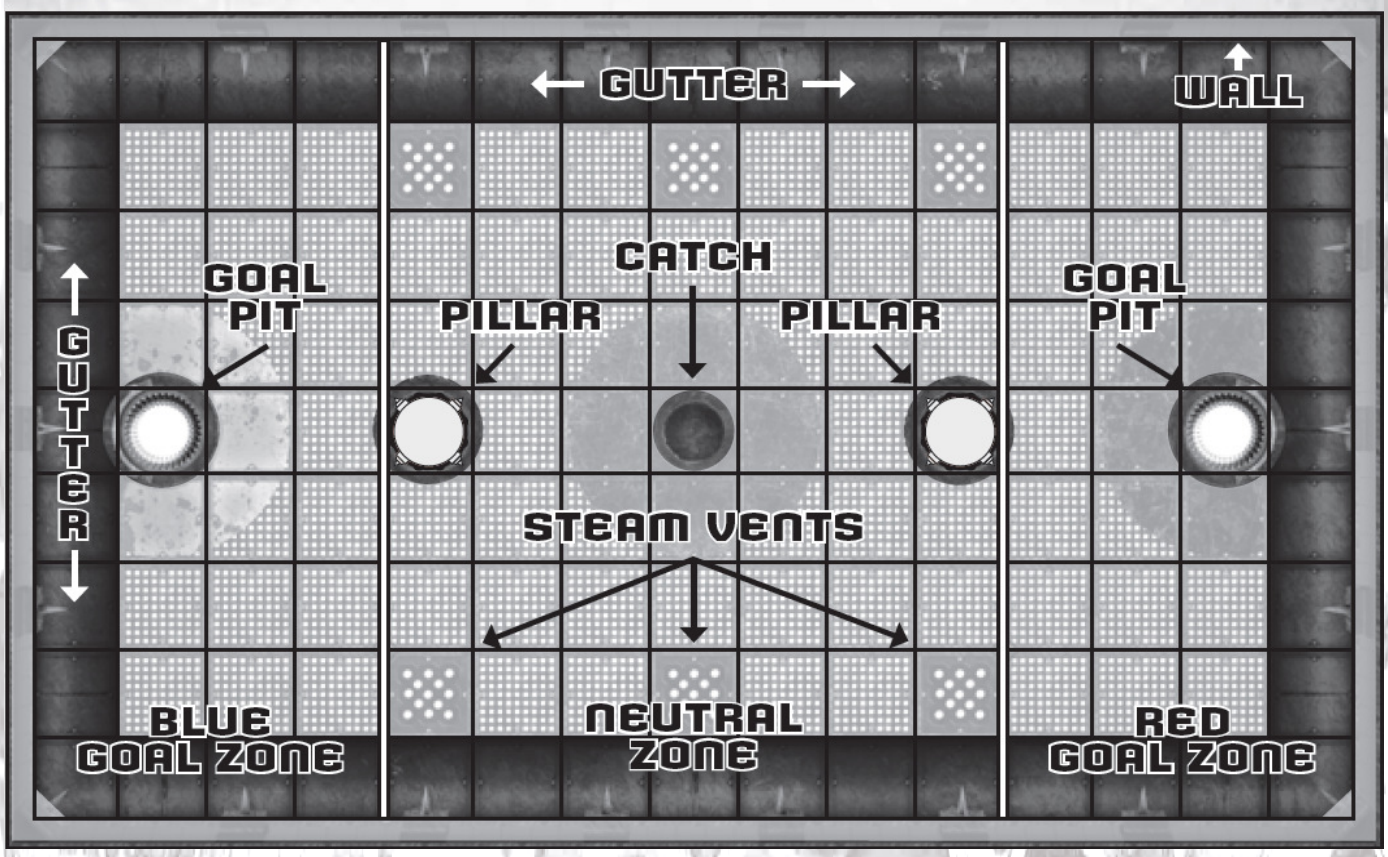


Traduction des règles de **GRIND** édité par Privateer Games (traduction par Fatmax rédacteur au www.petitpeuple.fr)

Bienvenue au Destructodrome !!!!!!!!

Suspendu juste au-dessus d'un lac de magma bouillant, cette arène enflammée est à son niveau de radiation maximum au sol pour le sport le plus brutal jamais créé ! Ici 10 robots de plusieurs tonnes, vomissant des cendres et fonctionnant à la vapeur appelés steamjacks se battent pour déplacer une boule géante bardée de pointes dans l'en-but de l'équipe adverse. En utilisant chaque arme que comporte leur arsenal, les steamjacks traverse le terrain avec pertes et fracas et écrase tout opposant se dressant devant eux. Le Destructodome devient un champ de bataille pour deux équipes rivales de guerriers métalliques blindés : la Tempête de Fer et la Fureur D'acier. Pour rivaliser dans cette compétitions où le métal se confronte au métal vous devrez user de manœuvres rusées et d'armes dévastatrices. Votre stratégie se voudra impitoyable si vous voulez accomplir vos rêves de victoire !

THE DESTRUCTODOME ARENA



Le carnage métallique a lieu dans l'énorme arène du Destructodome. Un terrain gravé dans l'acier où les imposantes équipes de steamjacks se mesurent. Le terrain de jeu est divisé en trois zones : la zone neutre au milieu et une zone de but de chaque côté.

Zone de But :

Chaque zone de but comprend une fosse de but au milieu. Quand la Balle est déplacée dans la fosse de but de votre adversaire, vous marquez un but. La Balle ne doit pas finir son mouvement sur la fosse de but pour marquer des points. Les fosses de but ont courbé les panneaux arrière qui gênent le mouvement de la Balle. La Balle ne peut pas se déplacer dans ou être placé dans la fosse de but d'un espace adjacent derrière le panneau arrière. (voir schéma)



Les piliers (Pillar) :

Des piliers pointus sur le terrain de jeu protègent les fosses de but. Les Steamjacks et les Broyeurs ne peuvent pas se déplacer à travers les piliers.

La zone de prise (Catch) :

La prise est dans le centre du terrain de jeu. Quand vous placez le jeu, placez la Balle dans la zone de prise (ce n'est ni plus ni moins qu'une zone d'engagement en bon français !). Tandis que le Balle est dans la zone de prise, seulement un steamjack dans un espace adjacent peut le cibler; ceux se trouvant à deux espaces ou plus ne peuvent pas. Après que le broyeur ait bougé de cette zone, la zone prise devient un espace normal sur le terrain de jeu jusqu'à ce que quelqu'un marque ou que la partie prenne fin.

La Gouttière et les Murs (Gutter et Walls) :

Les espaces les plus éloignés sur le terrain de jeu forment la gouttière. La gouttière affecte la voie les mouvements de la Balle le long du bord du terrain, mais elle n'affecte pas le mouvement des steamjacks. Les murs entourent le terrain, le long des bords extérieurs pour garder l'action de steamjack dans un espace clos. Les Steamjacks peuvent entrer en collision avec des murs, mais ils ne peuvent pas passer au travers.

Tableau des scores (Scoreboard) :

Chaque côté dispose d'un tableau de score propre à chaque joueur pour noter le nombre de but marqué par chaque camp. Commencez le jeu avec votre marqueur de but sur 0 et déplacez-le au numéro suivant chaque fois que vous marquez un but.

Horloge de jeu et Dés :

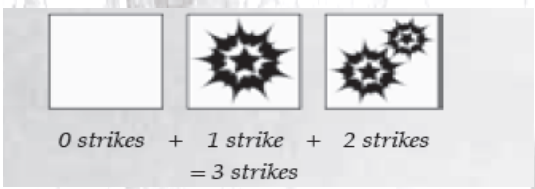
Une horloge de jeu et votre pool de dés se trouvent sur le côté du plateau pour chaque joueur. L'horloge utilise les dés pour notifier les tours de jeux restants. Un joueur peut utiliser n'importe quel dé dans sa réserve de dés pour améliorer les attaques de son équipe ou d'autres actions. Selon la couleur du dé, vous pourrez soit les utiliser vous-même, soit ils iront grossir le pool de dés de l'adversaire.

Installation de l'arène :

Avant le jeu, placez un pilier dans chaque zone de but entre la fosse de but et la prise, comme indiqué dans le diagramme d'arène ci-dessus. (L'espace montre un conduit à vapeur.) Chaque pilier est 3 espaces de la prise et 3 espaces d'une fosse de but.

Les dés :

Les dés de Grind n'utilisent pas des faces classiques. Ils disposent de face entièrement blanche (face raté) ou de faces comprenant une ou deux explosions, ces explosions sont des « strikes ». Les faces contenant deux explosions sont communément appelées « Super Strike ». L'exemple suivant vous montre un résultat de dés affichant 3 strikes.



Grind utilise trois couleurs de dés, et chacun offre des chances différentes d'obtenir des strikes.

Les dés d'action : (dés blancs)



Ces dés d'action comprennent 3 ratés, 2 strikes et un super strike .

Le dé d'action permet à votre steamjack de faire des attaques et exécuter d'autres actions. Chaque fois vous faites une attaque, vous devez utiliser au moins un dé d'action. Vous commencez chaque tour avec 10 dés d'action dans votre réserve de dés. Après avoir dépenser votre dé d'action vous le placez dans la réserve de votre adversaire.

Dé de boost (Dés bleus) :



Ces dés de boost nous donnent 2 ratés, 3 strike et un super strike.

Vous utilisez les dés de boost avec des capacités spécifiques et des circonstances particulières, comme quand un steamjack a une opportunité pour une sorte particulière d'attaque. Quelques situations de jeu vous permettent de jeter un dé de boost supplémentaire. Vous ne pouvez jamais jeter plus de 4 dé de boost à la fois. Si une situation de jeu aboutit à un cas où vous devriez jeter plus de 4 dé d'augmentation, vous ne jetez seulement 4 d'entre eux. Les deux joueurs se partagent les dés de boost, gardez-les donc tout près afin qu'ils soient faciles d'accès.

Les dés de pouvoirs (Dés rouges) :



Ces dés de pouvoirs donnent un raté, 4 strike et un super strike.

Vous pouvez ajouter n'importe quel dé de pouvoir à votre pool de dés à vos jets pour augmenter votre chance de succès. Après avoir jeté le/les dés de pouvoir, placez les dans votre réserve de dés pour le reste du tour. Vous commencez chaque partie avec 5 dé de pouvoir sur l'horloge et vous déplacez un dé de pouvoir de votre horloge de jeu à votre réserve de dés au début de chacun de vos tours. Le nombre de dé de pouvoir sur votre horloge de jeu montre le nombre de tours que vous avez exécutés.

Les Steamjacks:

Les Steamjacks sont des machines de 10 tonnes de destruction qui combinent une force mécanique fonctionnant à la vapeur et un arsenal d'armes spécialisées d'une effroyable efficacité. Vous disposez de Runners qui sont petits et rapides ou de Broyeurs qui sont plus puissants, vous devrez user de tactique pour les amener dans l'en-but adverse.

Les Caractéristiques des Steamjacks :

VITESSE (**SPEED**) - c'est le nombre de cases que le steamjack peut parcourir quand il s'avance.

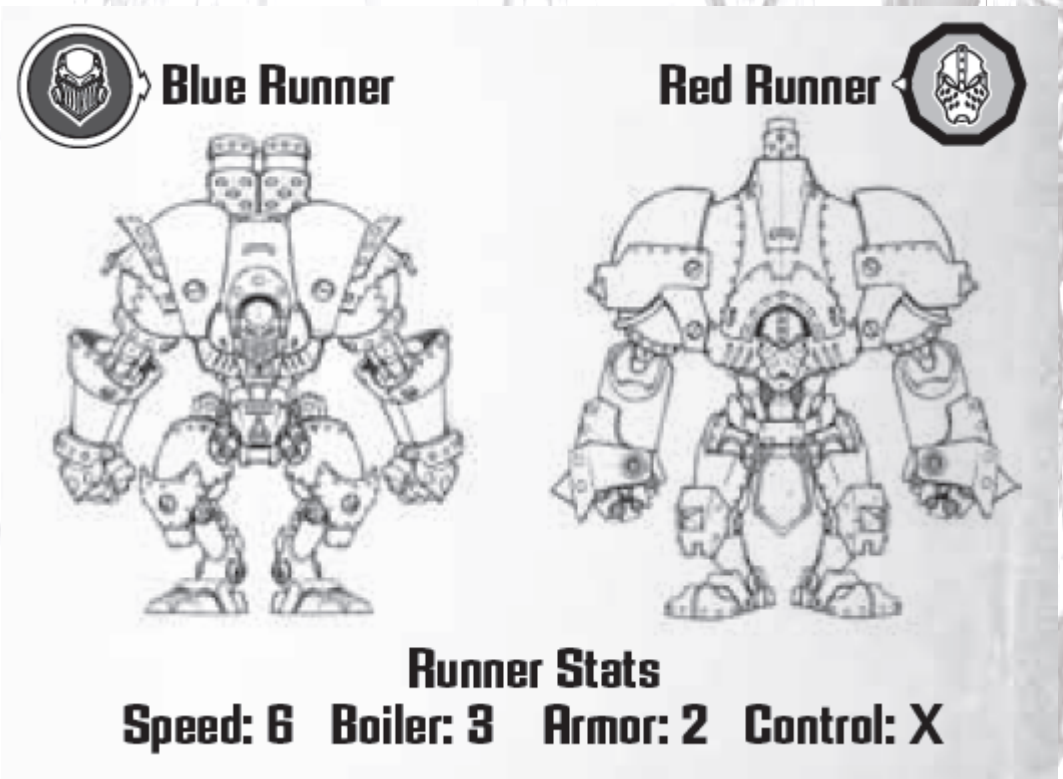
LA CHAUDIÈRE (BOILER) - c'est le nombre maximal de dé d'action que vous pouvez jeter pour un steamjack quand il est en Redline (explication de la redline plus loin dans les règles)

L'ARMURE (**ARMOR**) - c'est le nombre de strike qu'un joueur doit atteindre sur une attaque pour frapper le steamjack. Quoique ce ne soit pas un steamjack, la Balle a une Armure stat, qui est 0.

