

Drôles de Machines :

Cette série d'articles reprendra diverses machines de guerre issues de jeux de figurines variés et y développera des règles alternatives non officielles. Ces règles seront écrites, autant que possible, en fonction de ce que représente réellement la figurine et pourra s'éloigner plus ou moins des règles officielles. Les articles seront régulièrement vérifiés et mis à jour s'il y a nécessité.

Machines de Guerre Naines :

Automates

(Rare)

Certains ingénieurs ont parfois des idées saugrenues. L'un d'eux inventa un jour un automate, sorte d'armure animée en Gromril. Le but de cette invention était de créer des guerriers infatigables pour garder la Salle des Trésors de la Forteresse. Toutefois, il s'est avéré à l'usage que la proximité d'un Maître Ingénieur était primordiale pour assurer le bon fonctionnement de ces machines.



Figurine Wizards, peinture retouchée par Silverpaint68

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	4	0	3	4	1	2	2	9	4+

Coût: 20 pts par figurine.

Taille d'unité : 5+.

Équipement:

Armes intégrées :

Les bras de la figurine sont terminés par des armes de base (marteau, etc...). On considère qu'elle est équipée d'une paire d'armes de base (+1 Attaque, inclus dans le profil).

Corps de Gromril :

Ce sont littéralement des armures animées, leurs entrailles étant constituées de rouages variés et de mécanismes complexes. Leur sauvegarde d'armure est de 4+. Leur nature entièrement métallique leur donne une **Résistance à la Magie (1)**.

Règles spéciales :

Machine :

Un automate ne peut pas courir. Il peut toutefois charger normalement.. Comme c'est un robot, il n'a ni chair ni esprit. Il n'est pas affecté par les sorts qui agissent sur l'esprit ou sur la matière vivante. Les sorts de type électrique (*Foudre, ...*) agissent comme la règle spéciale *Réglages* (voir ci-dessous) si la figurine n'est pas blessée, mais un bug est obtenu sur un résultat de 1-3. Un automate est **Indémoralisable** et **Obstiné**..

Télécommandés :

Si un Maître Ingénieur se trouve dans les 6 pas de l'unité, celle-ci agit comme une unité normale. L'ingénieur peut rejoindre l'unité s'il le désire et peut être placé n'importe où (et pas forcément au premier rang). S'il n'y a pas de Maître Ingénieur à proximité, les automates sont sujets à la **Stupidité**..

Réglages :

L'ingénieur peut utiliser son action à régler les automates s'il est dans les 6 pas. À chaque essai il peut augmenter de 1 point une des caractéristique suivantes : M, CC, F, E, I, A, la modification est applicable jusqu'à la fin de la bataille (Une seule fois par caractéristique). Toutefois, comme ce sont des prototypes, cela ne se passe pas toujours comme prévu. Lancez un D6. Sur un résultat de « 1 », il y a un bug, la caractéristique est diminuée d'un point au lieu d'être augmentée (cela s'applique également jusqu'à la fin de la bataille, cette caractéristique ne peut plus être modifiée).