.
- Warjacks dotés de deux Gantelets non désactivés : projection à deux mains.

Un warjack doit dépenser 1 point de focus pour effectuer une prise spéciale.

- Une figurine ne peut pas effectuer de prise spéciale au titre de son attaque de charge.
- Toutes les prises spéciales sont des attaques de corps-à-corps de 0,5".
- Les jets d'attaques et de dégâts peuvent être boostés.

POUSSÉE

- touche automatiquement et ne provoque pas de dégâts.

Chaque figurine lance un d6 et ajoute sa FOR au résultat.

- Si le résultat du défenseur est le plus élevé, rien ne se passe.
- Si le résultat de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, ce dernier est poussé de 1" dans la direction exactement opposée à l'attaquant. L'attaquant peut avancer immédiatement dans la direction exacte de la figurine poussée.
- Une figurine poussée subit les effets de tout terrain traversé, s'arrête si elle entre en contact avec un obstacle, une obstruction ou une autre figurine, et ne peut pas subir de *Frappes Gratuites*.

COUP DE TÊTE

- Une figurine ne peut pas effectuer de coup de tête sur une figurine dotée d'un socle plus grand que le sien.
- Une figurine ne peut pas effectuer de coup de tête tant qu'elle est maintenue dans un verrou de tête.
- Si l'attaque touche, la cible est mise au tapis et subit un jet de dégâts de $2d6 + STR$ actuelle de l'attaquant, qui peut être boosté.

VERROU DE TÊTE / VERROU D'ARME

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

- Les figurines au tapis ne peuvent pas être verrouillées.

Si le jet d'attaque est réussi, l'élément ciblé est verrouillé :

- Un verrou ne provoque pas de dégâts.
- Un verrou empêche l'attaquant et le défenseur d'effectuer des attaques spéciales, d'avancer ou d'être poussé.
- L'attaquant et le défenseur sont libres d'attaquer avec leurs autres armes de corps-à-corps.

Au début de son action de combat, toute figurine sous l'effet d'un verrou de tête/verrou d'arme doit tenter de **rompre le verrou**.

- Si $2d6 + STR$ défenseur > $2d6 + STR$ attaquant, le verrou est rompu et l'élément anciennement verrouillé est directement utilisable.
- 1 pt de focus par tentative supplémentaire de rupture du verrou.

Une figurine peut volontairement relâcher un verrou qu'elle maintient à tout moment de son activation. Un verrou est automatiquement rompu lorsque :

- Un effet met au tapis, rend Intangible, entraîne le déplacement ou placement d'une des figurines.
- Un effet rend l'attaquant Stationnaire.
- Le système arme qui maintient le verrou est désactivé.
- L'une des figurines est détruite ou retirée du jeu.

SLAM

Une figurine doit disposer de son mouvement normal et de son action pour pouvoir effectuer une prise spéciale Slam.

Tout effet empêchant une figurine de charger, et autre que terrain difficile, empêche également la figurine d'effectuer une prise spéciale Slam. Une figurine au tapis ne peut être déplacée par une prise spéciale Slam. Pendant son activation, une figurine peut tenter de slammer toute figurine située dans sa ligne de vue au début de son mouvement normal.

- L'attaquant se déplace en ligne droite d'une distance de $SPD + 3"$.
- Les conditions de réussite ou d'échec d'un Slam sont les mêmes que ceux d'une Charge.
- Le jet d'attaque de corps-à-corps effectué par l'attaquant subit un malus de -2 si la cible possède un socle plus large que le sien.

ÊTRE SLAMMÉ

- Une figurine slammée est déplacée de d6" dans la direction exactement opposée à l'attaquant, avant d'être mise au tapis (si elle ne peut pas être mise au tapis, elle devra quand même renoncer à son mouvement ou à son action au début de sa prochaine activation).
- Si la figurine slammée est sur un socle plus grand que l'attaquant, la distance de slam est divisée par 2.
- Une figurine slammée se déplace à mi-allure à travers les terrains difficiles, subit les effets et dégâts éventuels des zones qu'elle traverse, et s'arrête si elle entre en contact avec un obstacle, une obstruction ou une figurine dotée d'un socle de taille supérieure ou égale au sien.
- Si une figurine slammée entre en contact avec une figurine de socle égal au sien ou est déplacée à travers une figurine de socle inférieur au sien, cette dernière est mise au tapis et subit des *dégâts collatéraux*.

DÉGÂTS DE SLAM

- Appliquez les dégâts après les effets de mouvement et de mise au tapis.
- Jet de dégâts = $2d6 + STR$ actuelle de l'attaquant, boostable.
- Ajoutez un dé supplémentaire si la figurine slammée contacte un obstacle, une obstruction ou une figurine socle supérieure ou égale.