LE CONTRÔLE (**CONTROL**) - Ce nombre affecte le contrôle d'un steamjack's de la Balle (voir "le Contrôle de Balle »). Le niveau de contrôle d'un steamjack's stat est égal au nombre de bras de contrôle qu'il a.

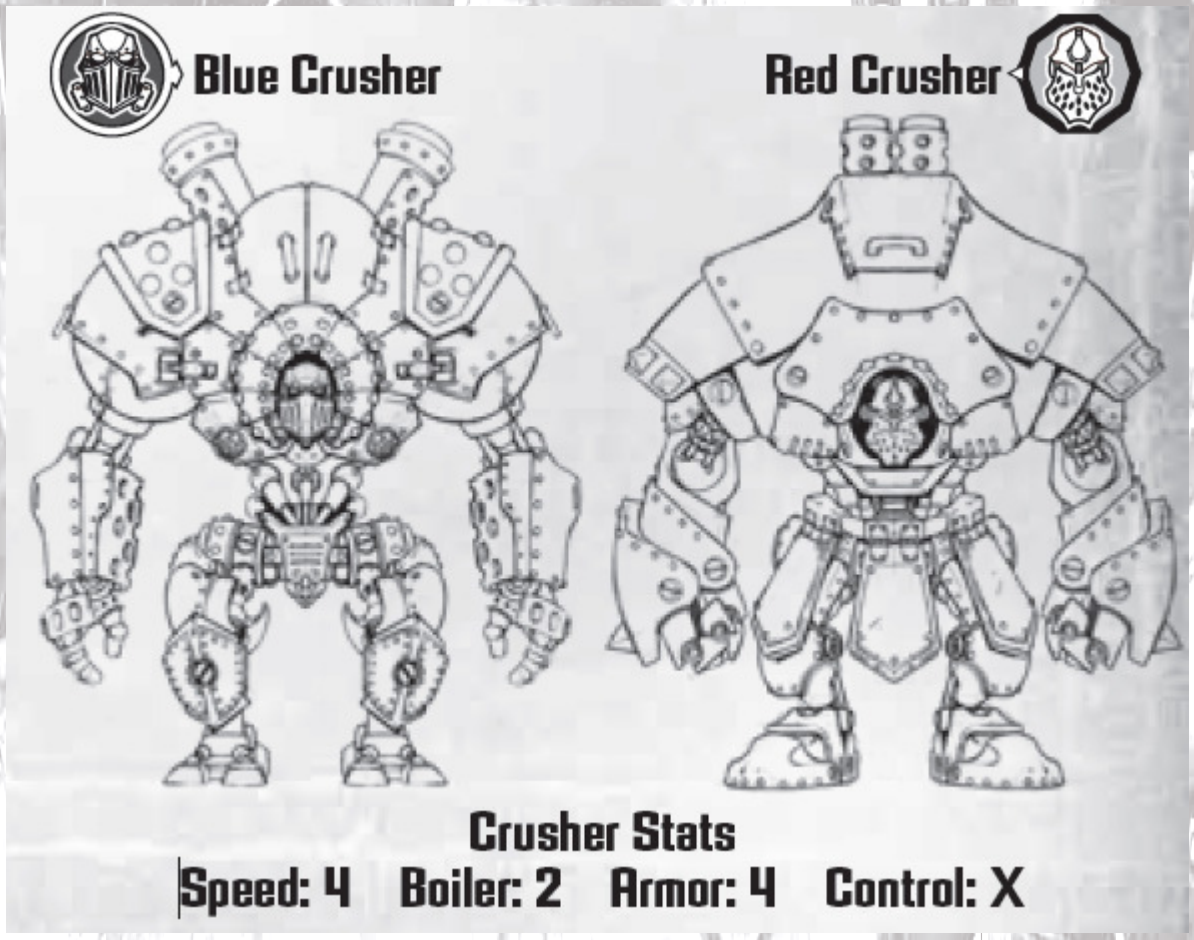
LES RUNNERS :

Les runners sont des champions de vitesse incontestés sur le terrain. Construits pour la rapidité et un contrôle maximal, aussi vifs qu'un éclair lumière ces steamjacks esquivent les plus gros pour déplacer la Balle dans la fosse de but.



LES CRUSHERS :

Les titanesques Crushers sont faits pour annihiler la défense opposée et enfoncer la Balle directement en bas de la fosse de but adverse. Ils disposent d'une lourde armure et d'une force supérieure contrebalançant leur vitesse plus lente.



La Balle (The grinder) :

Au centre du jeu, la Balle est une énorme boule composée de fragments métalliques renforcés enveloppés plusieurs couches de bandes d'acier et couverte de pointes afin que n'importe quel steamjack dans sa voie sentent sa douleur!



Les Bras des Steamjacks :

Les Steamjacks peuvent être équipés avec une variété de bras armés customisables et vicieux pour dominer leurs adversaires, chacun avec des capacités différentes et ses avantages. La façon dont vous équipez votre équipe peut résolument changer sa manière de fonctionner pendant le jeu.

Les plus grands bras sont pour les Crushers et les plus petits sont pour les Runners. Bien que certains puissent mieux s'emboiter sur un côté d'un steamjack que l'autre, n'importe quel bras s'adaptera sur l'un ou l'autre côté (droit ou gauche).

TYPES DE BRAS :

Les bras des Steamjacks entrent dans trois catégories : la mêlée, le contrôle et tir. Les deux bras d'un steamjack peuvent être du même type ou de n'importe quelle combinaison entre ces trois catégories.

-Un **bras de mélée** peut faire des attaques contre des cibles dans la portée du steamjack's.

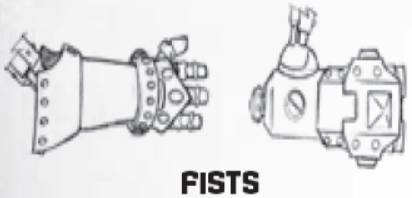
-Un **bras de contrôle** manipule la balle et le protège des steamjacks adverses. Un steamjack a une caractéristique de contrôle égal au nombre de bras de contrôle qu'il a. Un bras de contrôle fonctionne aussi comme un bras de mêlée, donc il peut faire des attaques contre des cibles dans la portée du steamjack's.

- Un **bras de tir** permet d'attaquer à distance.

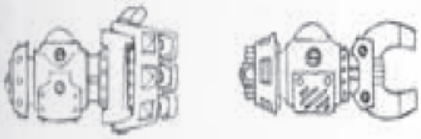
Statistiques d'attaque :

Chaque bras a une caractéristique d'attaque représenté par deux nombres. Le premier est le nombre maximal de dés d'action que vous pouvez jeter pour attaquer avec ce bras, vous n'êtes pas obligé de jeter la totalité de ces dés, mais au moins un. Le premier tableau montre les bras disponibles des Runners et le second ceux des Crushers.

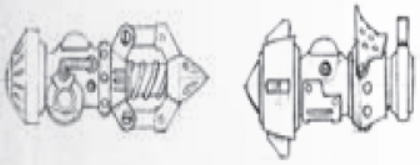
RUNNER ARMS



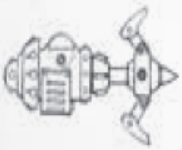
FISTS



INTERCEPTOR MAGNO-GRIP



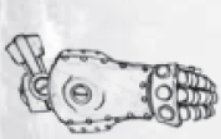
SCRAMBLER GYRO SHOT

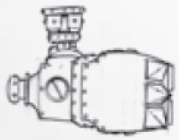


GRAPPLER

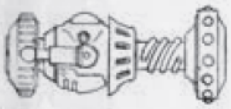
	ATTACK	TYPE	ABILITIES
Fist	3 ★1	CONTROLE	Prise: si ce steamjack a deux FISTS, il peut faire un bodyslam ou effectuer une attaque de pouvoir avec ce bras.
Interceptor	2 ★1	CONTROLE	GOAL TENDING : Quand ce steamjack est adjacent à sa fosse de but, on considère chaque espace adjacent à ce steamjack dans sa portée. ENHANCED STOP : En faisant une tentative d'arrêt avec ce steamjack, roulez 2 dé de boost supplémentaire.
Magno-Grip	2 ★1	CONTROLE	ENHANCED GRINDR HOLD : Quand la Balle est à portée de ce Steamjack, elle gagne +1 en Armure contre les attaques du steamjacks' adverse. En faisant une tentative d'arrêt avec ce steamjack, jetez un dé de boost supplémentaire.
Scrambler	2 ★2	MELEE	Choc : la cible du coup ne peut pas être éloignée de l'attaquant. Un steamjack touché est sonné.
Gyro Shot	3 ★2	TIR	
Grappler	2 ★2	TIR	Traction : l'attaque de Ce bras touche seulement quand le jet d'attaque a au moins 2 strikes de plus que l'armure de la cible. Au lieu de déplacer la cible touchée, placez-le dans un espace dans la portée de ce steamjack's qui n'est pas dans la portée d'un steamjack's opposé.

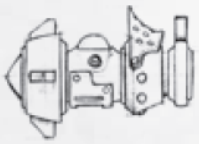
CRUSHER ARMS



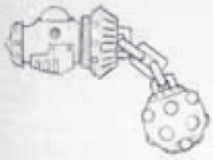


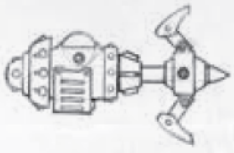
HEAVY FISTS





PULVERIZER HEAVY GYRO SHOT





WRECK-O-MATIC HEAVY GRAPPLER

	ATTACK	TYPE	ABILITIES
Heavy Fist	4 ★1	Control	Prise Améliorée : Ce steamjack peut faire un bodyslam ou jeter l'adversaire de ce bras. Bonus à deux mains : si ce steamjack a deux Heavy Fist, jetez un dé de boost supplémentaire en faisant un bodyslam ou en jetant l'adversaire.
Pulverizer	4 ★3	Melee	
Wreck-o-Matic	4 ★2	Melee	Hard Hit : Si vous faitez un super strike durant l'attaque, le steamjack touché est KO.
Heavy Grappler	3 ★3	Ranged	Traction : l'attaque de Ce bras touche seulement quand jet d'attaque a deux strikes de plus que la valeur d'armure de la cible. Au lieu de déplacer la cible(l'objectif), placez-la dans un espace dans la portée de ce steamjack's qui n'est pas dans la portée d'un steamjack's opposé.
Heavy Gyro Shot	5 ★1	Ranged	

Le deuxième numéro est noté par une étoile ★. C'est le nombre de dé de boost que vous devez jeter en attaquant avec ce bras. Vous ne pouvez pas en jeter moins. Exemple : le Fist a une Attaque stat de 3 ★ 1. Quand vous attaquez de ce bras, vous pouvez jeter entre 1 et 3 dé d'action et vous devez jeter 1 dé de boost.

Aptitudes des bras (ARMS ABILITIES)

Les bras ont d'autres aptitudes que leur valeur d'attaque. La plupart des bras ont aussi des capacités qui permettent aux Steamjacks de jouer selon leurs propres règles selon les cas. Les capacités des bras peuvent vous donner l'avantage sur votre adversaire. Chaque capacité de bras affecte le jeu d'une façon différente, prêtez autant d'attention aux vôtres qu'à à ceux votre adversaire !

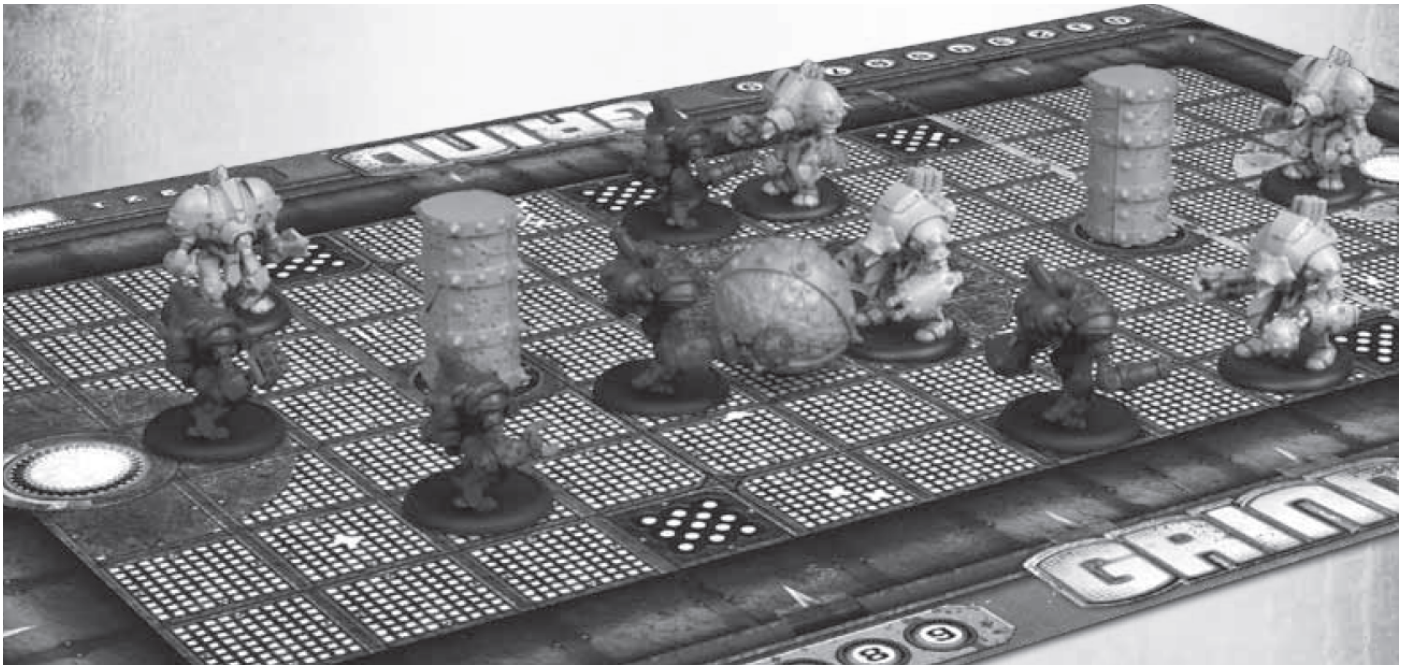
JOUER AU JEU !
Avant que le match commence, chaque joueur tient son équipe prête à détruire son adversaire dans l'arène.

CONSTRUCTION DE L'EQUIPE :

Chaque joueur choisit une équipe de cinq adaptable steamjacks et les équipe des bras aux couleurs de l'équipe sélectionnée. Quelques capacités de bras marchent particulièrement bien ensemble et d'autres permettent de développer des tactiques particulières. Planifiez donc la stratégie de votre équipe et choisissez les meilleures combinaisons d'armes pour le plus brutal des affrontements.

PREPARER LE TERRAIN :

Au début du jeu, chaque joueur jette 5 dés d'action. Celui qui a le plus de strikes sera le premier joueur de la première période, l'autre sera la premier jouer de la seconde période. Rejetez en cas d'égalité. une partie de Grind se joue en deux périodes. Il y a cinq rounds de jeu, chacun avec une tour par joueur. Au début de chaque période, les joueurs placent 5 dé de pouvoir sur leur horloge de jeu.
Pour préparer le terrain, le premier joueur de cette période place la Balle dans la zone de prise et ses cinq steamjacks dans sa zone de but. Le deuxième joueur place alors ses cinq steamjacks dans sa zone de but. Le steamjacks peut être n'importe où dans sa zone de but sauf dans les fosses de but (GOAL PIT). Le premier joueur commence alors la première période par le première tour. Le jeu continue avec des tours s'alternant entre chaque joueur pendant cinq rounds. Après cinq rounds, la première période se termine. Après cinq rounds, la première période des fins de jeu. Les joueurs placent 5 dé de pouvoir sur leur horloge et prépare le terrain pour la deuxième période. Enlevez tous les marqueurs d'effet.



HORLOGE DE JEU :

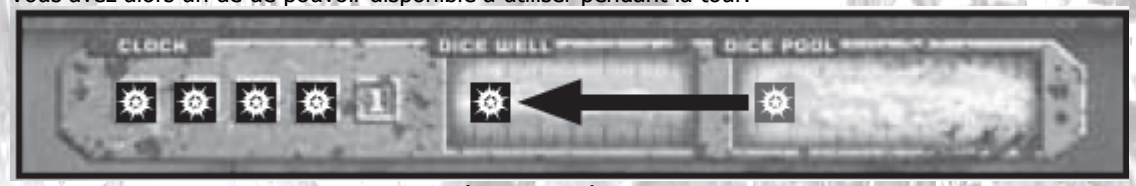
Au début de chaque période, placez 5 dés de pouvoir sur votre horloge de jeu. Au début de votre première tour, déplacez-vous un dé de pouvoir de votre horloge de jeu à votre réserve de dé. Ce dé de pouvoir peut être utilisé durant ce tour; si vous l'utilisez, déplacez à votre dé de la réserve. Le nombre de dé de pouvoir laissé sur l'horloge de jeu montre combien de tour sont passés pendant la période. Au début de votre second tour prenez un dé supplémentaire de pouvoir dans votre réserve et ainsi de suite durant les autres tours, ainsi plus le temps passera et plus vous aurez de dés de pouvoir à votre disposition. Voir schéma ci-dessous.



Au début de la période, vous avez 5 dé de pouvoir sur votre horloge de jeu.



Lors de votre première tournure de la période, vous vous déplacez un dé de pouvoir de votre horloge de jeu à votre réserve de dé. Vous avez alors un dé de pouvoir disponible à utiliser pendant la tour.



Durant votre tour vous pouvez utilisez le dé de votre réserve., placez le sur « DICE WELL » pour montrer qu'il a été utilisé.



Au second tour, vous prenez un nouveau dé de pouvoir et reprenez le dé se trouvant sur « DICE WELL ». Vous avez donc 2 dés de pouvoir.

ACTIVATION DES STEAMJACKS :

Durant votre tour, vous devez activer chacun de votre steamjacks sur le terrain de jeu une fois, même si vous désirez ne rien faire avec eux. Pendant l'activation d'un steamjack, celui-ci peut avancer et/ou faire une attaque. Vous pouvez le faire dans n'importe l'ordre que vous souhaitez : un steamjack peut s'avancer et attaquer ensuite, attaquer puis s'avancer, ou faire juste un ou l'autre. Vous pouvez aussi vouloir ne pas avancer ni attaquer. Quand vous avez résolu les activations de tout vos steamjacks votre tour prend fin.

FIN DE VOTRE TOUR :

Quand votre tour prend fin, déplacez tous les dés d'action toujours dans votre réserve dans la réserve de votre adversaire. Laissez néanmoins les dés de pouvoir restant dans votre réserve. C'est alors le tour de votre adversaire.

MARQUER DES POINTS :

Quand la Balle se déplace dans la fosse de but de votre adversaire, vous marquez un but! La Balle ne continue pas devant la fosse de but même s'il a le mouvement supplémentaire. Aussi, cela n'a pas d'importance que ce soit l'une ou l'autre équipe qui pousse la Balle dans l'en-but; vous marquez les points faits dans la fosse de but de votre adversaire et lui les points faits dans la vôtre. N'oubliez pas de déplacer votre signe de but au nombre suivant sur votre tableau d'affichage chaque fois que vous marquez un but. La tour finit immédiatement quand un but est marqué.
Réinitialisez le terrain de jeu et enlevez tous les marqueurs d'effet avant que le tour du joueur suivant ne commence. Le joueur suivant place la Balle et ses steamjacks d'abord. La partie peut reprendre.

GAGNER LA PARTIE :

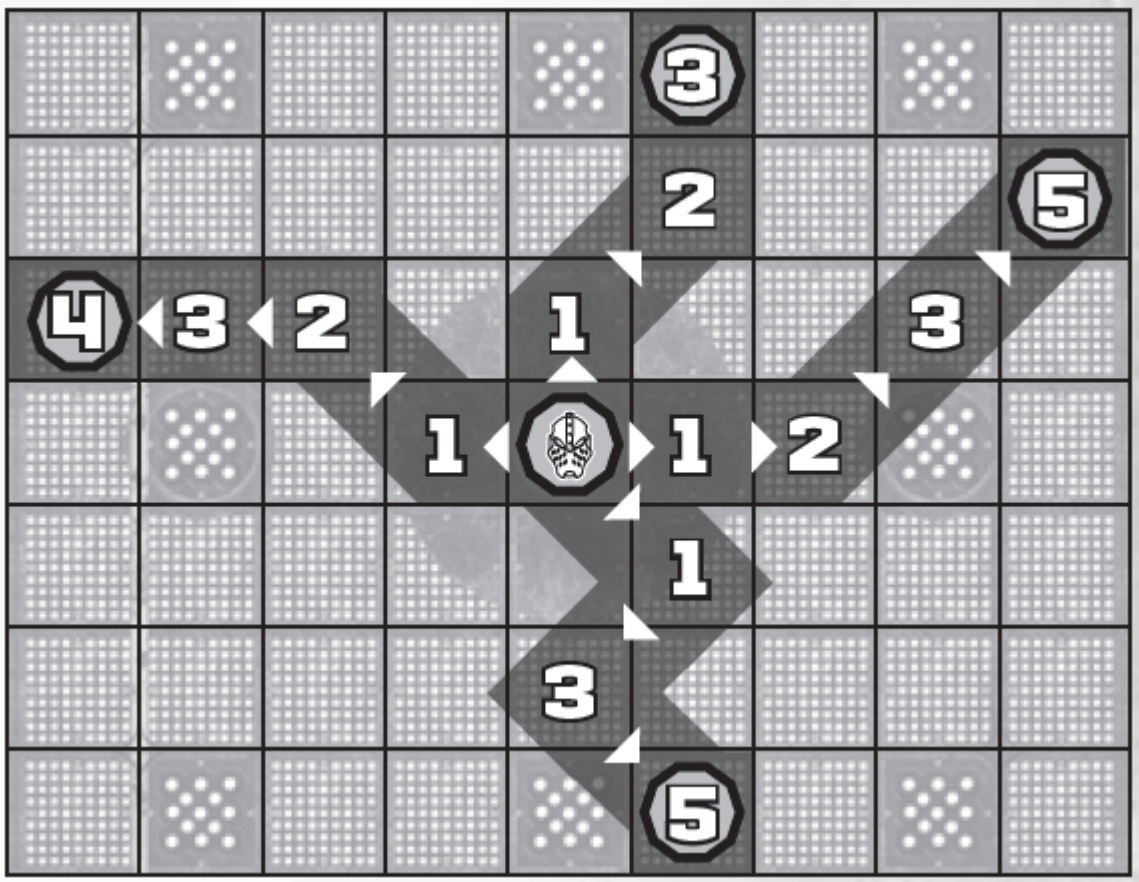
A la fin du temps, le camp ayant marqué le plus de points l'emporte !

MORT SUBITE :

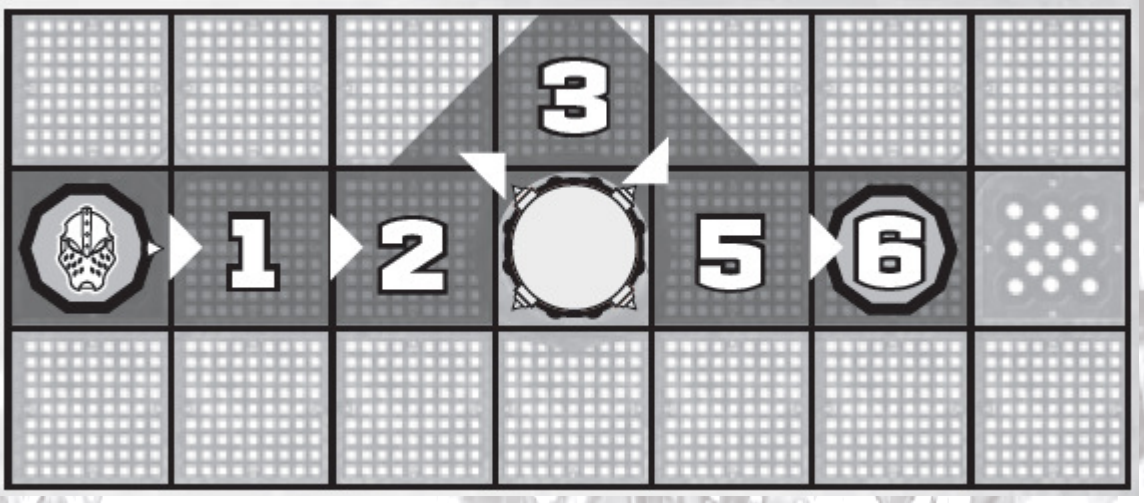
En cas d'égalité a la fin de la partie, les joueurs jouent jusqu'à ce qu'un d'eux marque. Ils disposent de 5 dés dans leur réserve lors de la mort subite. Avant de commencer, les joueurs jettent cinq dés d'action chacun et celui disposant du plus de strikes entame le tour.