PIÉTINEMENT

Une figurine doit disposer de son mouvement normal et de son action pour pouvoir effectuer une prise spéciale Piétinement.

Tout effet empêchant une figurine de charger, et autre que terrain difficile, empêche également la figurine d'effectuer une prise spéciale Piétinement.

- Déclarez la prise spéciale Piétinement au début du mouvement, et orientez l'attaquant dans la direction voulue.
- L'attaquant avance de sa VTS actuelle + 3" en ligne droite, en traversant les figurines à petit socle. À la fin de ce mouvement, il doit y avoir assez de place pour le socle de l'attaquant. Il s'arrête si il contacte une figurine à socle moyen ou grand, un obstacle ou une obstruction.
- Une fois le mouvement de piétinement terminé, l'attaquant effectue une attaque de corps-à-corps contre chacune des figurines à petit socle qu'il a contacté, dans l'ordre de contact. Ces attaques sont simultanées.
- Après avoir résolu toutes les attaques de piétinement, résolvez les frappes gratuites contre l'attaquant. Les figurines à petit socle contactées ne peuvent pas effectuer de frappes gratuites contre l'attaquant.
- Lorsqu'une figurine peut se déplacer ou attaquer suite à un événement ayant eu lieu pendant le piétinement, l'éventuel mouvement ou attaque et ses effets sont résolus à la fin du piétinement.
- Jet de dégâts = $2d6 + STR$ actuelle de l'attaquant, boostable.

DÉGÂTS COLLATÉRAUX Si une figurine entre en contact avec une figurine slammée ou projetée, et dotée d'un socle de taille égale ou supérieure, elle est mise au tapis et subit un jet de dégâts de $2d6 + STR$ actuel de l'attaquant. Les dégâts collatéraux ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque, ne peuvent pas être boostés, et sont simultanés dans le cas d'une projection ou d'un slam.

PROJECTION

- Une figurine ne peut pas projeter de figurine dotée d'un socle plus grand que le sien.

Si l'attaque de corps-à-corps touche, chacune des figurines lance un d6 + STR :

- Si le résultat de la cible est supérieur, elle se libère sans dégâts.
- Si le résultat de l'attaquant est supérieur ou égal, la cible est projetée.

ÊTRE PROJETÉ

- Choisissez la direction dans laquelle la cible sera déplacée, de façon à l'éloigner de l'attaquant.
- La distance de projection est égale à 1/2 STR actuelle de l'attaquant. Ajoutez 1" si l'attaquant est à grand socle et projette une cible à petit socle.
- En vous basant sur les règles de déviation, lancez un d6 pour la direction et un d3 pour la distance. La distance de déviation ne peut pas dépasser la moitié de la distance entre la figurine projetée et le point d'impact initial.
- La figurine projetée est déplacée en ligne droite depuis sa position actuelle, dans la direction exacte du point d'impact final, en traversant les figurines dotées de socles plus petits sans entrer en contact avec elles. Les terrains difficiles et les obstacles n'affectent pas ce mouvement.
- La figurine projetée s'arrête dès qu'elle contacte une obstruction ou une figurine à socle supérieur ou égal au sien, qui est alors mise au tapis et subit des *dégâts collatéraux*.
- La figurine projetée est mise au tapis et subit des dégâts de projection.
- Si la figurine projetée ne pas être mise au tapis, elle devra quand même renoncer à son mouvement ou à son action si elle s'active plus tard dans la même séquence de jeu.

DÉGÂTS DE PROJECTION

- Appliquez les dégâts de projection après les effets de mouvement et de mise au tapis.
- Jet de dégâts = $2d6 + STR$ actuelle de l'attaquant, boostable.
- Ajoutez un dé supplémentaire si la figurine projetée contacte une obstruction ou une figurine à socle supérieur ou égal au sien.

PROJECTION A DEUX MAINS

- Mêmes règles de résolution que la Projection.
- Pour déterminer la direction de la projection à deux mains, l'attaquant peut suivre les étapes de détermination de la direction d'une Projection normale ou simplement projeter la figurine sur une autre située dans la ligne de vue de l'attaquant.
- Ignorez la figurine projetée lors de la détermination de la ligne de vue vers l'autre figurine.
- La distance de projection est égale à 1/2 STR actuelle de l'attaquant. Ajoutez 1" si l'attaquant est à grand socle et projette une cible à petit socle.

Si l'autre figurine est à portée, l'attaquant effectue un jet d'attaque de corps-à-corps contre elle.