SE DEPLACER SUR LE TERRAIN :

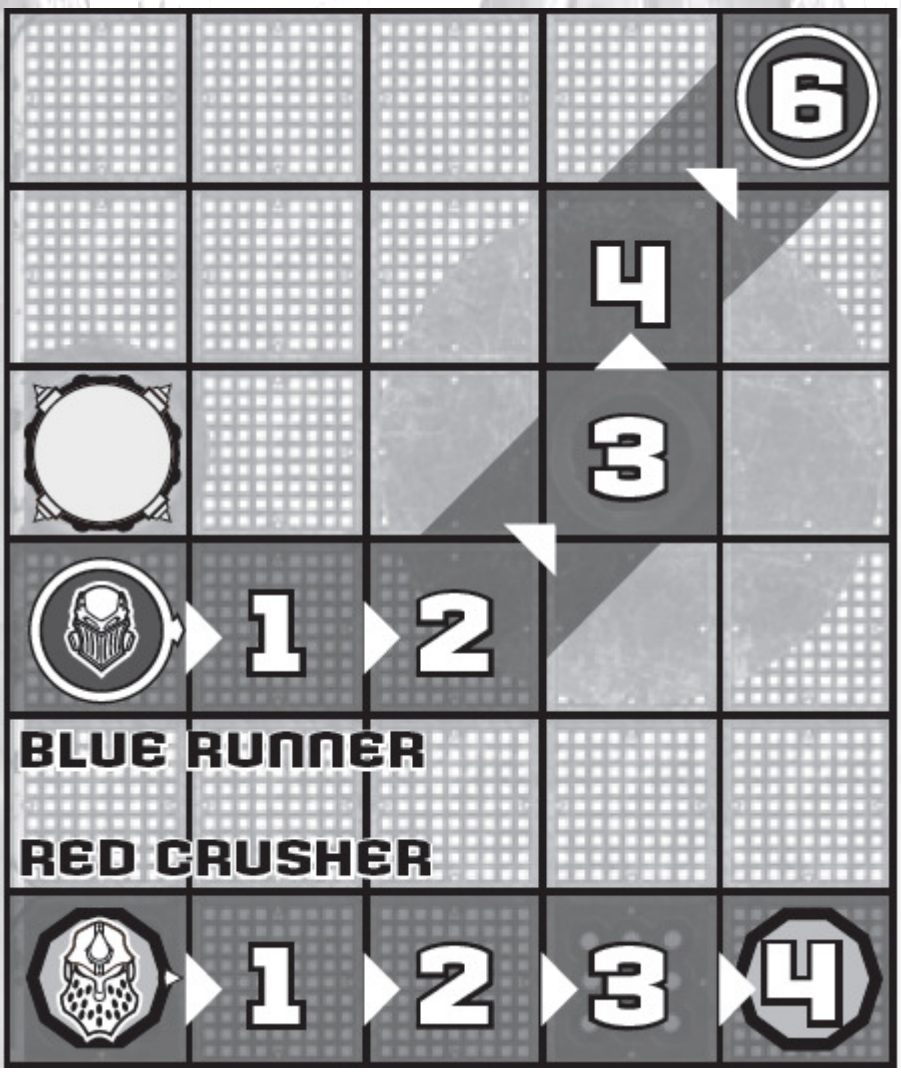
La façon la plus commune de bouger sur le terrain est d'avancer. Chaque steamjack a une caractéristique de Vitesse indiquant de combien d'espaces il peut se déplacer quand il s'avance. Un avancement steamjack peut faire directement des mouvements (en avant, derrière, gauche, ou droite) et des mouvements diagonaux (en avant-gauche ou droit et derrière-gauche ou droit). En comptant des espaces diagonalement sur le terrain de jeu, comptez la première diagonale comme 1 espace et chaque diagonale supplémentaire comme 2 espaces. Voir schéma ci-dessous.



Les Steamjacks, la Balle, les fosses de but, les piliers et les murs délimitant le terrain de jeu sont des obstructions. Un steamjack ne peut pas se déplacer au travers d'une obstruction ou terminer sa course dans un espace occupé par une obstruction.

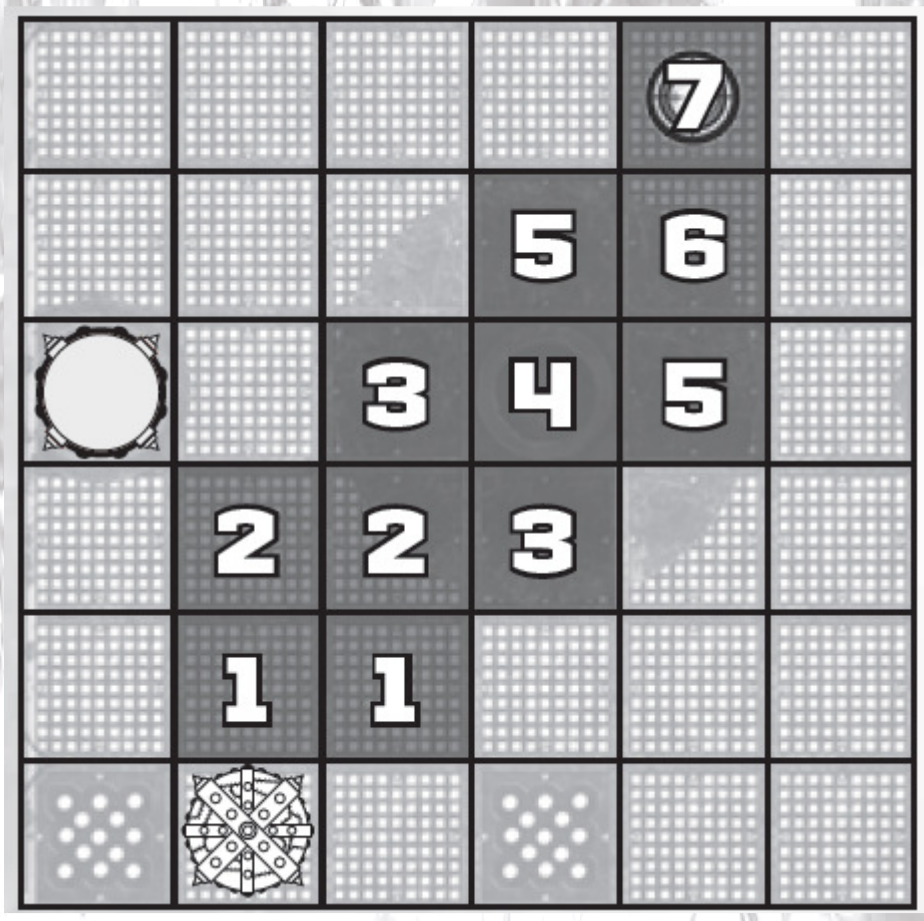


Un runner peut avancer de 6 espaces, un crusher peut avancer de 4 espaces.

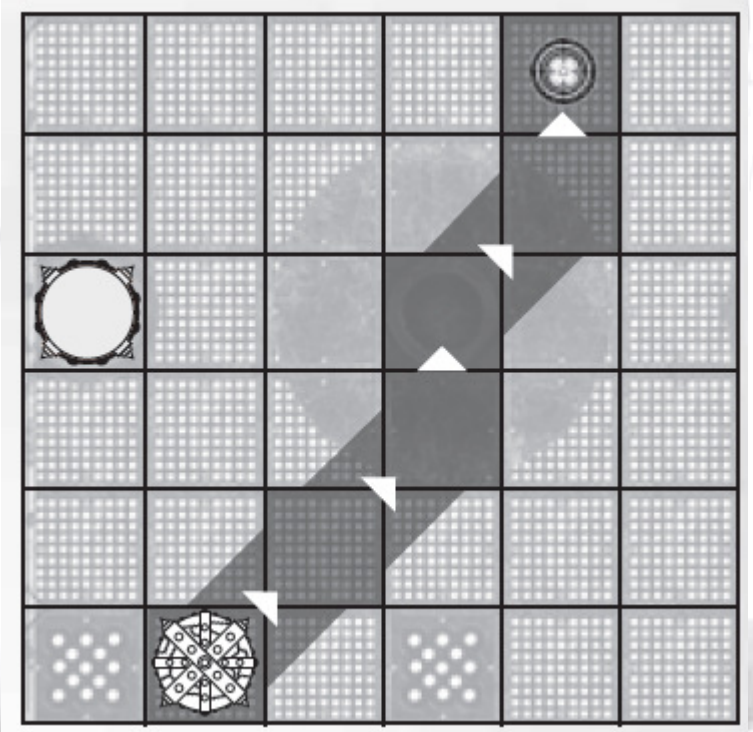


Rapprochement et éloignement :

Quelques effets de jeu exigent que la Balle ou un steamjack se déplace vers d'un espace spécifique ou s'en éloigne. Pour ces effets, il n'y pas que les cases d'arrivée du mouvement qui importent; vous devez vérifier que chaque espace individuel dans le chemin répondent aux exigences de mouvement. En se déplaçant vers une case, il faut vérifier que chaque espace à travers laquelle la Balle ou le steamjack entre doit diminuer effectivement le nombre d'espaces menant à destination. Idem lors d'un éloignement, chaque case traversé doit effectivement éloigner de la cible. Exemple ci-dessous :

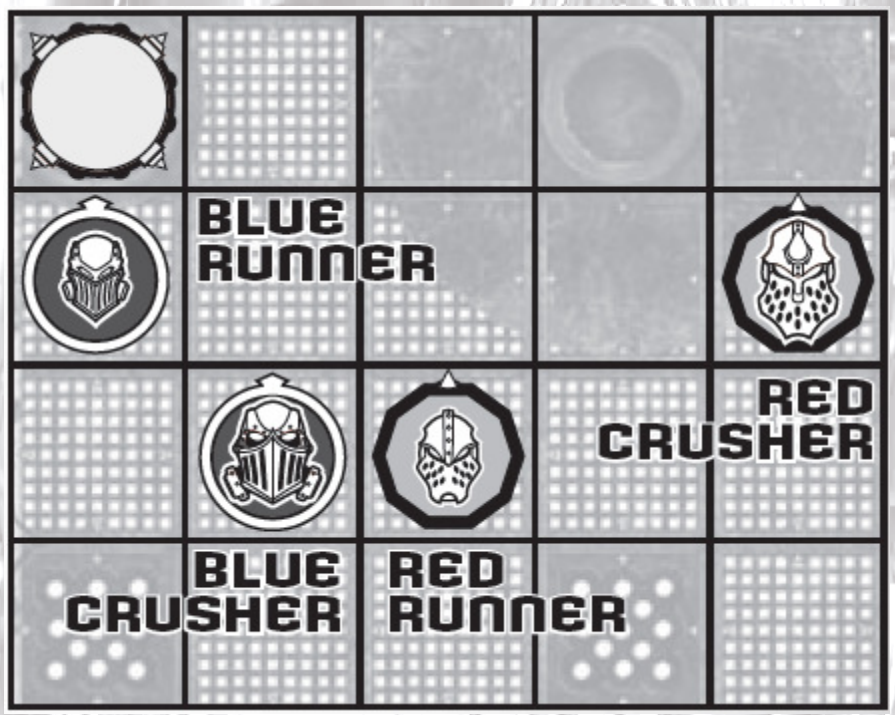


Le chemin qu'une Balle ou un steamjack emprunte en se déplaçant vers ou à l'opposé d'un espace peut inclure seulement une direction (en avant, gauche, ou à droite) et seulement une direction diagonale (en avant à gauche ou en avant à droite). La direction la plus directe choisie et la direction diagonale peuvent être dans n'importe quelle combinaison, mais le chemin peut utiliser juste un d'entre eux. Voir schéma:



ADJACENT :

Le terme adjacent décrit quelque chose qui se trouve à côté de votre figurine quelque soit la direction, diagonales incluses. Voir exemple :



Le runner bleue est adjacent au Crusher Bleu.
Le Crusher Bleu est adjacent au runner bleu et au runner rouge.
Le runner rouge est adjacent au Crusher bleu.
Le Crusher rouge n'est adjacent à aucun Steamjack.

FAIRE FACE :

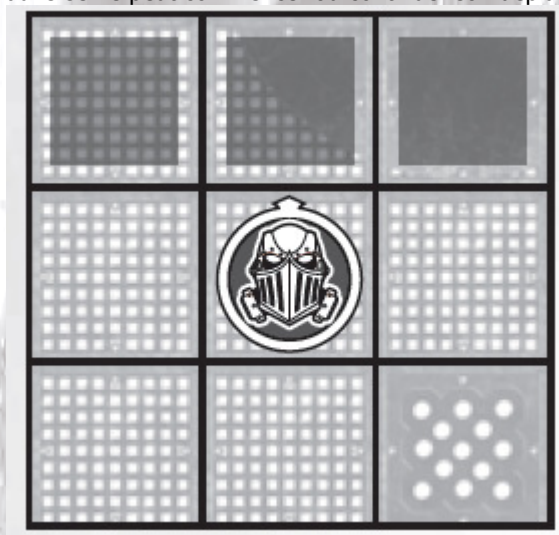
Un steamjack fait face à un seul des quatre côtés de l'espace qu'il occupe. Le front du steamjack indique de quel côté il fait face. Les Steamjacks ne peuvent pas faire face diagonalement. Dans ces diagrammes une flèche sur les icônes steamjack indique leur positionnement. Le positionnement est important pour la portée et le blocage, mais il n'affecte pas le mouvement. Vous pouvez changer l'orientation d'un steamjack n'importe quand pendant son activation, et autant de fois que vous le souhaitez. Une fois que son activation est finie, le positionnement d'un steamjack's ne peut pas changer jusqu'à ce que sa prochaine activation à moins qu'il ne soit frappé par une attaque.

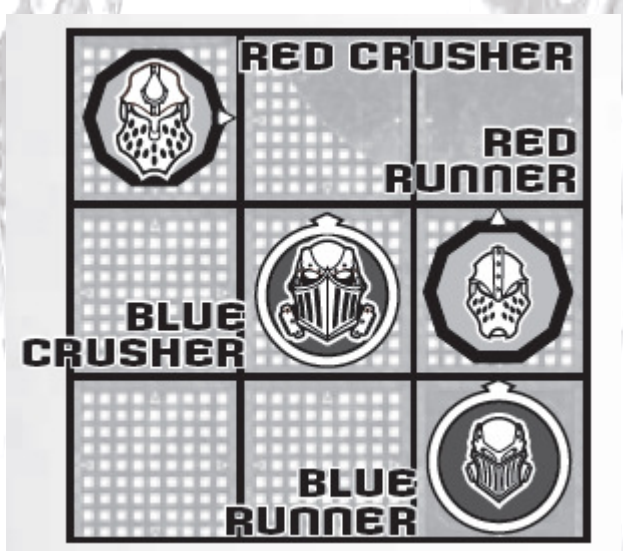


Une flèche sur chaque icône de steamjack indique de quel côté il fait face. Dans cet exemple, les deux crushers sont dos à dos.

PORTEE ET BLOCAGE DES STEAMJACKS :

Les 3 espaces devant la face d'un steamjack sont dans sa portée (voir schéma). Beaucoup d'armes et capacités demandent à ce que la cible soit à portée. Un steamjack bloque chaque opposition steamjack dans sa portée, ce qui signifie qu'aucun steamjacks adverse ne peut commencer ou continuer son déplacement à moins d'effectuer un blocage réussie sur son opposant.

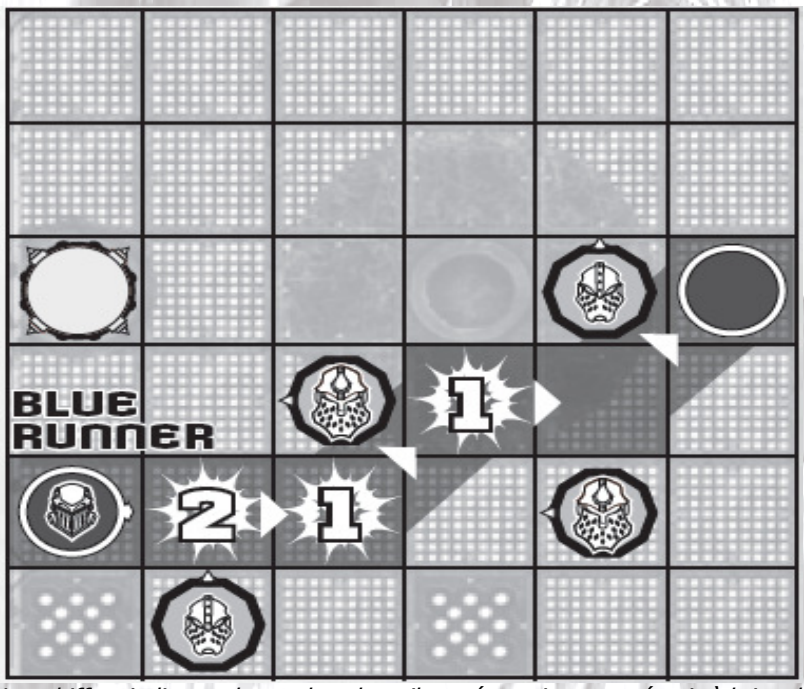




Dans cet exemple : Le crusher rouge et le crusher bleu se bloquent mutuellement. Le runner bleu est bloqué par le runner rouge et le runner rouge n'est bloqué par personne.

Briser un Blocage :
Un Steamjack bloqué peut essayer de briser un blocage spécifique seulement une fois par activation, mais il peut le faire pour autant de blocage qu'il a de dé d'action à dépenser. Mettez le dé d'action dépensé dans la réserve de votre adversaire.
Comment résoudre le blocage ?

1. Avant que votre steamjack actif ne quitte un espace dans la zone de blocage d'un adversaire, déclarez que vous vous brisez le blocage.
2. Jetez au moins un dé action de votre réserve de dé. Vous pouvez jeter un nombre de dé d'action égal à la valeur d'Armure du steamjack actif. Le dé de pouvoir peut être ajouté au jet pour briser le blocage.
3. Si le nombre de strikes est inferieur au nombre de Steamjack bloquant, le steamjack arrête immédiatement son déplacement.
4. S'il est supérieur, le Steamjack continue son déplacement.



Les chiffres indiquent le nombre de strikes nécessaire pour réussir à briser le blocage.

Dépasser la ligne rouge :

À la fin du déplacement de votre steamjack's, vous pouvez le "pousser" pour lui donner un dernier déplacement. Soyez prudent car votre steamjack peut surchauffer. Une surchauffe pour un steamjack le rend sonné " Rattled".

Résoudre un dépassement de la ligne rouge:
1. Après le déplacement de votre steamjack actif, déclarez le "dépassement".
2. Avancer le steamjack actif jusqu'à 2 espaces supplémentaires.
3. Jetez au moins un dé d'action réserve de dé. Vous pouvez jeter un nombre de dé d'action égal à la Chaudière (BOILER) du steamjack's actif stat (3 pour un runner et 2 pour un crusher). Les dés de pouvoirs peut être ajoutés au jet de dépassement.
4. Si le nombre de strikes est supérieur au nombre de case parcourues en plus, alors le Steamjack continue son activation normalement.
5. Si le nombre de strikes est inférieur son activation prend fin et il est sonné "rattled" jusqu'à son activation suivante. Placez un marqueur "rattled" sur le Steamjack.

Sonné « RATTLED » : 

Quand une attaque ou un effet sonne un steamjack, placez un marqueur d'effet "rattled" sur sa base. Un Steamjack sonné ne bloque pas ses adversaires. Vous ne pouvez pas jeter de dé de boost ou de pouvoir pour un steamjack sonné. Un steamjack sonné termine immédiatement son activation. Quand un Steamjack se réactive le tour suivant vous pouvez enlever son marquer "rattled".

K.O. ou « Knocked Down » : 

Quand une attaque ou un effet fait qu'un steamjack est K.O, placez un marqueur d'effet sur sa base. Le Steamjack K.O n'a pas de portée et ne bloque pas de ligne de vue. Ce peut toujours être la cible d'attaques et est toujours un obstacle sur le terrain. Quand vous un activez steamjack K.O, vous ne pourrez plus faire qu'une action, soit se déplacer soit attaquer pour ce tour. Le steamjack se lève alors, et vous pouvez changer son orientation à n'importe quelle direction. Enlevez le marqueur d'effet renversé de sa base et continuez son activation normalement.

REGLES GENERALES D'ATTAQUE :

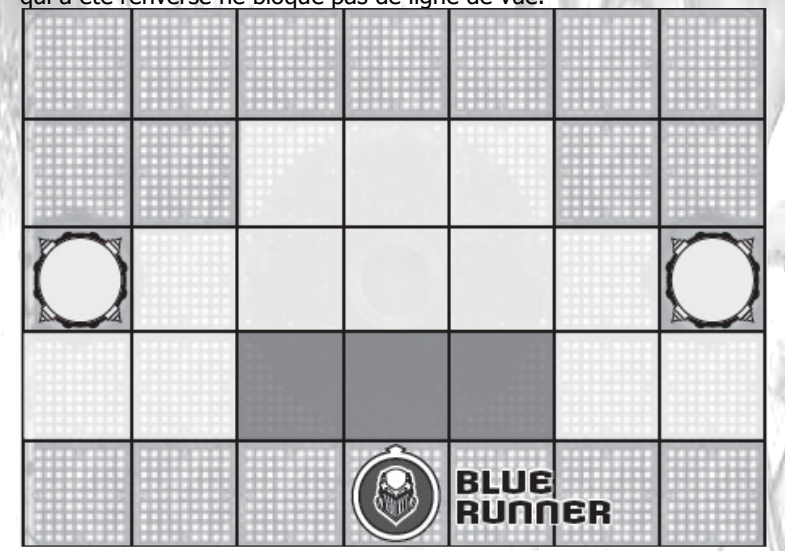
Vous et votre adversaire pourriez jouer au flipper toute la journée, mais le métal commence vraiment à voler quand la castagne commence! Pour effectuer la plupart de vos attaques, décidez quel bras du steamjack's actif vous utiliserez et choisissez une cible dans sa ligne de vue, jetez les dés ensuite pour voir si l'attaque fonctionne.

VISER :

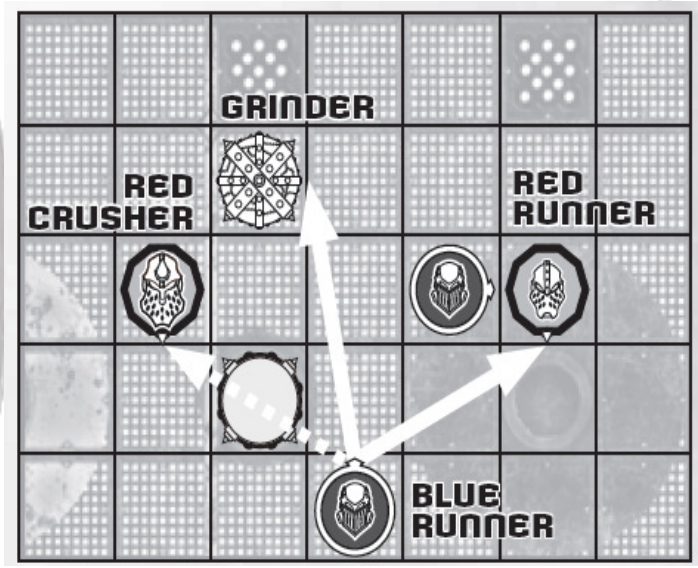
Quand votre steamjack fait une attaque, choisissez un steamjack adverse ou la Balle comme cible. La cible doit respecter toutes les conditions de ciblage pour l'attaque particulière et vous devez être capables de résoudre l'attaque légalement, ou vous ne pourrez pas faire l'attaque.

Les bras de mêlée ou les bras de contrôle peuvent être utilisés pour cibler la Balle ou un steamjack adverse respectant la portée du steamjack's attaquant. Les bras de tirs peuvent cibler la Balle ou un steamjack adverse 2 ou 3 espaces plus loin, tant que l'attaque steamjack a une ligne de vue sur la cible. Comptez alors les espaces vers la cible de l'attaquant.

LA LIGNE DE VUE :
La ligne de vue est une ligne qui peut être tracée de l'espace d'un steamjack à un autre espace. Pour tracer la ligne de vue de l'espace d'un steamjack's, dessinez une ligne droite du centre du côté auquel il fait face au centre de n'importe quel côté de l'autre espace. Si cette ligne passe par une partie d'un espace occupé par la Balle, un pilier, ou un steamjack, votre steamjack n'a pas de ligne de vue. Autrement, vous avez la ligne de vue pour une attaque étendue contre une cible dans l'autre espace. Un steamjack qui a été renversé ne bloque pas de ligne de vue.



Exemple: Le Runner bleu peut utiliser son bras de mêlée pour cibler un steamjack adverse ou la Balle occupant un espace sombre. Si le runner bleu n'est pas bloqué, il peut cibler une opposition steamjack ou la lumière occupant une des cases claires.



Le runner bleu a une ligne de vue sur la Balle et le runner rouge. Il n'a pas de ligne de vue sur le crusher rouge.

ATTAQUE BASIQUE :

Attaquez un steamjacks adverse pour pourrir ses plans, poussez-le de votre route, ou envoyez le se fracasser contre un obstacle. Attaquez la Balle pour la déplacer dans la fosse de but de votre adversaire - ou défoncer dans un de ses steamjacks.