- Sur une touche, déplacez la figurine projetée dans la direction exacte du socle de l'autre figurine jusqu'à ce qu'elles entrent en contact. Cette projection ne dévie pas et n'est pas considérée comme une attaque contre l'autre figurine.
- Si le jet d'attaque échoue, déterminez la déviation avec la méthode décrite dans 'Être Projeté', à partir du centre du socle de la figurine projetée.
- Si la cible est hors de portée de la distance de Projection, déterminez la déviation à partir du point atteint à la distance maximum.
- Déterminez les dégâts de la Projection A Deux Mains de la même manière que ceux d'une Projection.

MODIFICATEURS DE TERRAIN

Terrain dégagé - Aucune pénalité de mouvement.

Terrain difficile - Déplacement à 1/2 SPD.

Obstacle - Taille inférieure à 1". Nécessite 2" de mouvement pour grimper dessus, pas de pénalité pour descendre. Donne +2 DEF contre les attaques de mêlée, en fonction des volumes.

Obstacle linéaire - Hauteur max 1", Largeur inférieure à 1". Pas de pénalité, mais la figurine doit avoir assez de mouvement pour le traverser entièrement. Impossible de rester dessus. Donne Dissimulation ou Couvert.

Forêt - Déplacement à 1/2 SPD. Donne Dissimulation. Pas de LDV si cible > 3". Bloque les LDV si cible et attaquant hors de la forêt.

Colline - Aucune pénalité de mouvement. Donne l'Élévation.

Eau peu profonde - Déplacement à 1/2 SPD.

Eau profonde - Figurines de guerriers : déplacement à 1/2 SPD, pas d'ordre, d'actions, de feat et de sorts. Ne peut engager personne. Warjack : retiré du jeu.

Obstruction - Hauteur minimum 1". Infranchissable. Donne +2 DEF contre les attaques de mêlée, en fonction des volumes.

Tranchées - Fortifications creusées dans la terre, gabarits de 3"x5". Peuvent être connectés en réseaux de tranchées. Donne Couvert et immunité aux dégâts d'explosion aux figurines entièrement situées à l'intérieur, si origine de l'attaque à l'extérieur. Idem avec LDV.

MODIFICATEUR D'ATTAQUES DE MÊLÉE

Attaque de dos	+2 sur le jet d'attaque
Frappe gratuite	+2 sur le jet d'attaque; jet de dégâts boosté.
Décor interférent	+2 DEF contre les jet d'attaque de corps-à-corps si cible derrière obstacle ou obstruction.
Cible au tapis	Touche auto pour les attaques de corps-à-corps.
Cible stationnaire	Touche auto pour les attaques de corps-à-corps.

MODIFICATEUR D'ATTAQUES A DISTANCE/MAGIQUE

Bonus de visée	+2 aux jets d'attaques à distance.
Attaque de dos	+2 aux jets d'attaques magiques et à distance.
Effet de nuée	Donne Dissimulation aux figurines situées à l'intérieur.
Dissimulation	+2 aux jets d'attaques magiques et à distance.
Couvert	+4 aux jets d'attaques magiques et à distance.
Cible surélevée	+2 DEF contre les jets d'attaques magiques et à distance.
Attaquant surélevé	Ignore les figurines interférentes situées à plus de 1" de la cible.
Cible au tapis	DEF de base à 5.
Cible stationnaire	DEF de base à 5.
Cible en corps-à-corps	-4 aux jets d'attaques magiques et à distance.

CAVALERIE

A HAUTEUR DE SELLE- Les figurines de cavalerie ignorent les figurines interférentes de taille de socle inférieure à la leur lorsqu'elles effectuent des attaques de corps-à-corps.

ATTAQUE EN PASSANT (Ordre)- La figurine effectue une avance tactique et peut interrompre son mouvement à n'importe quel moment pour effectuer son action de combat. Résolez ensuite les effets de jeu de fin d'action, puis terminez le mouvement. Résolez les effets de jeu de fin de mouvement.

Une figurine de cavalerie doit recevoir un ordre et compléter son mouvement et son action avant que la figurine suivante de l'unité ne s'active.

MONTURE- Une Monture a une zone de corps-à-corps de 0,5". Les jets d'attaque et de dégâts ne peuvent pas être boostés. Le jet de dégâts est : **2d6 + POW de la monture**. Sauf exception, la monture n'est utilisée que lors des attaques d'impact.

CHARGE DE CAVALERIE (Ordre)- A la déclaration de la charge, la figurine de cavalerie ignore les socles de taille inférieurs à la sienne pour déclarer sa cible. Si la figurine de cavalerie s'est déplacée d'au moins 3", elle peut s'arrêter et effectuer des attaques d'impact avec sa Monture contre toutes les cibles à portée, considérées simultanées. Ensuite, la figurine continue sa charge sans pouvoir effectuer d'autres attaques d'impact. La charge échoue si la cible n'est pas dans la zone de corps-à-corps à la fin du mouvement. Si la cible est la première figurine contactée, une attaque d'impact contre elle est possible. La figurine de cavalerie bénéficie de +2 à son jet d'attaque de charge.