Charge Boost :

Si un steamjack commence son activation à moins d'un espace entre lui et la cible de sa première attaque de mêlée de base pour cette activation, il gagne une augmentation de charge sur cette attaque. Quand votre steamjack a une augmentation de charge, il un dé de boost supplémentaire. Un steamjack ne peut pas gagner une augmentation de charge s'il a poussé la Balle dans cette activation.

Attaquer les Steamjacks :

Vous pouvez attaquer les steamjacks de votre adversaire pour les refouler et ainsi ouvrir la voie vers la fosse de but :

Comment résoudre une attaque contre un Steamjack ?

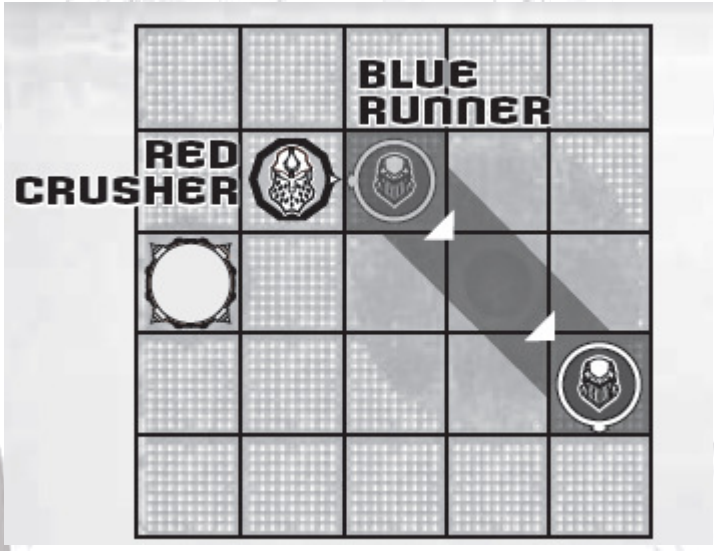
1° Déclarez l'attaque, dites quel steamjack vous attaquez, et le bras que vous utilisez pour résoudre cette attaque.

2° Déterminez l'ensemble des dés que allez jeter pour l'attaque, cet ensemble doit inclure au moins un dé d'action de votre réserve de dé. Vous pouvez jeter au maximum le nombre de dé indiqué dans les valeurs d'attaque du Steamjack . Vous devez aussi jeter un nombre de dé de boost égal au deuxième numéro de la valeur d'attaque du Steamjack. Le steamjack peut recevoir des dé de boost supplémentaires venant de capacités ou d'autres effets. Vous pouvez aussi ajouter autant de dé de pouvoir de votre réserve que vous souhaitez.

3° Jetez cet ensemble de dés. Si le nombre de Strikes est supérieur ou égal à la valeur d'armure du Steamjack ciblé le coup est réussi, s'il est inferieur il est manqué.

4° Si l'attaque est réussi. Soustrayez le nombre de Strike à la valeur d'armure du Steamjack. Le nombre obtenu représente le nombre de case dont vous pourrez déplacer le Steamjack adverse.

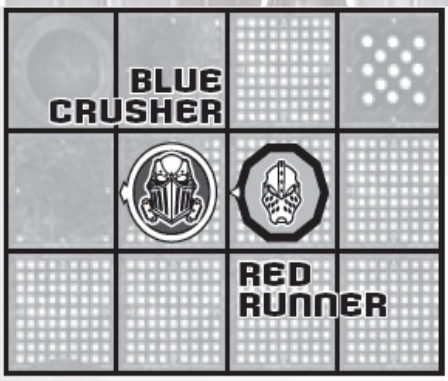
5°De plus, quand une attaque réussit, vous pouvez changer l'orientation du Steamjack !



Le crusher rouge a eu 5 strikes sur son jet de dé contre le runner bleu, il peut déplacer le runner bleu de 3 cases et changer l'orientation de celui-ci.

COUPURE :

Si un Steamjack est attaqué par derrière par un autre steamjack et que l'attaque est réussi, celui-ci est directement K.O (Knocked Down). Voir schéma ci-dessous :



Dans ce cas le crusher bleu est directement K.O si le runner réussit son attaque.

Attaquer la Balle :

Attaquer la balle est la meilleure façon d'en prendre le contrôle de manière satisfaisante. Ainsi, vous pourrez la positionner de façon adéquate et essayer de la frapper assez fort pour la placer toujours plus prêt du but !

Résoudre une attaque contre la Balle :

1° Déclarez l'attaque contre la balle et le bras que vous allez utiliser.

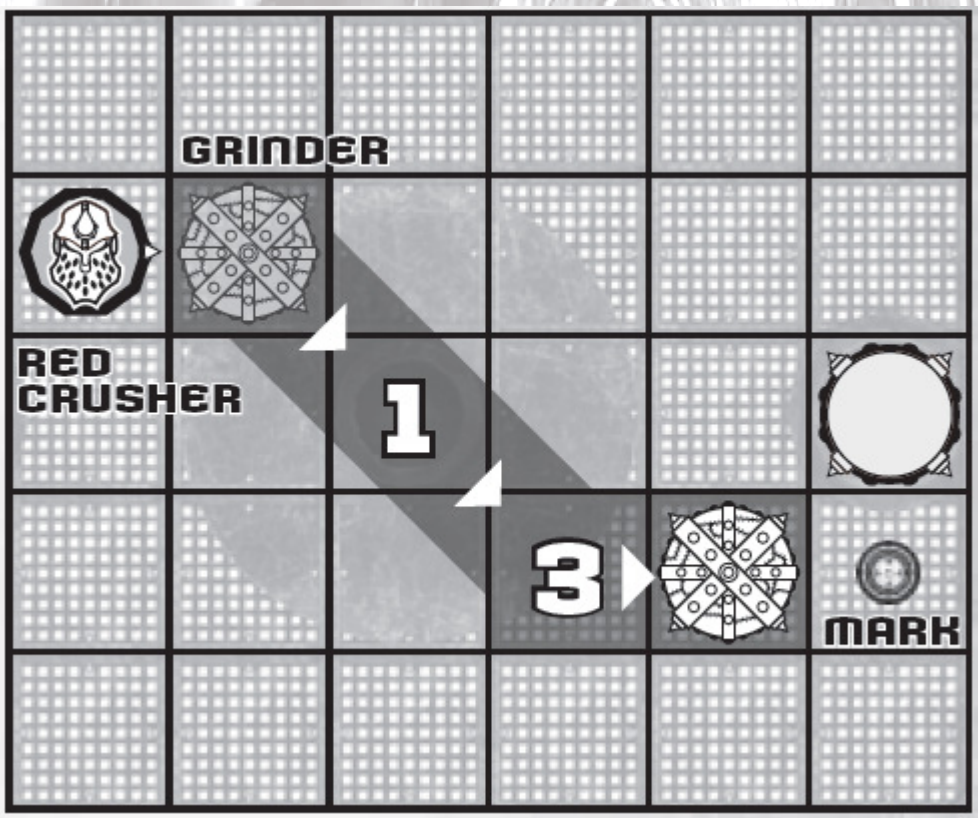
2° Choisissez un espace dans la ligne de vue de l'attaquant où vous voudriez déplacer la Balle. Durant le choix de cet espace ignorez les divers obstacles autres que le Steamjack attaquant. La Balle doit être capable de se déplacer vers l'espace choisi loin de l'attaquant en n'utilisant pas plus d'une direction simple et une direction diagonale de plus. (le sens de la Balle en clair !) Voir le deuxième shéma du chapitre « Rapprochement et éloignement pour une illustration de cette logique. Placez un marqueur sur l'espace choisi.

3° Déterminez le nombre de dés que vous souhaitez utilisez selon les valeurs de votre bras, le pool de dés choisit doit comprendre au moins un dé d'action et les dés de boost dépendant de votre bras. Vous pouvez y ajouter les dés de pouvoir de votre réserve de dés si vous le souhaitez.

4° Jetez les dés. Si le nombre de Strike est supérieur ou égale à la valeur d'armure de la Balle (zéro de base pour rappel) votre attaque fonctionne, dans le cas contraire elle échoue.

5°Soustrayez le nombre de Strike à la valeur d'armure de la Balle, le résultat indique le nombre de case que vous pouvez parcourir, en respectant les règles de déplacement. Le déplacement se termine au maximum sur le marqueur posé précédemment.

6° Enlevez le marqueur.



Dans cet exemple, le steamjack a obtenu 4 Strike, il ne pourra pas arriver jusqu'au marqueur qu'il avait positionné. Il doit tout de même respecter la directon qu'il avait initié.

L'élan de la Balle :

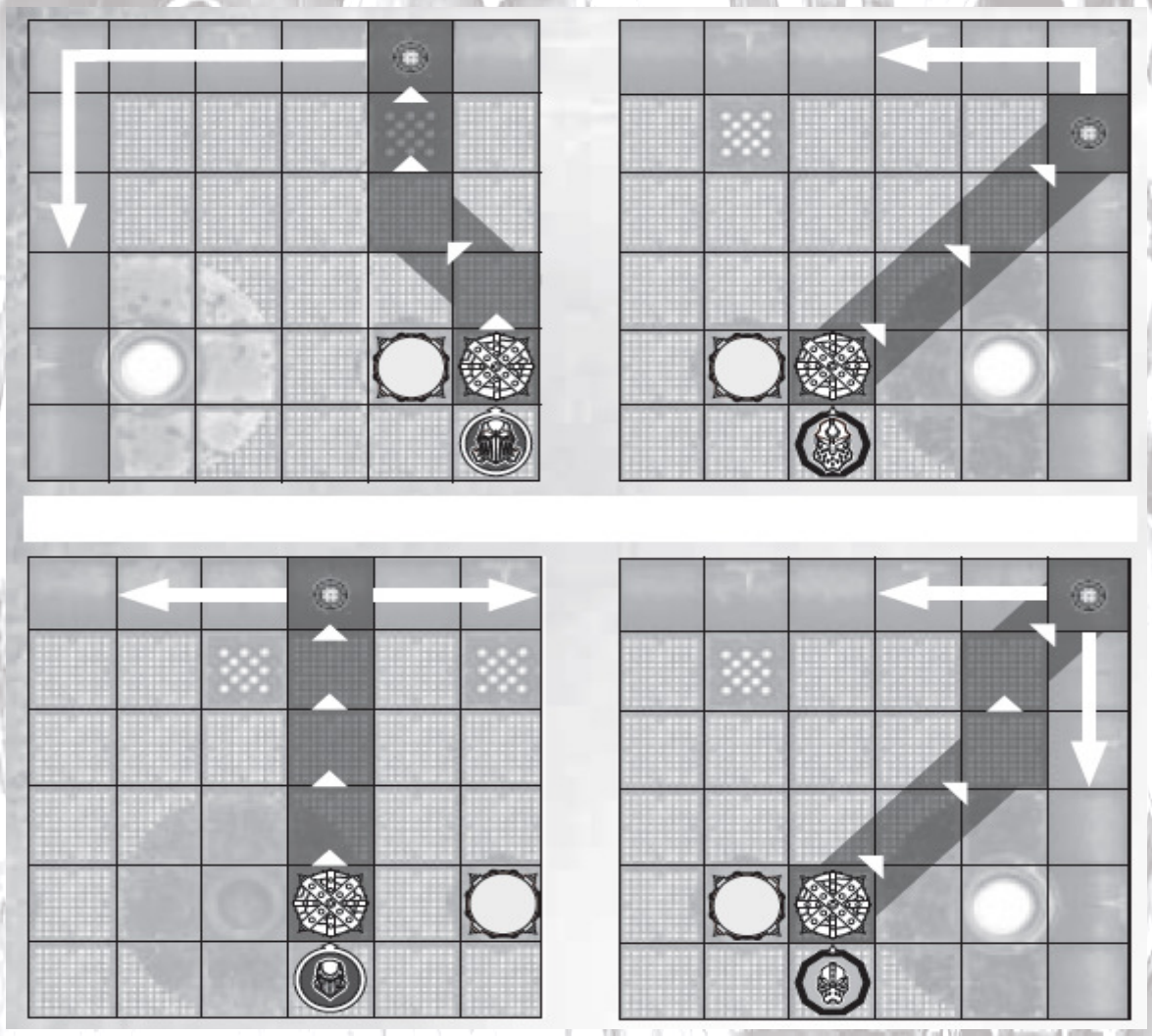
Plus durement la Balle est frappé, plus elle gagne d'élan. Un fort élan augmente les chances du Broyeur de passer au travers les steamjacks sur son passage ou de les mettre K.O (voir "des Collisions" plus bas). Un élan faible rend la Balle plus facile à intercepter avec une tentative d'arrêt (voir "l'arrêt de la balle," plus bas).

Pour déterminer l'élan de la Balle, comptez le nombre d'espaces en partant de l'espace de commencement du Broyeur à l'espace marqué. Si ce nombre est moins important que le nombre de strikes supérieurs à l'armure de la Balle pour se déplacer, la différence représente l'élan de la balle. Si le nombre d'espaces de l'espace marqué est plus grand l'élan de la Balle est de 0.

On considère que l'élan de la balle est constant tout au long de son déplacement.

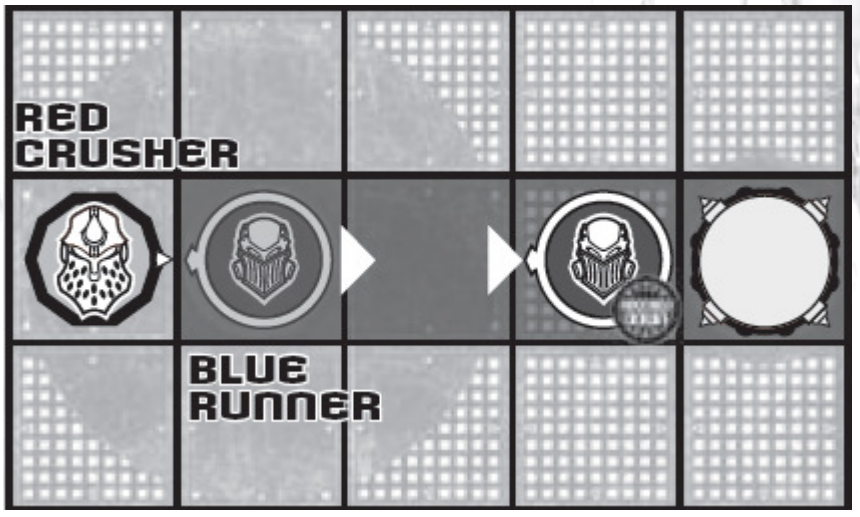
Le mouvement de la Balle sur les bordures (Gutter) :

Quand le déplacement de la Balle résultant d'une attaque la mène sur les bordures, la Balle finit son déplacement dans la bordure. Le sens de l'entrée dans la bordure détermine la direction que prendra la Balle comme l'illustre les schémas ci-dessous :

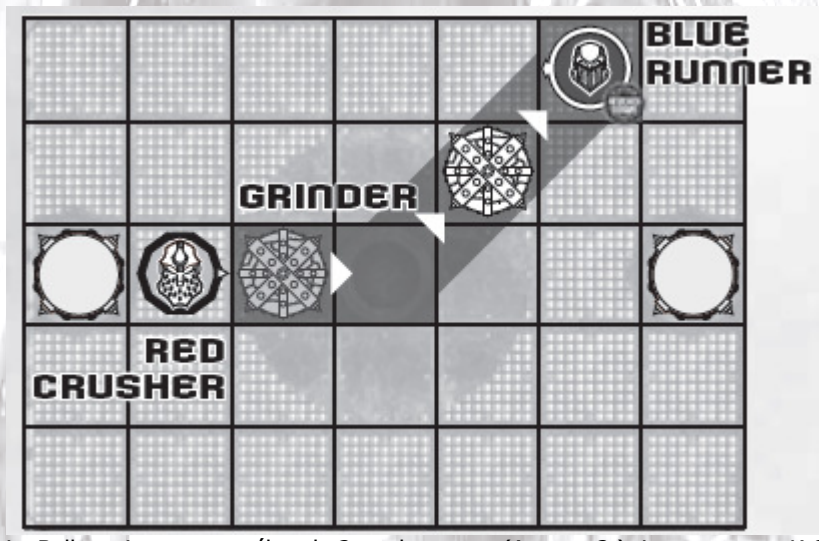


COLLISIONS :

Quelques attaques créent des collisions quand un obstacle gêne le mouvement de la Balle ou un steamjack. Quand cela arrive, placez la Balle ou le steamjack qui se déplace dans la dernière case qu'il occupait avant la collision.
Quand un steamjack entre en collision avec un mur, une colonne ou la Balle, il est K.O. Si la balle entre en collision avec un steamjack il faut que son élan soit supérieur ou égal à la valeur d'armure du steamjack pour que celui-ci soit K.O.



Le crusher rouge frappe le runneur bleu et obtient 5 strikes durant son attaque. Le runner bleu bouge de 3 cases. Avant la troisième case, il heurte un pilonne. Le runner est K.O sur la case précédent le pilonne.



La Balle arrive avec un élan de 2 sur le runner (Armure 2). Le runner est K.O.

LE CONTROLE DE LA BALLE :

Un steamjack équipé avec un bras de contrôle a plusieurs manières de manipuler la Balle.

Stopper la Balle :

Durant le tour de l'adversaire, vous pouvez tenter de stopper la Balle qui bouge, si elle passe à portée d'un de vos steamjack équipé d'un bras de contrôle.

Pour stopper la balle jetez les dés contre son élan.

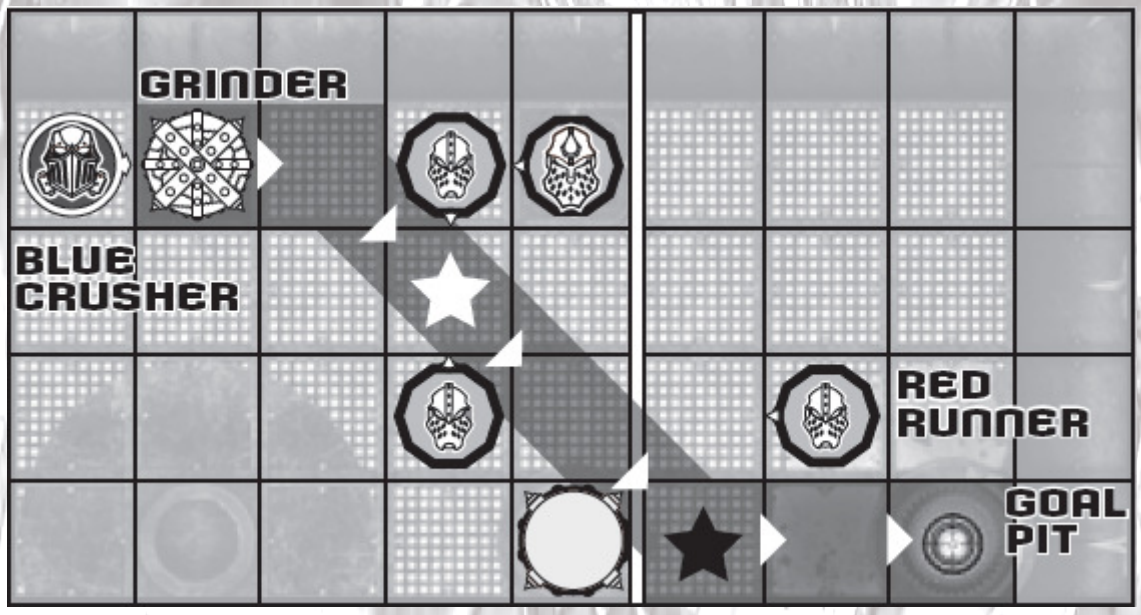
Résoudre une tentative d'arrêt :

1° Si la Balle passe à portée d'un ou de plusieurs de vos steamjacks vous pouvez déclarer une tentative d'arrêt. Si son élan est de zéro elle est automatiquement interceptée.

2° Vous devez alors jeter autant de dés que la valeur de contrôle de votre ou de vos steamjacks. Vous pouvez y ajouter si vous le souhaitez un ou plusieurs dés de pouvoir.

3° Si le nombre de strikes obtenu est égal ou supérieur à l'élan de la balle l'interception est réussie. S'il est inferieur la balle passe.

4° Si l'interception est réussie vous pouvez bouger la Balle d'une case dans n'importe quelle direction. Cette nouvelle case n'obéit à aucune restriction de portée.

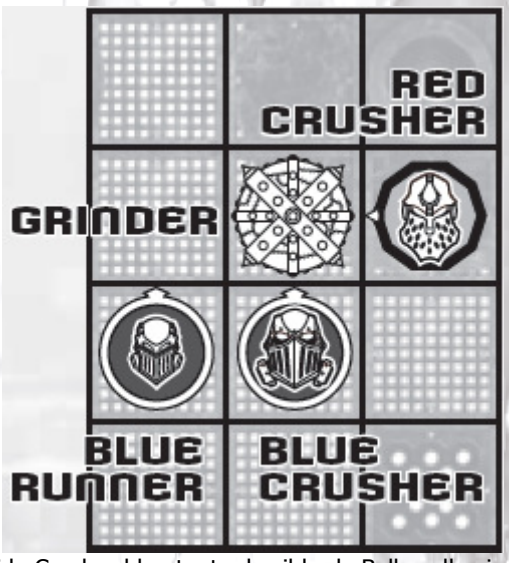


☆ Les 3 steamjack cumulent leur dés de boost pour tenter une interception : 4 dés.

★ Le Steamjack tente une interception avec un dé de boost 2 dés de boost car il a un bras de « Enhanced stop ».

MAINTENIR LA BALLE :

Quand la Balle est visé par steamjack adverse, vous pouvez choisir un de votre steamjacks qui est à portée de la Balle pour la maintenir. La valeur de l'armure augmente d'un nombre égal à la valeur de contrôle du steamjack's qui tente de la bloquer éventuellement augmentée par une caractéristique de ses bras.



Le Crusher rouge a un bras de contrôle, si le Crusher bleu tente de cibler la Balle celle-ci a une armure de 1. Le runner bleu a un bras de controle « magno-grip » qui donne 1 à l'armure de la balle ce qui donne un total de 2 à l'armure.

POUSSER LA BALLE :

Pendant son avance, un steamjack équipé d'un bras de contrôle peut pousser la Balle. Le Balle doit être dans la portée de ce steamjack mais pas à portée de n'importe quel steamjack adverse. En poussant la Balle, un steamjack ne peut pas s'avancer dans ou d'un espace dans la portée d'un steamjack's adverse.

Pousser la balle :

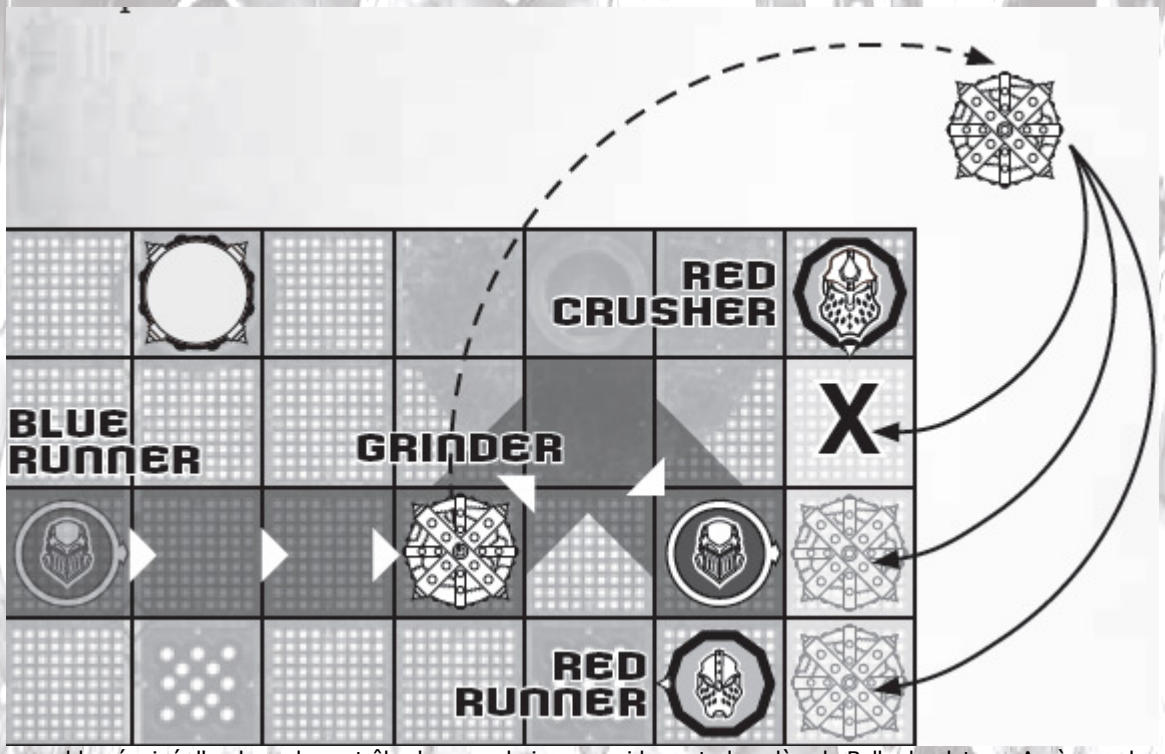
1° Déclarez que vous poussez la balle et déplacez-la sur le terrain.

2° Déplacez le steamjack.

3° Placez la balle sur une case adjacente au Steamjack qui pousse mais libre de toute portée adverse.

4° Changez l'orientation du steamjack qui pousse pour que la Balle soit dans sa portée.