CAVALERIE LÉGÈRE- Une figurine 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 activation, ou de celle de son unité si elle fait partie d'une unité, une figurine de cavalerie légère peut avancer d'une distance maximale de 5".

LIGNE DE VUE (LDV)

Pour déterminer si une figurine A possède une LDV sur la figurine B, suivez les étapes dans l'ordre :

ÉTAPE 1- Tracez une ligne droite entre le volume de la figurine A et le volume de la figurine B.

ÉTAPE 2- La ligne ne doit pas traverser un élément de décor.

ÉTAPE 3- La ligne ne doit pas traverser un socle dont la taille est supérieure ou égale à celui de la figurine B.

ÉTAPE 4- La ligne ne doit pas traverser un effet bloquant les LDV, comme un effet de nuée.

'JACK MARSHALS

Une fois par activation, tant qu'il est situé à portée de CMD de du 'jack marshal qui le contrôle, un warjack peut bénéficier de l'un des avantages suivants :

- Utiliser son mouvement normal pour courir ou charger.
- Effectuer une unique attaque supplémentaire pendant son action de combat.
- Booster un unique jet d'attaque ou de dégâts.

Le warjack ne peut pas bénéficier de ces avantages si son 'jack marshal est en fuite, au tapis ou stationnaire. Lorsqu'un 'jack marshal est retiré de la table, ses warjacks deviennent autonomes au lieu de devenir inertes.

DÉSACTIVATION DES SYSTÈMES DES WARJACKS

- **Arc nodal (A)** : la figurine perd l'avantage Arc Nodal.
- **Cortex (C)** : la figurine perd tous les points de focus sur elle et ne peut pas se voir allouer de points de focus, ni en dépenser, pour quelque raison que ce soit.
- **Mouvement (M)** : la DEF de base de la figurine passe à 7. Elle ne peut ni courir, ni charger.
- **Système arme de bras ou de tête désactivé (L,R,H)** : la figurine lance un dé de moins sur ses jets d'attaque et de dégâts avec toutes les armes de la localisation désactivée. Elle ne peut plus effectuer d'enchaînements, d'attaques spéciales, ou de prises spéciales, avec les armes d'une localisation désactivée. Elle perd les bonus d'ARM correspondants si une arme de la localisation désactivée est dotée de la faculté d'arme Targe ou Bouclier.
- **Générateur de champ de force (G)** : la figurine ne peut pas dépenser de focus pour retirer des dégâts de sa ligne de cases de champ de force.

Lorsqu'un warjack est détruit, remplacez la figurine par un marqueur d'épave. Ce marqueur octroie un couvert, et est considéré comme terrain difficile.

ADE (Aire d'Effet)- Une attaque à ADE réussie est une touche directe, et la figurine ciblée subit un jet de dégâts normal. Si l'attaque à ADE échoue, déterminez la déviation; 1d6" pour la direction et 1d6" pour la distance. Le gabarit est centré sur la cible initiale.

- La distance de déviation ne peut pas être supérieure à la moitié de la distance séparant l'attaquant de la cible si celle-ci est à portée, ou à la moitié de la portée maximale de l'arme de tir si la cible est hors de portée. N'arrondissez pas la distance.
- Les figurines sous le gabarit sont touchées par l'attaque. Les dégâts d'explosion sont de **2d6 + 1/2 POW**, et les jets peuvent être boostés individuellement. Les attaques d'ADE sont des attaques simultanées.

Attaque à Effet de Souffle- Centrez le gabarit à effet de souffle sur une cible éligible, et déterminez quelles figurines sont touchées. La portée des attaques à effet de souffle ne peut pas être modifiée.

- Faites un jet d'attaque individuel pour chaque figurine prise sous le gabarit.
- Les jets d'attaque et de dégâts peuvent être boostés de manière individuelle.
- Les jets d'attaques à effet de souffle ignorent les pénalités de cible en corps-à-corps, et ne sont pas relancés pour toucher une autre figurine s'il rate une figurine en corps-à-corps.
- Les attaques à effets de souffle ignorent la dissimulation, le couvert, la furtivité et les figurines interférentes.
- Les figurines touchées par une attaque à effet de souffle sont directement touchées, les dégâts sont calculés normalement.
- Une attaque à effet de souffle est une attaque simultanée.

Sorts- Une figurine peut lancer des sorts à tout moment de son activation. Cependant, elle ne peut pas interrompre son mouvement ou une attaque pour lancer un sort. Le lancement d'un sort nécessite une LDV sur la cible.