Vous ne pouvez pas placer la Balle dans la fosse de but suite à une poussée quand le steamjack qui pousse finit son trajet dans un des trois espaces derrière le panneau arrière.



Comme le runner bleu équipé d'un bras de contrôle s'avance, le joueur qui le controle enlève le Balle du plateau. Après que le runner bleu complète son avance, son contrôleur doit placer la balle dans sa portée, mais non à portée d'une steamjack adverse.

Les attaques de pouvoir :

Quand un steamjack fait une attaque de pouvoir, il doit jeter au moins un dé de pouvoir.

Combo :
Votre steamjack utilise tous les deux ses bras pour livrer un combo dévastateur!

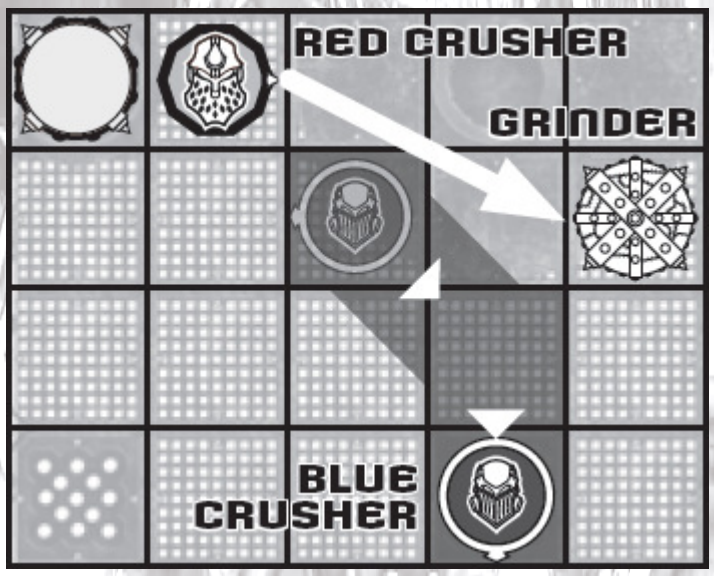
Quand un steamjack exécute un combo lors d'une attaque de pouvoir, il peut faire n'importe quelle attaque de base avec chacun de ses bras. Vous devez ajouter au moins un dé de pouvoir à votre premier jet d'attaque.(Les deux attaques ne doivent pas être contre la même cible et les deux bras ne doivent pas être du même type. Vous pouvez faire un combo d'attaque de pouvoir composée d'une attaque de mêlée et une attaque de tir (ranged), par exemple.)

Résoudre une attaque de pouvoir :

1° Déclarez le combo d'attaque et quel bras servira dans chacune des deux attaques.

2° Résolvez la premières attaques (voir attaque de base)

3°Si le deuxième bras ne peut pas légalement faire l'attaque, l'attaque cesse. Sinon resolvez cette deuxième attaque.



Le crusher rouge déclare un combo d'attaque durant son activation. Pour sa première attaque, il choisit d'utiliser son « fist » et frappe un steamjack adverse. Sa première attaque touche et le joueur éloigne le crusher bleu. Il peut légalement faire une seconde attaque avec son Gyro Shot et il le fait !

LANCER :

Un steamjack peut prendre un Steamjack ou la Balle et la jeter dans les airs !

Un steamjack doit avoir un bras qui permet d'effectuer un jet pour faire une attaque de de jet. La cible,un steamjack ou la Balle, doit être dans la portée de l'attaquant et avoir une Armure égale ou moindre à l'armure de l'attaquant. (Les règles sur l'élan et arrêt s'appliquent normalement.)

Résoudre une attaque de pouvoir pour lancer :

1° Déclarez une attaque de lancé, nommez la cible et le bras que vous utilisez.

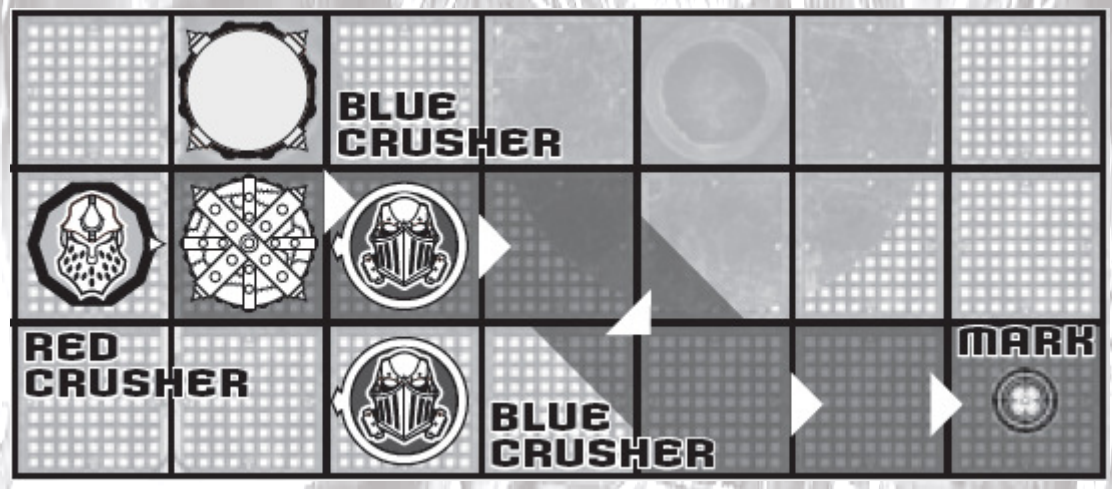
2°Déterminez la direction du jet en choisissant un espace dans 5 espaces de l'attaquant et à sa ligne de vue, en ignorant les obstacles autres que l'attaquant lui-même. L'espace choisi doit être plus éloigné de l'attaquant que la cible ne l'est. Placez le marqueur sur l'espace choisi.

3° Déterminez les dés que vous jetterez pour l'attaque, y compris au moins un dé de pouvoir de votre réserve de dé. Vous pouvez ajouter n'importe quelle quantité de dé de pouvoir de votre réserve de dé.

4° Jetez les dés. Si le nombre de strikes s'est roulé est inférieur à l'armure de la cible, l'attaque rate. Si le nombre de strikes est égal ou supérieur à l'armure de la cible, l'attaque est réussie.

5° Lorsque l'attaque réussit, soustrayez l'Armure de la cible du nombre de strikes obtenus. C'est le nombre d'espaces dont vous pourrez déplacer la cible. Pendant ce mouvement, la cible peut se déplacer par des espaces occupés par des obstacles, mais il ne peut pas finir son mouvement dans un espace occupé. Si l'espace marqué est occupé par un obstacle, le steamjack ou la balle peut entrer en collision avec cet obstacle. (Les règles relatives à l'élan et l'arrêt de la Balle s'appliquent toujours normalement.)

6° Si l'attaque réussit vos pouvez changer l'orientation du steamjack quand c'est un steamjack qui est la cible.



Le joueur rouge déclare une attaque de pouvoir pour lancer la Balle avec son crusher rouge. Il pose un marqueur à 5 cases de la Balle. La balle pourra bouger à travers l'espace occupé par le crusher bleu.

Steam Roll :

Votre steamjack peut maîtriser les adversaires adjacents.

Pour faire une attaque de pouvoir steamroll, le steamjack doit être adjacente à deux ou plus steamjacks adverses. Le steamroll affecte touts les steamjacks adverses adjacent à l'attaquant.

Vous n'avez pas à choisir de bras particulier pour cette attaque.

Résoudre un Steam Roll :

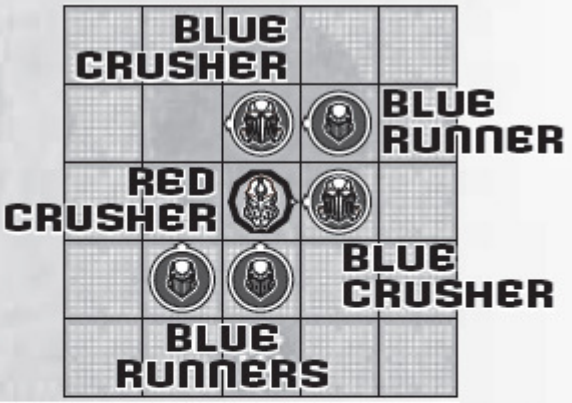
1° Déclarez votre attaque de pouvoir Steamroll.

2° Déterminez les dés que vous allez jeter. Vous devez avoir au moins un dé de pouvoir et un dé d'action dans votre main. Vous pouvez jeter un nombre de dés d'action supérieur à la valeur d'armure du steamjack actif. Vous pouvez ajouter autant de dés de pouvoir qu'il vous siéra.

3° Jetez les dés. Pour chaque steamjack affecté, si le nombre de strike est inferieur à l'armure l'attaque échoue. Si le nombre de strikes est supérieur ou égal l'attaque réussit.

4° Un par un, dans l'ordre que vous souhaitez, vous pouvez bouger tous les steamjacks touchés d'une case.

5° Vous pouvez changer la direction des steamjacks touchés.



Le joueur rouge déclare un steamroll avec son crusher rouge. Tous les steamjacks bleus sont affectés par l'attaque.



Le jet d'attaque donne 3 strikes. Cela est suffisant pour bouger les runners bleus mais pas les crushers. Le joueur rouge bouge tous les runners bleus d'une case.

Body Slam :

Un steamjack pourra attraper un adversaire et effectuer un body slam.

Le steamjack devra avoir une arme qui autorise le Body Slam et être adjacent à son adversaire.

Résolution d'un Body Slam !

1° Déclarez le Body Slam, sa cible et le bras utilisé.

2° Déterminez les dés que vous allez jeter, avec au moins un dé de pouvoir dans votre main. Vous pouvez ajouter autant de dés de pouvoir que vous souhaitez.

3° Jetez les dés. Si le nombre de strikes est inferieur à l'armure l'attaque est rate. S'il est supérieur ou égal vous touchez.

4° Placez le steamjack attaqué dans une nouvelle case inoccupée adjacente à l'attaquant.

5° Le steamjack attaqué est K.O (Knocked Down)



Le joueur rouge déclare un Body Slam contre le crusher bleu.



Le Body Slam réussit et le joueur rouge place le crusher bleu dans une case adjacente vide. Le crusher bleu est K.O (Knocked Down)

APPEL DE JEU:

Une fois durant chacun de vos tours, vous pouvez faire un "appel de jeu" pour donner un avantage à votre équipe. Vous ne pouvez faire d'appel de jeu autre que Hit & Rip pendant l'activation d'un steamjack. Pour faire un "appel de jeu", dites quelle sorte d'appel de jeu vous faites, suivez ses restrictions et appliquez ensuite ses effets. Si vous ne pouvez pas respecter toutes ses restrictions, vous ne pouvez pas faire d'appel de jeu.

Libérez la voie !

Choisissez un de vos runners. Quand vous avancez ce runner, il n'est pas bloqué par les steamjacks adverses qui sont à la portée de vos crushers.

Lancer Royal !

Choisissez un de vos steamjack qui est capable de faire un lancer. Si ce steamjack fait un lancer de Balle durant son activation, vous pouvez marquer un espace de 7 cases au lieu de 5. L'espace marqué ne doit pas se trouver à dans la portée d'un steamjack de votre équipe.

Hit & Rip

Contrairement aux autres « appels de jeu » , Hit & Rip doit être annoncé durant l'activation d'un steamjack. Cet appel de jeu se fait après avoir fait une attaque réussie sur un steamjack adverse qui a la Balle à sa portée, il faut que la balle elle aussi soit à portée de votre attaque et que l'attaque soit exécutée avec une attaque basique. Après avoir réalisé la première attaque contre le steamjack, rejetez les mêmes dés contre la Balle.

Défense parfaite

Pour faire une défense parfaite vous devez jeter deux dés de boost. Vous pouvez ajouter des dés de pouvoir de votre réserve. Choisissez un nombre de steamjacks inferieur ou égal au nombre de strikes obtenus. Vous ne pouvez pas choisir de steamjackssonné ou K.O. Déplacez chaque steamjack sélectionné d'un nombre de case inferieur ou égal à sa Vitesse en direction de votre fosse de but. Comme avec un déplacement normal, vous pouvez changer l'orientation de chacun de ces steamjacks. Ce déplacement est gratuit et n'entre pas en ligne de compte durant l'activation de vos steamjacks.

Isolation

Choisissez un de vos runners. Quand vous avancez ce runner, vous pouvez jeter 2 dés de boost quand vous dépassez la ligne rouge. Le Runner doit commencer son activation à au moins 4 cases d'un steamjack de la même équipe.

Protection

Pour le reste du tour, vous pouvez ajouter 2 dés de boost aux jets d'attaque contre un steamjack adverse dans votre zone de but ou à 2 cases d'elle.

Lancer de coéquipier

Jusqu'à la fin du tour, vos crushers qui ont la capacité de lancer, peuvent lancer les runners de votre équipe.

You now have the tools to conquer the Destructodome.

Vous avez maintenant toutes les clés pour vaincre dans le Destructodrome !!!

